

Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

Esbet START Requirement Analysis Document Versione 1.0



Data: 28/10/2024

Indice

1.	INTRODUZIONE	4
1.1.	Purpose of the system.....	4
1.2.	Scope of the system.....	4
2.	FUNCTIONAL REQUIREMENTS	4
2.1.	Requisiti comuni a utente registrato e ospite	4
2.2.	Requisiti di un utente ospite	4
2.3.	Requisiti dell'Utente registrato (Scommettitore).....	4
2.4.	Requisiti del gestore delle Quote	5
2.5.	Requisiti del gestore degli Eventi	5
2.6.	Requisiti del gestore di transazioni e promozioni	6
2.7.	Requisiti dell'operatore del servizio clienti	6
3.	Non-Functional Requirements.....	6
3.1.	General non-functional requirements.....	6
4.	SYSTEM MODEL	7
4.1.	Scenarios	7
4.1.1.	Creazione di una schedina.....	7
4.1.2.	Aggiunta di una nuova promozione e attivazione da parte di un utente.....	7
4.1.3.	Inserimento di un evento relativo a un nuovo gioco	8
4.1.4.	Gestione delle quote e delle informazioni per un evento esistente	9
4.2.	Use case model.....	10

1. INTRODUZIONE

1.1. *Purpose of the system*

EsbetSTART si propone di presentarsi come un sito di scommesse dedicato agli e-sports. Come in ogni altro *bookmaker* si metterà a disposizione dell'utente registrato la possibilità di piazzare scommesse, gestire il proprio conto e il proprio profilo e partecipare a offerte proposte. Il sito verrà gestito da utenti con privilegi, che potranno gestire gli eventi e le offerte disponibili.

1.2. *Scope of the system*

EsbetSTART sarà accessibile sia da computer che da mobile, in una versione desktop che non richiederà alcuna installazione.

2. FUNCTIONAL REQUIREMENTS

2.1. *Requisiti comuni a utente registrato e ospite*

RF 2.1.1 L'utente deve poter visualizzare la lista degli e-sports.

RF 2.1.2 L'utente deve poter visualizzare tutte le competizioni relative ad un gioco.

RF 2.1.3 L'utente deve poter visualizzare le quote di scommessa per i vari eventi relativi ad una competizione.

RF 2.1.4 L'utente deve poter visualizzare i termini e le condizioni del sito.

RF 2.1.5 L'utente deve poter fare login.

RF 2.1.6 L'utente deve poter cercare una competizione o un evento tramite il loro nome o parole chiave.

RF 2.1.7 L'utente deve poter visualizzare i dettagli di un evento e-sports.

2.2. *Requisiti di un utente ospite*

RF 2.2.1 L'utente deve potersi registrare.

2.3. *Requisiti dell'Utente registrato (Scommettitore)*

RF 2.3.1 L'utente registrato deve poter visualizzare il proprio profilo personale.

RF 2.3.2 L'utente registrato deve poter modificare i dati personali (es. nome, email).

RF 2.3.3 L'utente registrato deve poter visualizzare il saldo del proprio conto.

RF 2.3.4 L'utente registrato deve poter effettuare un deposito nel proprio conto tramite diversi metodi di pagamento (carta di credito, PayPal, bonifico).

RF 2.3.5 L'utente registrato deve poter prelevare fondi dal proprio conto verso il proprio metodo di pagamento registrato.

RF 2.3.6 L'utente registrato deve poter visualizzare la cronologia delle scommesse effettuate.

RF 2.3.7 L'utente registrato deve poter visualizzare la lista delle scommesse in corso.

RF 2.3.8 L'utente registrato deve poter visualizzare la cronologia dei prelievi effettuati.

RF 2.3.9 L'utente registrato deve poter visualizzare la cronologia dei depositi effettuati.

RF 2.3.10 L'utente registrato deve poter selezionare un evento e aggiungere una scommessa alla propria schedina.

RF 2.3.11 L'utente registrato deve poter deselectare un evento dalla schedina.

RF 2.3.12 L'utente registrato deve poter impostare l'importo della scommessa.

RF 2.3.13 L'utente registrato deve poter confermare una scommessa.

RF 2.3.14 L'utente registrato deve poter partecipare a promozioni attive.

RF 2.3.15 L'utente registrato deve poter aprire un ticket di supporto con un operatore.

RF 2.3.16 L'utente registrato deve poter visualizzare i ticket aperti.

RF 2.3.17 L'utente registrato, una volta aperto il ticket, deve poter inviare messaggi ad un operatore.

RF 2.3.18 L'utente registrato deve poter effettuare il logout.

2.4. Requisiti del gestore delle Quote

RF 2.4.1 Il gestore delle quote deve poter aggiungere nuove quote per nuovi eventi eSports.

RF 2.4.2 Il gestore delle quote deve poter modificare le quote.

2.5. Requisiti del gestore degli Eventi

RF 2.5.1 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuovi giochi eSports alla piattaforma

RF 2.5.2 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuove competizioni per i giochi eSports.

RF 2.5.3 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuovi eventi eSports alla piattaforma.

RF 2.5.4 Il gestore degli eventi deve poter eliminare un gioco.

RF 2.5.5 Il gestore degli eventi deve poter eliminare una competizione.

RF 2.5.6 Il gestore degli eventi deve poter eliminare un evento.

RF 2.5.7 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni su giochi esistenti.

RF 2.5.8 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni su competizioni esistenti.

RF 2.5.9 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni sugli eventi eSports esistenti.

2.6. Requisiti del gestore di transazioni e promozioni

RF 2.6.1 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter creare nuove promozioni.

RF 2.6.2 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter modificare promozioni esistenti.

RF 2.6.3 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter terminare promozioni.

RF 2.6.4 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter visualizzare la cronologia delle transazioni avvenute degli utenti.

2.7. Requisiti dell'operatore del servizio clienti

RF 2.7.1 L'operatore del servizio clienti deve poter visualizzare le richieste degli utenti, suddivise per categoria.

RF 2.7.2 L'operatore del servizio clienti deve poter aprire un ticket.

RF 2.7.3 L'operatore del servizio clienti deve poter inviare risposte agli utenti su ticket aperti.

RF 2.7.4 L'operatore del servizio clienti deve poter chiudere un ticket.

3. Non-Functional Requirements

3.1. General non-functional requirements

NFR1. L'interfaccia utente dovrà essere semplice e minimale, garantendo un'esperienza utente intuitiva.

NFR2. La piattaforma dovrà essere responsiva, adattandosi a schermi di diverse dimensioni (desktop, tablet, smartphone)

NFR3. Tutte le comunicazioni tra client e server dovranno essere crittate utilizzando TLS 1.2 o superiore, garantendo che le informazioni sensibili siano protette durante il transito.

NFR4. La piattaforma dovrà essere in grado di gestire in modo efficiente picchi di transazioni previsti in prossimità degli eventi.

NFR5. La piattaforma dovrà garantire tempi di attesa per il completamento delle operazioni inferiore ai 500 millisecondi.

NFR6. La piattaforma dovrà avvisare con largo anticipo gli utenti di eventuali manutenzioni.

4. SYSTEM MODEL

4.1. Scenarios

4.1.1. Creazione di una schedina

Marco vuole scommettere su alcune partite di "League of Legends". Dalla home, clicca su "Esports", dove gli viene mostrata la lista di giochi in ordine alfabetico e una barra di ricerca. Inserisce "League of Legends" nella barra di ricerca e, nella lista, rimane solo la voce "League of Legends". Seleziona la voce e viene reindirizzato a una pagina

contenente la lista delle competizioni disponibili, da cui sceglie "Mid-Season Invitational". Ora gli verrà mostrata la lista di eventi disponibili, con le relative quote. Marco seleziona gli eventi e le quote desiderate, cliccando su "Aggiungi alla schedina" per ognuno di essi.

Dopo aver aggiunto tre eventi alla schedina, decide di rimuovere uno di essi. Accede alla sua schedina cliccando sull'apposita icona, visualizza l'elenco degli eventi selezionati e clicca sull'icona "Rimuovi" accanto alla partita tra "Fnatic" e "G2 Esports". La partita viene rimossa dalla schedina e il totale della scommessa viene aggiornato automaticamente.

Marco controlla la schedina aggiornata e procede con la conferma della scommessa.

Attori: Utente registrato

4.1.2. Aggiunta di una nuova promozione e attivazione da parte di un utente

Luca, un gestore di transazioni e promozioni, vuole aggiungere una nuova promozione.

Dopo aver effettuato l'accesso con il suo account con privilegi, naviga nella sezione "Gestione Promozioni" e clicca sulla voce "Aggiungi una nuova promozione".

Compila il modulo con i dettagli della promozione e clicca su "Salva".

La nuova promozione è ora visibile nella sezione "Promozioni".

Giacomo, un utente registrato, vuole attivare la nuova promozione. Clicca su "Promozioni", utilizza i filtri per ordinare le promozioni in base alla data di uscita, seleziona l'offerta, legge i termini e le condizioni e clicca su "Attiva Promozione". Riceve una notifica di avvenuta attivazione e successivamente piazza le sue scommesse.

Attori: Gestore di transazioni e promozioni, utente registrato.

4.1.3. Inserimento di un evento relativo a un nuovo gioco

Giovanni, un gestore degli eventi, vuole inserire il nuovo videogioco “Valorant” tra quelli presenti sul sito. Dopo aver effettuato l’accesso con il suo account con privilegi, clicca sulla sezione “Inserisci nuovo gioco” presente nella barra di navigazione. Gli appare a schermo un modulo da compilare con le informazioni del videogioco. Inserisce il nome del gioco, l’icona, e seleziona le categorie “FPS”, “Team” e “Strategy”, poi clicca su “OK”.

Successivamente, desidera inserire una nuova competizione per il gioco appena aggiunto.

Clicca sulla sezione “Inserisci nuova competizione” nella barra di navigazione. Gli viene mostrata la lista di tutti i giochi presenti sulla piattaforma in ordine alfabetico, con una barra di ricerca. Digita “Valorant” nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce “Valorant”; quindi, clicca sul “+”. Si apre un modulo da compilare e inserisce “Worlds” nel campo nome, quindi clicca su “Conferma”.

Ora, deve inserire un nuovo evento relativo alla competizione “Worlds”. Clicca sulla sezione “Inserisci nuovo evento” nella barra di navigazione. Digita “Valorant” nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce “Valorant”. Cliccando sull’apposita freccetta, si apre un menu secondario con la lista delle competizioni disponibili per quel gioco, ordinate alfabeticamente. Giovanni clicca sul “+” accanto alla voce “Worlds”, e gli si apre un modulo da compilare. Seleziona “2” nel campo “Numero di quote” e appaiono due nuovi campi per le informazioni da compilare: “Nome quota x” e “Valore quota x”.

Inserisce “G2” nel campo del nome quota 1 e “1.5” nel valore quota 1, poi “Team Liquid” nel nome quota 2 e “3” nel valore quota 2. Clicca quindi su “Conferma”.

Attori: Gestore degli eventi

4.1.4. Gestione delle quote e delle informazioni per un evento esistente

Luca, un gestore delle quote, deve aggiornare le quote e le informazioni per una partita di "Overwatch 2". Dopo aver effettuato l'accesso con il suo account con privilegi, naviga nella sezione "Gestione Eventi". Gli viene mostrata la lista di tutti i giochi presenti sulla

piattaforma in ordine alfabetico, con una barra di ricerca. Digita "Overwatch 2" nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce "Overwatch 2". Cliccando sull'apposita freccetta, si apre un menu secondario con la lista delle competizioni disponibili per quel gioco, ordinate alfabeticamente.

Clicca sulla competizione "Overwatch League" e gli viene mostrata la lista degli eventi disponibili. Seleziona l'evento "Grand Finals" e successivamente clicca sul tasto "Modifica quote". Gli viene mostrato un modulo da compilare, dove può inserire le nuove quote per le due squadre. Luca modifica la quota per la squadra "London Spitfire" da 2.50 a 2.30 e la quota per la squadra "Florida Mayhem" da 1.80 a 2.00. Infine, clicca su "Salva modifiche". Le nuove quote vengono immediatamente aggiornate nella piattaforma e visualizzate dagli utenti in tempo reale.

Successivamente, viene reindirizzato alla schermata precedente relativa all'evento "Overwatch League", dove clicca sul tasto "Modifica informazioni della competizione". Gli compare la lista degli eventi programmati, ordinati per data e ora. Luca nota che l'orario di inizio della partita tra "FaZe Clan" e "NAVI" deve essere modificato. Clicca sul campo dell'orario per apportare la modifica e inserisce il nuovo orario. Dopo aver aggiornato l'orario della partita, Luca clicca su "Salva modifiche". Le nuove informazioni riguardanti l'orario dell'evento sono ora visibili agli utenti sulla piattaforma.

Attori: Gestore degli eventi

4.2. Use case model

UC1 (RF 2.1.1) – visualizzazione lista degli e-sports

Actors	Utente registrato o ospite
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente clicca sulla sezione e-sports a sinistra dell'home page2. Il sistema mostra una schermata con l'elenco di tutti gli e-sports disponibili
Exit condition	L'utente visualizza la lista degli e-sports disponibili
Alternative flows	None

UC2 (RF 2.1.2) – *visualizzazione lista delle competizioni di un gioco*

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente si trova nella sezione dedicata agli e-sports
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente clicca su un e-sport2. Il sistema mostra una schermata con la lista delle competizioni riguardanti l'e-sport selezionato
Exit condition	L'utente visualizza la lista delle competizioni relative ad un gioco
Alternative flows	None

UC3 (RF 2.1.3) – *visualizzazione delle quote per gli eventi relativi ad una competizione*

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente si trova in una sezione con più di una competizione
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente clicca sul tasto "Scommesse" presente nel menu a sinistra2. Il sistema mostra una schermata con il saldo disponibile
Exit condition	L'utente visualizza le quote di scommessa per i vari eventi relativi ad una competizione
Alternative flows	None

UC4 (RF 2.1.4) – *visualizzazione termini e condizioni del sito*

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente scorre il sito web verso il basso2. L'utente seleziona il link “Termini e condizioni” del sito web3. Il sistema recupera e mostra il testo completo dei termini e condizioni in una nuova schermata
Exit condition	L'utente visualizza il contenuto dei termini e condizioni del sito.
Alternative flows	None

UC5 (RF 2.1.5) – *log in*

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul pulsante "Log in" 2. Il sistema mostra una schermata contenente il form di login formato dai campi email e password 3. L'utente inserisce le sue credenziali 4. L'utente clicca sul pulsante "Accedi" 5. Il sistema controlla le credenziali inserite dall'utente 6. Il sistema mostra l'home page del sito
Exit condition	L'utente ha effettuato l'accesso
Alternative flows	Se le credenziali inserite dall'utente sono errate, verrà eseguito il caso d'uso 5.1

UC5.1 (**Alternative flow**)

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente ha inserito le credenziali sbagliate
Events flow	1. Il sistema mostra un messaggio di errore per informare l'utente che le credenziali di accesso sono errate
Exit condition	L'utente è nella pagina di log in
Alternative flows	None

UC6 (RF 2.1.6) – *ricerca tramite parola chiave*

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sulla barra di ricerca in alto a destra 2. Il sistema mostra una nuova schermata con la barra di ricerca estesa 3. L'utente cerca una competizione o un evento tramite il loro nome o parola chiave 4. Il sistema restituisce tutto ciò che contiene il nome o la parola chiave inserita dall'utente
Exit condition	L'utente visualizza una competizione o un evento tramite il loro nome o parole chiave
Alternative flows	Se l'utente inserisce un nome o una parola chiave inesistente nel database, verrà eseguito il caso d'uso 6.1

UC6.1 (Alternative flow)

Actors	Utente registrato e ospite
Entry condition	L'utente ha scritto un nome o parola chiave inesistente
Events flow	1. Il sistema mostra un messaggio dove indica che il nome o la parola chiave non sono state trovate, invita quindi l'utente ad utilizzare un altro termine di ricerca
Exit condition	L'utente è nella schermata della barra di ricerca
Alternative flows	None

UC7 (RF 2.1.7) - *visualizzare i dettagli di un evento*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova su una pagina del sito con più di un evento
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente clicca sul nome dell'evento da espandere2. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con i dettagli dell'evento scelto
Exit condition	L'utente si trova sulla pagina dei dettagli dell'evento selezionato
Alternative flows	None

UC8 (RF 2.2.1) – *registrazione*

Actors	Utente ospite
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul pulsante "Registrati" 2. Il sistema mostra una schermata contenente il form di registrazione 3. L'utente inserisce i suoi dati nel form e conferma 4. Il sistema crea l'account per l'utente e mostra l'home page del sito
Exit condition	L'utente è nella homepage e l'account è stato creato
Alternative flows	Se i dati inseriti dall'utente sono errati, verrà eseguito il caso d'uso UC8.1

UC8.1 (**Alternative flows**)

Actors	Utente ospite
Entry condition	L'utente ha inserito dati non corretti
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore per informare l'utente quali dati risultano errati 2. All'utente viene data la possibilità di ricompilare tutti i campi
Exit condition	Passo 2 del caso d'uso 2.2.1
Alternative flows	None

UC9 (RF 2.3.1) – *visualizzazione profilo*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova sulla homepage del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sull'icona in alto a destra dedicata al profilo 2. Il sistema mostra una schermata contenente le credenziali dell'utente
Exit condition	L'utente visualizza il proprio profilo personale

Alternative flows

None

UC10 (RF 2.3.2) – *modifica dati personali***Actors**

Utente registrato

Entry condition

L'utente si trova sulla home page del sito

Events flow

1. L'utente clicca sull'icona in alto a destra dedicata al profilo
2. Il sistema mostra una schermata contenente le credenziali dell'utente ed un pulsante "Modifica"
3. L'utente modifica i suoi dati personali e conferma
4. Il sistema salva i nuovi dati e aggiorna la schermata con i nuovi dati

Exit condition

L'utente si trova sul proprio profilo personale

Alternative flows

Se i dati inseriti dall'utente sono errati, verrà eseguito il caso d'uso 10.1

UC10.1 (**Alternative flow**)

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente ha inserito dati personali non corretti
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore per informare l'utente quali dati risultano errati 2. All'utente viene data la possibilità di ricompilare tutti i campi
Exit condition	Passo 2 del caso d'uso 2.3.2
Alternative flows	None

UC11 (RF 2.3.3) – *visualizzazione saldo*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sull'icona in alto a destra "Saldo" 2. Il sistema mostra una schermata con un menu a discesa contenente il saldo corrente
Exit condition	L'utente visualizza il proprio saldo

Alternative flows	None
UC12 (RF 2.3.4) – <i>Versamento</i>	
Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova sulla schermata del profilo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "Ricarica" in basso a sinistra 2. Il sistema mostra una schermata con i diversi tipi di pagamento in un menu 3. L'utente seleziona un metodo di pagamento e l'ammontare da depositare 4. Il sistema riporta l'utente a una schermata dove inserire i dettagli di pagamento 5. Il sistema avvisa l'utente che il pagamento è andato a buon fine
Exit condition	Il saldo è aggiornato
Alternative flows	Se i dati inseriti al punto 4 non sono giusti in qualunque forma, verrà eseguito il caso d'uso 12.1

UC12.1 (**Alternative flow**)

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente ha inserito dei dati sbagliati per depositare
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore per erroneo inserimento dei dati 2. All'utente viene data la possibilità di ricompilare tutti i campi
Exit condition	Passo 4 del caso d'uso 3.3.4
Alternative flows	None

UC13 (RF 2.3.5) – *Prelievo*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova nella schermata del profilo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "Prelievo" in basso a sinistra 2. Il sistema mostra una schermata in cui indica la quantità di saldo prelevabile e una lista dei metodi di prelievo disponibili 3. L'utente seleziona un metodo di prelievo 4. Il sistema mostra all'utente un campo in cui scrivere la quantità da prelevare 5. L'utente indica quanto vuole prelevare e preme "invio" 6. Il sistema avvisa l'utente che il prelievo è andato a buon fine
Exit condition	Il saldo è aggiornato
Alternative flows	Se l'utente indica nel campo prelievo una quantità non supportata (minore di 0 o maggiore del saldo disponibile), verrà eseguito il caso d'uso 13.1

UC13.1 (**alternative flow**)

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente ha inserito una quantità non valida durante il prelievo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore per erroneo inserimento dei dati 2. All'utente viene data la possibilità di reinserire la quantità
Exit condition	Passo 5 del caso d'uso 3.3.5
Alternative flows	None

UC14 (RF 2.3.6) – *Cronologia delle scommesse effettuate*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova nella schermata del profilo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "Scommesse" presente nel menu a sinistra 2. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con due pulsanti: "scommesse concluse" e "scommesse in corso" 3. L'utente clicca su "scommesse concluse" 4. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con la lista delle scommesse concluse in ordine di data decrescente
Exit condition	L'utente si trova sulla scheda delle scommesse effettuate
Alternative flows	None

UC15 (RF 2.3.7) – *visualizzazione delle scommesse in corso*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova nella schermata del profilo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "Scommesse" presente nel menu a sinistra 2. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con due pulsanti: "scommesse concluse" e "scommesse in corso" 3. L'utente clicca su "Scommesse in corso" 4. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con la lista delle scommesse In corso in ordine di data decrescente
Exit condition	L'utente si trova sulla scheda delle scommesse in corso
Alternative flows	None

UC16 (RF 2.3.8) - *visualizzazione dei prelievi*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova nella schermata del profilo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "Movimenti conto" presente nel menu a sinistra 2. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con due pulsanti: "Prelievi" e "Depositi" 3. L'utente clicca su "Prelievi" 4. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con la lista dei prelievi in ordine di data decrescente
Exit condition	L'utente si trova sulla scheda dei prelievi
Alternative flows	None

UC17 (RF 2.3.9) - *visualizzazione dei depositi*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova nella schermata del profilo
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "Movimenti conto" presente nel menu a sinistra 2. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con due pulsanti: "Prelievi" e "Depositi" 3. L'utente clicca su "Depositi" 4. Il sistema reindirizza l'utente su una pagina con la lista dei depositi in ordine di data decrescente
Exit condition	L'utente si trova sulla scheda dei depositi
Alternative flows	None

UC18 (RF 2.3.10) - *aggiungere un evento alla schedina*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova in una pagina con un evento scommettibile
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente clicca sulla sezione dell'evento su cui vuole scommettere (e. g. clicca sul nome di una squadra in una scommessa 1X2)2. Il sistema mostra all'utente la finestra della schedina sulla destra, con l'evento selezionato aggiunto alla lista degli eventi già selezionati
Exit condition	L'evento è stato aggiunto alla schedina
Alternative flows	None

UC19 (RF 2.3.11) - *deselezionare un evento dalla schedina*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente visualizza la schedina
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sulla "x" presente in alto su un evento nella schedina 2. Il sistema mostra all'utente la schedina aggiornata
Exit condition	L'evento è stato rimosso dalla schedina
Alternative flows	None

UC20 (RF 2.3.12) - *selezionare l'importo di una scommessa*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente visualizza la schedina
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente seleziona il box di riempimento per l'importo della scommessa 2. L'utente scrive una quantità
Exit condition	L'utente visualizza la schedina aggiornata
Alternative flows	None

UC21 (RF 2.3.13) - *confermare una scommessa*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente visualizza la schedina
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul tasto "conferma scommessa" 2. Il sistema avvisa l'utente che la conferma della scommessa è andata a buon fine
Exit condition	La scommessa è stata registrata, la schedina svuotata e il saldo aggiornato (è stata sottratta la quantità della scommessa)
Alternative flows	<p>Se uno degli eventi presenti nella schedina è già iniziato, verrà eseguito il caso d'uso 21.1.</p> <p>Se la quantità selezionata nella schedina eccede il saldo verrà eseguito il caso d'uso 21.2.</p>

UC21.1 (alternative flow)

Actors	Utente registrato
Entry condition	Uno degli eventi presenti nella schedina è già iniziato
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il sistema mostra un messaggio di errore all'utente in corrispondenza dell'evento non più valido2. L'utente visualizza nuovamente la schedina
Exit condition	L'utente visualizza la schedina
Alternative flows	None

UC21.2 (alternative flow)

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente non ha abbastanza saldo disponibile per coprire la scommessa
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il sistema mostra un messaggio di errore all'utente avvisandolo della mancanza di saldo2. L'utente visualizza nuovamente la schedina
Exit condition	L'utente visualizza la schedina
Alternative flows	None

UC22 (RF 2.3.14) – *attivazione di una promozione*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova sulla home page del sito
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul banner "Promozioni" presente in basso a sinistra 2. Il sistema reindirizza l'utente a una schermata con la lista delle promozioni disponibili 3. L'utente clicca sulla promozione che desidera accettare 4. Il sistema reindirizza l'utente alla schermata dettagliata dei termini e condizioni della scommessa 5. L'utente clicca sul tasto "accetta" in fondo alla pagina 6. Il sistema mostra un messaggio di accettazione confermata all'utente
Exit condition	La promozione è stata attivata nel profilo dell'utente
Alternative flows	None

UC23 (RF 2.3.15) - *apertura di un ticket*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova sulla home page
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca su "servizio clienti" in basso a destra 2. Il sistema mostra una schermata pop-up con tutti i suoi ticket 3. L'utente seleziona "apri ticket" 4. Il sistema mostra una schermata con un form dove è possibile compilare la richiesta 5. L'utente seleziona la categoria del problema per cui vuole richiedere assistenza e inserisce il relativo messaggio 6. Il sistema riporta l'utente sulla schermata del servizio clienti e avvisa l'utente che il ticket è stato aperto
Exit condition	Il ticket è stato aperto e sarà visibile agli operatori
Alternative flows	None

UC24 (RF 2.3.16) – *visualizzare i ticket aperti*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova sulla home page
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca su "servizio clienti" in basso a destra 2. Il sistema mostra una schermata pop-up con tutti i suoi ticket, indicando in quali di essi non sono ancora chiusi e in cui ha ricevuto una risposta 3. L'utente seleziona un ticket 4. Il sistema mostra una schermata con i messaggi inoltrati e le relative risposte
Exit condition	L'utente visualizza la lista dei ticket aperti.
Alternative flows	None

UC25 (RF 2.3.17) - *inviare un messaggio a un operatore*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova nella schermata dei ticket aperti
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente seleziona un ticket aperto2. Il sistema mostra la conversazione con l'operatore3. L'utente digita un messaggio in un form presente al di sotto della conversazione e lo inoltra4. Il sistema riporta l'utente sulla schermata del servizio clienti e avvisa l'utente che il messaggio è stato inviato
Exit condition	Il messaggio è stato inoltrato
Alternative flows	None

UC26 (RF 2.3.18) – *logout*

Actors	Utente registrato
Entry condition	L'utente si trova in qualsiasi pagina con il tasto "logout"
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca su "logout" in alto a destra. 2. Il sistema cancella il token di accesso dell'utente e lo reindirizza alla schermata principale
Exit condition	L'utente è sulla schermata principale con la possibilità di effettuare di nuovo il login
Alternative flows	None

UC27 (RF 2.4.1) – inserimento di un nuovo evento

Actors	Gestore delle quote
Entry condition	Il gestore delle quote si trova nella sezione ad egli dedicata
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore delle quote clicca su un nuovo evento le cui quote non sono ancora state inserite2. Il sistema gli mostra la pagina dell'evento con i suoi dettagli, e un form dove può inserire le quote3. Il gestore delle quote inserisce i valori richiesti e conferma4. Il sistema notifica il gestore delle quote che l'operazione è stata completata
Exit condition	Il sistema considera l'evento completo e sarà possibile scommetterci
Alternative flows	Se i dati inseriti al punto 3 non sono giusti in qualunque forma, verrà eseguito il caso d'uso 27.1

UC28 (RF 2.4.2) – *modifica delle quote*

Actors	Gestore delle quote
Entry condition	Il gestore delle quote si trova nella sezione ad egli dedicata
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore delle quote clicca su un evento la cui quota è già stata inserita 2. Il sistema gli mostra la pagina dell'evento con i suoi dettagli, e un form dove può modificare le quote già inserite 3. Il gestore delle quote inserisce i nuovi valori e conferma 4. Il sistema notifica il gestore delle quote che l'operazione è stata completata.
Exit condition	L'utente si trova sulla scheda delle scommesse in corso
Alternative flows	Se i dati inseriti al punto 3 non sono giusti in qualunque forma, verrà eseguito il caso d'uso 27.1

UC27.1 (**alternative flow**)

Actors	Gestore delle quote
Entry condition	Il gestore ha inserito dei dati sbagliati nella compilazione delle quote di un evento
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore per erroneo inserimento dei dati 2. Al gestore delle quote viene data la possibilità di ricompilare tutti i campi
Exit condition	Passo 3 del caso d'uso 27 se chiamata da UC27 Passo 3 del caso d'uso 28 se chiamata da UC28
Alternative flows	None

UC29 (RF 2.5.1) - *inserimento nuovo gioco*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione dei giochi
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore seleziona l'opzione "Aggiungi nuovo gioco eSports"2. Il sistema mostra al gestore una pagina con un form da compilare3. Il gestore compila il form con i dettagli del gioco4. Il sistema salva i dettagli del gioco e li aggiunge alla lista dei giochi disponibili
Exit condition	Il nuovo gioco eSports è visibile sulla piattaforma per gli utenti
Alternative flows	None

UC30 (RF 2.5.2) - *inserimento nuova competizione*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione delle competizioni per un gioco specifico
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona l'opzione "Aggiungi nuova competizione" 2. Il sistema mostra al gestore una pagina con un form da compilare 3. Il gestore compila il form con i dettagli della competizione 4. Il sistema salva i dettagli della competizione e li aggiunge alla lista delle competizioni attive
Exit condition	La nuova competizione è visibile sulla piattaforma per gli utenti
Alternative flows	None

UC31 (RF 2.5.3) - *inserimento nuovo evento*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione degli eventi per una competizione specifica
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona l'opzione "Aggiungi nuovo evento" 2. Il sistema mostra al gestore una pagina con un form da compilare 3. Il gestore compila il form con i dettagli dell'evento 4. Il sistema salva i dettagli dell'evento e lo aggiunge alla lista degli eventi relativi alla competizione
Exit condition	Il nuovo evento è visibile sulla piattaforma per gli utenti
Alternative flows	None

UC32 (RF 2.5.4) - *Rimozione di un gioco*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata della lista giochi
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore identifica il gioco da eliminare e seleziona l'opzione "Elimina" 2. Il sistema chiede conferma per eliminare il gioco selezionato 3. Il gestore conferma l'eliminazione 4. Il sistema rimuove il gioco e tutte le competizioni e gli eventi ad esso associati
Exit condition	Il gioco, le competizioni e gli eventi relativi non sono più visibili sulla piattaforma
Alternative flows	Se almeno un evento relativo al gioco non è ancora terminato, verrà eseguito il caso d'uso 34.1

UC33 (RF 2.5.5) - Rimozione di una competizione

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata della lista competizioni di un gioco specifico
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore identifica la competizione da eliminare e seleziona l'opzione "Elimina"2. Il sistema chiede conferma per eliminare la competizione selezionata3. Il gestore conferma l'eliminazione4. Il sistema rimuove la competizione e gli eventi ad essa associati
Exit condition	La competizione e gli eventi relativi non sono più visibili sulla piattaforma
Alternative flows	Se almeno un evento relativo alla competizione non è ancora terminato, verrà eseguito il caso d'uso 34.1

UC34 (RF 2.5.6) - *Rimozione di un evento*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata della lista eventi di una competizione specifica
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore identifica l'evento da eliminare e seleziona l'opzione "Elimina" 2. Il sistema chiede conferma per eliminare l'evento selezionato 3. Il gestore conferma l'eliminazione 4. Il sistema rimuove l'evento
Exit condition	L'evento non è più visibile sulla piattaforma
Alternative flows	Se l'evento non è ancora terminato, verrà eseguito il caso d'uso 34.1

UC34.1 (**Alternative flow**)

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore ha, direttamente o indirettamente, provato ad eliminare un evento non ancora terminato
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore, indicando l'evento o gli eventi ancora in corso che non è possibile eliminare 2. Il gestore degli eventi chiude il messaggio e viene riportato alla pagina relativa all'elemento che ha provato ad eliminare
Exit condition	Nessun elemento è stato eliminato dalla piattaforma
Alternative flows	None

UC35 (RF 2.5.7) - *Modifica di un gioco*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema, si trova nella schermata di gestione dei giochi
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona il gioco che vuole modificare e seleziona l'opzione "Modifica gioco" 2. Il gestore modifica i campi desiderati 3. Il gestore conferma le modifiche 4. Il sistema salva le modifiche apportate al gioco
Exit condition	Il gioco aggiornato è visibile con le modifiche apportate sulla piattaforma
Alternative flows	None

UC36 (RF 2.5.8) - *Modifica di una competizione*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione delle competizioni di un gioco specifico
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona la competizione che vuole modificare e seleziona l'opzione "Modifica competizione" 2. Il gestore modifica i campi desiderati 3. Il gestore conferma le modifiche 4. Il sistema salva le modifiche apportate alla competizione
Exit condition	La competizione aggiornata è visibile con le modifiche apportate sulla piattaforma
Alternative flows	None

UC36 (RF 2.5.9) - *Modifica di una evento*

Actors	Gestore degli eventi
Entry condition	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione degli eventi di una competizione specifica
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona l'evento che vuole modificare e seleziona l'opzione "Modifica evento" 2. Il gestore modifica i campi desiderati 3. Il gestore conferma le modifiche 4. Il sistema salva le modifiche apportate all'evento
Exit condition	L'evento aggiornato è visibile con le modifiche apportate sulla piattaforma
Alternative flows	None

UC37 (RF 2.6.1) – *Inserimento di una promozione*

Actors	Gestore di transazioni e promozioni
Entry condition	Il gestore di transazioni e promozioni è autenticato nel sistema e si trova nella sezione di gestione del sistema
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore seleziona l'opzione "Crea nuova promozione"2. Il gestore compila il form con i dettagli della promozione (es. nome, descrizione, sconto, durata, condizioni di utilizzo)3. Il gestore conferma la creazione della promozione4. Il sistema salva i dettagli della promozione e la rende attiva e visibile agli utenti
Exit condition	La nuova promozione è visibile sulla piattaforma e disponibile per gli utenti
Alternative flows	Se il gestore inserisce informazioni incomplete o errate verrà eseguito il caso d'uso 37.1

UC37.1 (**Alternative flow**)

Actors	Gestore di transazioni e promozioni
Entry condition	Il gestore di transazioni e promozioni ha inserito informazioni incomplete o errate durante l'aggiunta di una nuova promozione
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore 2. Viene data la possibilità al gestore di modificare i dati errati
Exit condition	Passo 3 del caso d'uso 2.6.1
Alternative flows	None

UC38 (RF 2.6.2) - *Modifica di una promozione*

Actors	Gestore di transazioni e promozioni
Entry condition	Il gestore di transazioni e promozioni è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Promozioni", con una lista delle promozioni attive e passate
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore seleziona la promozione che desidera modificare2. Il gestore apporta le modifiche ai campi della promozione (es. descrizione, sconto, durata, condizioni di utilizzo)3. Il gestore conferma le modifiche4. Il sistema aggiorna la promozione con i nuovi dettagli e li salva
Exit condition	La promozione viene aggiornata e i nuovi dettagli sono visibili sulla piattaforma
Alternative flows	Se il gestore inserisce informazioni incomplete o errate verrà eseguito il caso d'uso 38.1

UC38.1 (**Alternative flow**)

Actors	Gestore di transazioni e promozioni
Entry condition	Il gestore di transazioni e promozioni ha inserito informazioni incomplete o errate durante la modifica di una nuova promozione
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema mostra un messaggio di errore 2. Viene data la possibilità al gestore di modificare i dati errati
Exit condition	Passo 3 del caso d'uso 2.6.2
Alternative flows	None

UC39 (RF 2.6.3) – *Eliminazione di una promozione*

Actors	Gestore di transazioni e promozioni
Entry condition	Il gestore di transazioni e promozioni è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Promozioni", con una lista delle promozioni attive e passate
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona la promozione che desidera eliminare 2. Il gestore clicca sull'opzione "Elimina" 3. Il sistema richiede conferma per procedere con l'eliminazione della promozione 4. Il gestore conferma l'eliminazione 5. Il sistema rimuove la promozione dalla piattaforma
Exit condition	La promozione eliminata non è più visibile o disponibile sulla piattaforma
Alternative flows	None

UC40 (RF 2.6.4) – *Visualizzazione delle transazioni*

Actors	Gestore di transazioni e promozioni
Entry condition	Il gestore di transazioni e promozioni è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Gestione transazioni"
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore accede alla sezione "Cronologia transazioni" 2. Il gestore visualizza una lista delle transazioni avvenute, con dettagli quali data, importo, utente coinvolto e metodo di pagamento
Exit condition	Il gestore visualizza la cronologia delle transazioni
Alternative flows	None

UC41 (RF 2.7.1) – *Visualizzazione richieste degli utenti*

Actors	Operatore del servizio clienti
Entry condition	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'operatore accede alla sezione "Richieste utenti"2. Il sistema mostra un elenco delle richieste degli utenti suddivise per categoria, indicando quali ticket sono già aperti
Exit condition	L'operatore visualizza le richieste degli utenti suddivise per categoria
Alternative flows	None

UC42 (RF 2.7.2) – *Apertura di un ticket*

Actors	Operatore del servizio clienti
Entry condition	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Richieste utenti"
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'operatore seleziona una richiesta non ancora aperta 2. L'operatore visualizza i dettagli della richiesta dell'utente, inclusi nome, descrizione del problema e data di invio 3. L'operatore conferma l'apertura del ticket rispondendo al messaggio dell'utente 4. Il sistema crea un ticket associato alla richiesta e invia una notifica di conferma all'utente
Exit condition	Il ticket è aperto e visibile nella lista dei ticket attivi
Alternative flows	None

UC43 (RF 2.7.3) – *Invio di un messaggio a un utente*

Actors	Operatore del servizio clienti
Entry condition	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Richieste utenti"
Events flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'operatore seleziona un ticket aperto per visualizzarne i dettagli e le comunicazioni precedenti2. L'operatore scrive una risposta nel campo dedicato3. L'operatore invia la risposta4. Il sistema aggiorna il ticket con la nuova risposta
Exit condition	La risposta è visibile nel ticket da parte dell'utente
Alternative flows	None

UC44 (RF 2.7.4) – *Chiusura di un ticket*

Actors	Operatore del servizio clienti
Entry condition	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Richieste utenti"
Events flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'operatore seleziona un ticket per visualizzarne i dettagli 2. L'operatore clicca sull'opzione "Chiudi ticket" 3. Il sistema richiede conferma per chiudere il ticket 4. L'operatore conferma la chiusura del ticket 5. Il sistema aggiorna lo stato del ticket a "chiuso"
Exit condition	Il ticket è chiuso e non è più visibile nella lista dei ticket aperti
Alternative flows	None

4.3. Use case diagrams







