

**Università degli Studi di Salerno**  
Corso di Ingegneria del Software

**Esbet START  
Requirement Analysis Document  
Versione 2.5**



Data: 30/01/2025

<b>Progetto: EsbetSTART</b>	<b>Versione: 2.0</b>
Documento: Requirement Analysis Document	Data: 30/01/2025

Coordinatore del progetto:

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>

Partecipanti:

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>
Aversana Marco	0512118978
Petrillo Francesco	0512116329
Polise Michele	0512116854
Zaccaro Valeria	0512117733

Scritto da:	
-------------	--

#### Revision History

<b>Data</b>	<b>Versione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Autore</b>
28/10/2024	1.0	Requisiti e casi d'uso di EsbetSTART	
11/11/2024	2.0	RAD aggiornato con diagrammi e mock up	
29/11/2024	2.1	Riorganizzati i requisiti non funzionali	
03/12/2024	2.2	Inserito mapping tra Requisiti funzionali e casi d'uso	
12/12/2024	2.3	Aggiunta suddivisione in package	
27/12/2024	2.4	Modificato il class diagram	
30/01/2025	2.5	Ultime modifiche per consegna	

# Indice

1.	INTRODUZIONE .....	4
1.1.	Purpose of the system.....	4
1.2.	Scope of the system.....	4
1.3.	Acronyms, Abbreviations and definitions.....	4
1.4.	System's users hierarchy .....	4
2.	FUNCTIONAL REQUIREMENTS .....	5
2.1.	Requisiti comuni a utente registrato e ospite .....	5
2.2.	Requisiti di un utente ospite .....	5
2.3.	Requisiti dell'Utente registrato (Scommettitore).....	5
2.4.	Requisiti del gestore degli Eventi .....	6
2.5.	Requisiti del gestore di transazioni e promozioni.....	6
2.6.	Requisiti dell'operatore del servizio clienti .....	6
3.	NON-FUNCTIONAL REQUIREMENTS .....	7
3.1.	Usability .....	7
3.2.	Reliability.....	7
3.3.	Implementation .....	7
3.4.	Interface.....	7
4.	SYSTEM MODEL .....	8
4.1.	Scenarios .....	8
4.1.1.	Creazione di una schedina.....	8
4.1.2.	Aggiunta di una nuova promozione e attivazione da parte di un utente.....	8
4.1.3.	Inserimento di un evento relativo a un nuovo gioco .....	9
4.1.4.	Gestione delle quote e delle informazioni per un evento esistente .....	10
4.2.	Use case model.....	11
4.2.1.	Use case RF mapping.....	11
4.2.2.	Use cases .....	14
4.2.3.	Class diagram.....	74
4.2.4.	Statechart diagrams .....	74
4.3.	Dynamic model .....	75
4.3.1.	Sequence diagrams.....	75
4.3.2.	Navigational diagrams .....	82
4.1.	User interface (mock ups) .....	85
4.1.1.	Competition screen .....	85
4.1.2.	E-sports screen .....	85
4.1.3.	Home page screen .....	86
4.1.4.	Profile screen.....	87
4.1.5.	Promotion.....	88
4.1.6.	Ticket screen .....	89

# 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.

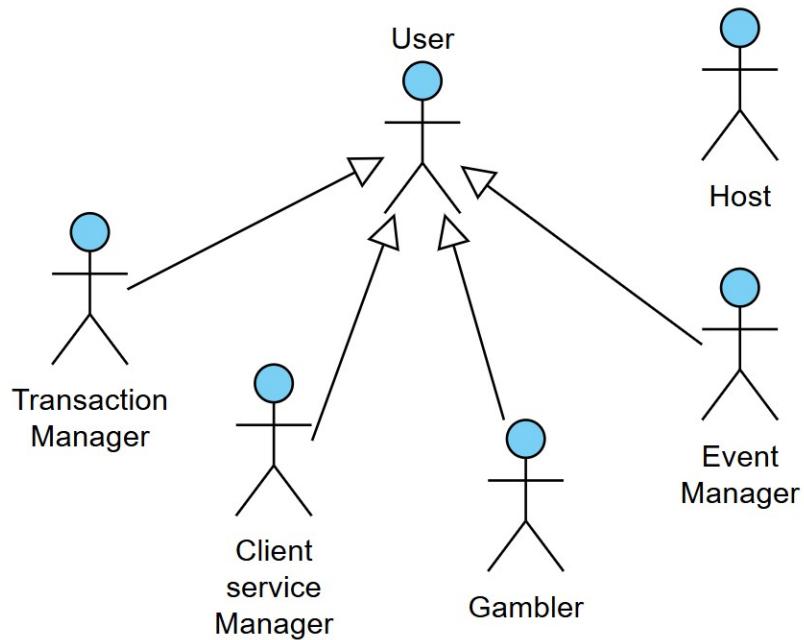
## 1.2. Scope of the system

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

## 1.3. Acronyms, Abbreviations and definitions

Acronym	Meaning
RF	Requisito funzionale
NFR	Requisito non funzionale
UC	Caso d'uso
UCA	Flusso alternativo di un caso d'uso
UCD	Pacchetto di casi d'uso

## 1.4. System's users hierarchy



## **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 cercare una competizione o un evento tramite il loro nome o parole chiave.
- RF 2.1.6 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.
- RF 2.2.2 L'utente deve poter fare login.

### ***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 deselezionare 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 degli Eventi***

RF 2.4.1 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuovi giochi eSports alla piattaforma

RF 2.4.2 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuove competizioni per i giochi eSports.

RF 2.4.3 Il gestore degli eventi deve poter aggiungere nuovi eventi eSports alla piattaforma.

RF 2.4.4 Il gestore degli eventi deve poter eliminare un gioco.

RF 2.4.5 Il gestore degli eventi deve poter eliminare una competizione.

RF 2.4.6 Il gestore degli eventi deve poter eliminare un evento.

RF 2.4.7 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni su giochi esistenti.

RF 2.4.8 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni su competizioni esistenti.

RF 2.4.9 Il gestore degli eventi deve poter modificare le informazioni sugli eventi eSports esistenti.

RF 2.4.10 Il gestore degli eventi deve poter terminare un evento.

#### ***2.5. Requisiti del gestore di transazioni e promozioni***

RF 2.5.1 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter creare nuove promozioni.

RF 2.5.2 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter modificare promozioni esistenti.

RF 2.5.3 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter terminare promozioni.

RF 2.5.4 Il gestore di transazioni e promozioni deve poter visualizzare la cronologia delle transazioni avvenute degli utenti.

#### ***2.6. Requisiti dell'operatore del servizio clienti***

RF 2.6.1 L'operatore del servizio clienti deve poter visualizzare le richieste degli utenti, suddivise per categoria.

RF 2.6.2 L'operatore del servizio clienti deve poter aprire un ticket.

RF 2.6.3 L'operatore del servizio clienti deve poter inviare risposte agli utenti su ticket aperti.

RF 2.6.4 L'operatore del servizio clienti deve poter chiudere un ticket.

## **3. NON-FUNCTIONAL REQUIREMENTS**

### ***3.1. Usability***

- 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. Il piazzamento di una scommessa dovrà essere chiaro e consistente, indicando con precisione allo scommettitore quale cifra sta per scommettere e quanto potrebbe vincere in caso di scommessa vincente.

### ***3.2. Reliability***

- 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.
- NFR7. Tutte le comunicazioni tra client e server dovranno essere criptate utilizzando TLS 1.2 o superiore, garantendo che le informazioni sensibili siano protette durante il transito.
- NFR8. La piattaforma dovrà controllare la robustezza delle password inserite e criptarle prima di renderle persistenti.
- NFR9. La piattaforma dovrà gestire input non validi con adeguate misure.

### ***3.3. Implementation***

- NFR10. Le password saranno criptate usando l'algoritmo SHA-512
- NFR11. I dati persistenti saranno salvati in un database relazionale SQL, implementato tramite PostgreSQL
- NFR12. Per la logica di business verrà utilizzato il framework SPRING di Java.
- NFR13. Per la parte front-end verrà utilizzato il framework Angular

### ***3.4. Interface***

- NFR14. L'inserimento di nuovi eventi, giochi e competizioni sarà limitato alle informazioni richieste dal sistema.

## 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

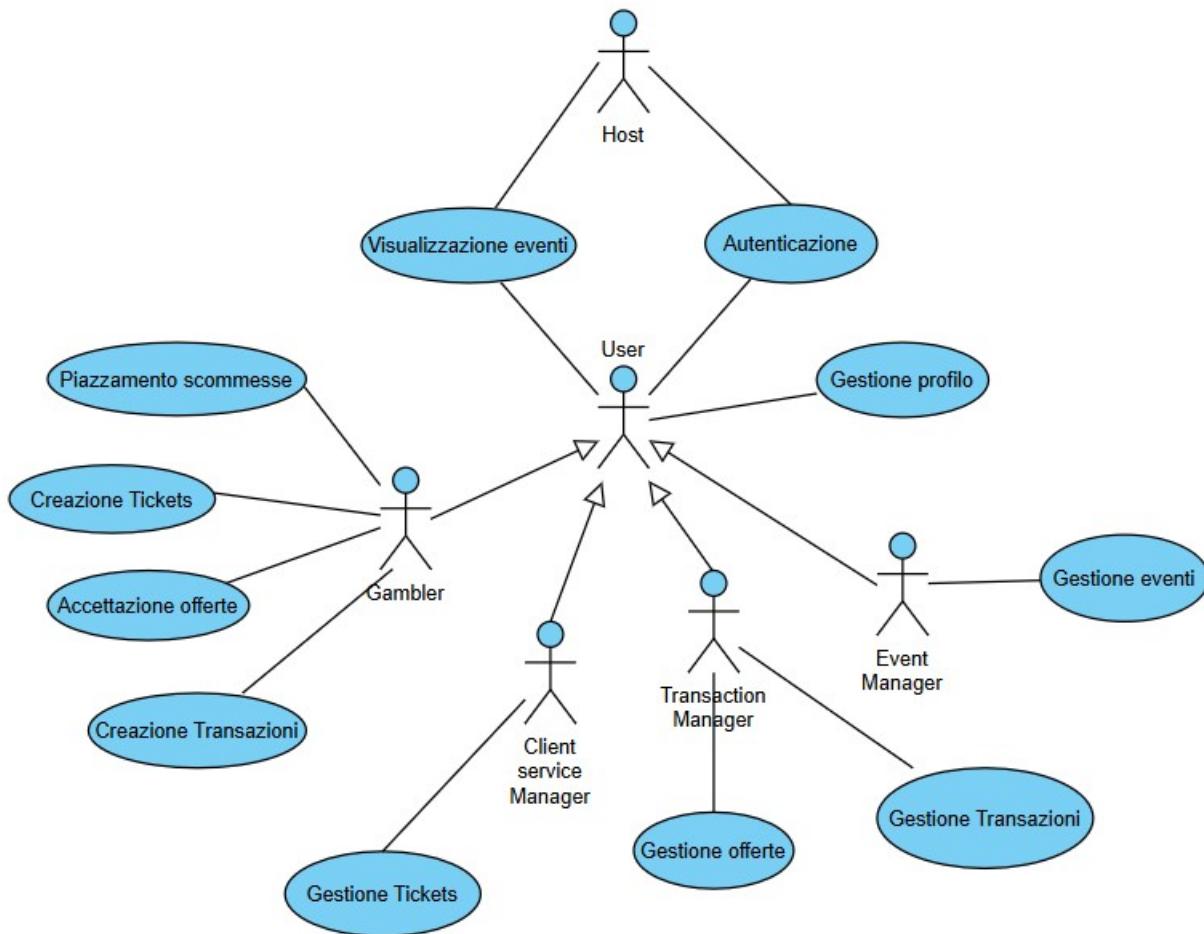
piattaforma in ordine alfabetico, con una barra di ricerca. Digita "Overwatch 2" nella barra di ricerca e, dalla lista, rimane solo la voce "Overwatch 2". Cliccando sull'apposita freccetta, si apre un menu secondario con la lista delle competizioni disponibili per quel gioco, ordinate alfabeticamente.

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



### 4.2.1. Use case RF mapping

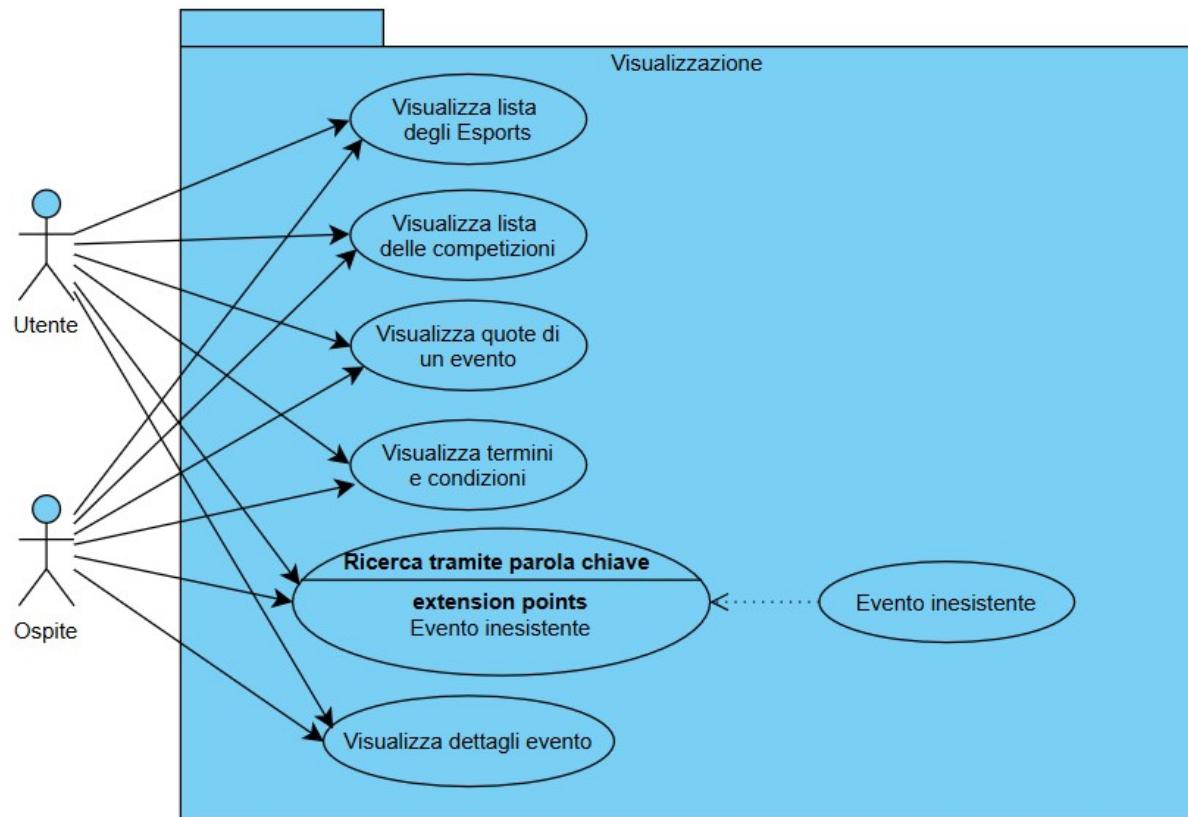
UC	RF	Action
1	2.1.1	Visualizzazione lista esports
2	2.1.2	Visualizzazione lista competizioni di un gioco
3	2.1.3	Visualizzazione delle quote per un evento
4	2.1.4	Visualizzazione termini e condizioni del sito
5	2.1.5	Ricerca tramite parola chiave
A1	/	Alternative flow
6	2.1.6	Visualizzare i dettagli di un evento
7	2.2.1	Registrazione

A2	/	Alternative flow
8	2.2.2	Log in
A3	/	Alternative flow
9	2.3.1	Visualizzazione del profilo
10	2.3.2	Modifica dati personali
A4	/	Alternative flow
11	2.3.3	Visualizzazione saldo
12	2.3.4	Versamento
A5	/	Alternative flow
13	2.3.5	Prelievo
A6	/	Alternative flow
14	2.3.6	Cronologia delle scommesse effettuate
15	2.3.7	Visualizzazione delle scommesse in corso
16	2.3.8	Visualizzazione dei prelievi
17	2.3.9	Visualizzazione dei depositi
18	2.3.10	Aggiunta di un evento alla schedina
19	2.3.11	Deselezione di un evento dalla schedina
20	2.3.12	Selezione dell'importo di una scommessa
21	2.3.13	Conferma di una scommessa
A7	/	Alternative flow
A8	/	Alternative flow
22	2.3.14	Attivazione di una promozione
23	2.3.15	Apertura di un ticket
24	2.3.16	Visualizzazione ticket aperti
25	2.3.17	Invio di un messaggio a un operatore
26	2.3.18	Logout
27	2.4.1	Inserimento di un nuovo gioco
28	2.4.2	Inserimento di una nuova competizione

29	2.4.3	Inserimento di un nuovo evento
30	2.4.4	Rimozione di un gioco
31	2.4.5	Rimozione di una competizione
32	2.4.6	Rimozione di un evento
A9	/	Alternative flow
33	2.4.7	Modifica di un gioco
34	2.4.8	Modifica di una competizione
35	2.4.9	Modifica di un evento
36	2.4.10	Terminazione di un evento
37	2.5.1	Inserimento di una promozione
A10	/	Alternative flow
38	2.5.2	Modifica di una promozione
A11	/	Alternative flow
39	2.5.3	Eliminazione di una promozione
40	2.5.4	Visualizzazione delle transazioni
41	2.6.1	Visualizzazione richieste degli utenti
42	2.6.2	Accettazione di un ticket
43	2.6.3	Invio di un messaggio a un utente
44	2.6.4	Chiusura di un ticket

#### 4.2.2. Use cases

UCD1 – Visualizzazione



UC1

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca sulla sezione e-sports a sinistra dell'home page.</li> <li>2. Il sistema mostra una schermata con l'elenco di tutti gli e-sports disponibili.</li> </ol>

<b>Exit condition</b>	L'utente visualizza la lista degli e-sports disponibili.
<b>Alternative flows</b>	None

## UC2

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sullo sport che desidera tramite la sezione a sinistra dedicata agli e-sports</li><li>2. Il sistema mostra una schermata con la lista delle competizioni riguardanti l'e-sport selezionato</li></ol>
<b>Exit condition</b>	L'utente visualizza la lista delle competizioni relative ad un gioco.
<b>Alternative flows</b>	None

### UC3

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca sullo sport che desidera tramite la sezione a sinistra dedicata agli e-sports</li> <li>2. Il sistema mostra una schermata con la lista delle competizioni riguardanti l'e-sport selezionato</li> <li>3. L'utente seleziona una competizione</li> <li>4. Il sistema mostra una schermata con la competizione selezionata e le relative quote di scommessa</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L'utente visualizza le quote di scommessa per i vari eventi relativi ad una competizione
<b>Alternative flows</b>	None

## UC4

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente scorre il sito web verso il basso</li><li>2. L'utente seleziona il link "Termini e condizioni" del sito web</li><li>3. Il sistema recupera e mostra il testo completo dei termini e condizioni in una nuova schermata</li></ol>
<b>Exit condition</b>	L'utente visualizza il contenuto dei termini e condizioni del sito.
<b>Alternative flows</b>	None

## UC5

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca sulla barra di ricerca in alto a destra</li> <li>2. Il sistema mostra una nuova schermata con la barra di ricerca estesa</li> <li>3. L'utente cerca una competizione o un evento tramite il loro nome o parola chiave</li> <li>4. Il sistema restituisce tutto ciò che contiene il nome o la parola chiave inserita dall'utente</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L'utente visualizza una competizione o un evento tramite il loro nome o parole chiave.
<b>Alternative flows</b>	Se l'utente inserisce un nome o una parola chiave inesistente nel database, verrà eseguito il caso d'uso UCA1

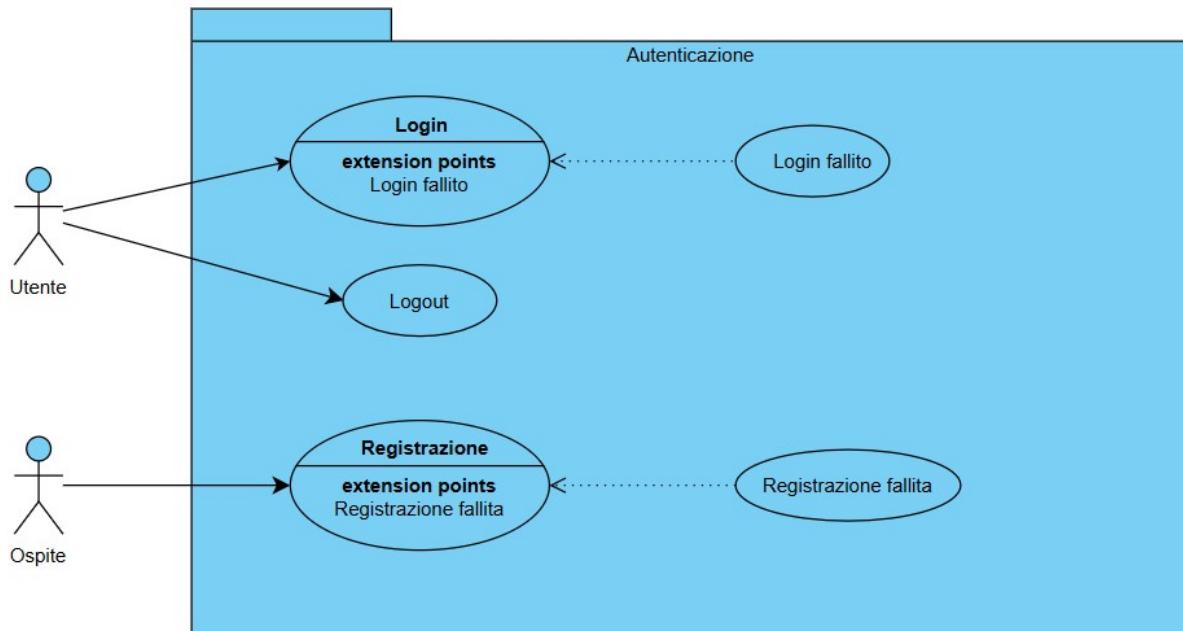
### UCA1 (Alternative flow)

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente ha scritto un nome o parola chiave inesistente
<b>Events flow</b>	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
<b>Exit condition</b>	L'utente è nella schermata della barra di ricerca
<b>Alternative flows</b>	None

## UC6

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L' utente si trova su una pagina del sito con più di un evento
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L' utente clicca sul nome dell' evento da espandere</li> <li>2. Il sistema reindirizza l' utente su una pagina con i dettagli dell' evento scelto</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L' utente si trova sulla pagina dei dettagli dell' evento selezionato
<b>Alternative flows</b>	None

## UCD2 – Autenticazione



## UC7

<b>Actors</b>	Utente ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca sul pulsante “Join now”</li> <li>2. Il sistema mostra una schermata contenente il form di registrazione che include i campi: nome, cognome, data di nascita, nazionalità, telefono, email e password</li> <li>3. L'utente inserisce i suoi dati nel form</li> <li>4. L'utente clicca sul pulsante “Registrati”</li> <li>5. Il sistema controlla che i dati inseriti siano esatti</li> </ol>

	<p>6. Il sistema crea l'account per l'utente</p> <p>7. Il sistema mostra l'homepage del sito</p>
<b>Exit condition</b>	L'utente è nella homepage e l'account è stato creato
<b>Alternative flows</b>	Se i dati inseriti dall'utente sono errati, verrà eseguito il caso d'uso UCA2

### UCA2 (Alternative flows)

<b>Actors</b>	Utente ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente ha inserito dati non corretti
<b>Events flow</b>	1. Il sistema mostra un messaggio di errore per informare l'utente quali dati risultano errati
<b>Exit condition</b>	L'utente è nella schermata di registrazione e l'account non è stato creato
<b>Alternative flows</b>	None

## UC8

<b>Actors</b>	Utente registrato e ospite
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca sul pulsante "Log in"</li> <li>2. Il sistema mostra una schermata contenente il form di login formato dai campi email e password</li> <li>3. L'utente inserisce le sue credenziali</li> <li>4. L'utente clicca sul pulsante "Accedi"</li> <li>5. Il sistema controlla le credenziali inserite dall'utente</li> <li>6. Il sistema mostra l'home page del sito</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L'utente ha effettuato l'accesso
<b>Alternative flows</b>	Se le credenziali inserite dall'utente sono errate, verrà eseguito il caso d'uso A3

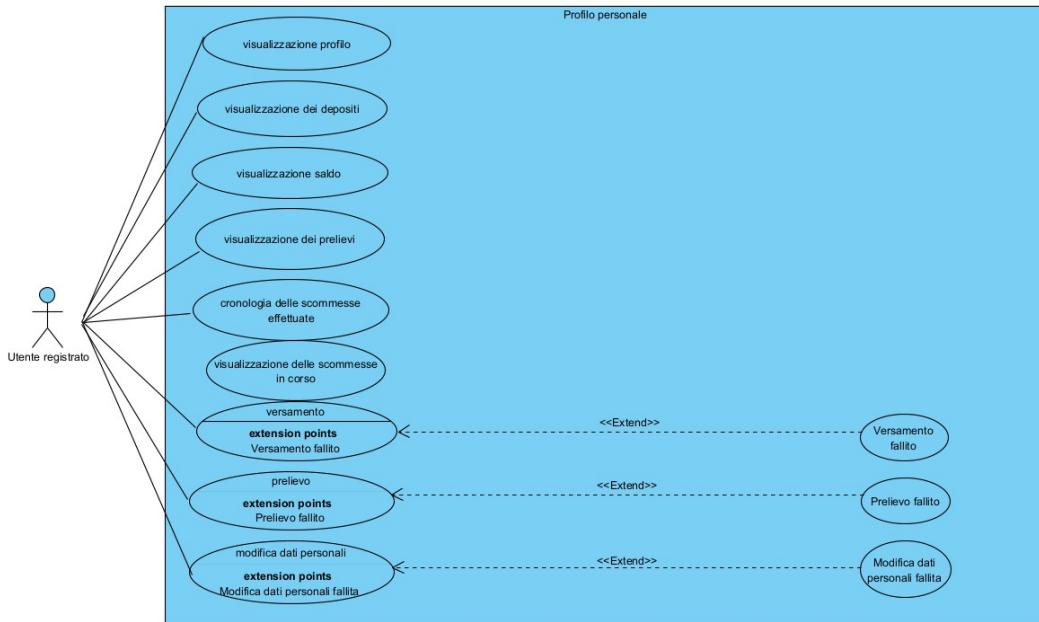
### UCA3 (Alternative flow)

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

## UC26

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

## UCD3 – Gestione profilo



## UC9

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

## UC10

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sull'icona in alto a destra dedicata al profilo</li><li>2. Il sistema mostra una schermata contenente le credenziali dell'utente ed un pulsante "Modifica"</li><li>3. L'utente modifica i suoi dati personali</li><li>4. L'utente clicca il pulsante "Modifica"</li><li>5. Il sistema salva i nuovi dati</li><li>6. Il sistema mostra una schermata con i nuovi dati inseriti</li></ol>
<b>Exit condition</b>	L'utente si trova sul proprio profilo personale
<b>Alternative flows</b>	Se i dati inseriti dall'utente sono errati, verrà eseguito il caso d'uso A4

### UCA4 (Alternative flow)

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L'utente ha inserito dati personali non corretti
<b>Events flow</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore per informare l'utente quali dati risultano errati</li> </ul>
<b>Exit condition</b>	L'utente si trova sul proprio profilo personale e i dati non sono stati aggiornati
<b>Alternative flows</b>	None

### UC11

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

## UC12

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L' utente si trova sulla schermata del profilo
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L' utente clicca sul tasto "Ricarica" in basso a sinistra</li> <li>2. Il sistema mostra una schermata con i diversi tipi di pagamento in un menu</li> <li>3. L' utente seleziona un metodo di pagamento e l' ammontare da depositare</li> <li>4. Il sistema riporta l' utente a una schermata dove inserire i dettagli di pagamento</li> <li>5. Il sistema avvisa l' utente che il pagamento è andato a buon fine</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Il saldo è aggiornato
<b>Alternative flows</b>	Se i dati inseriti al punto 4 non sono giusti in qualunque forma, verrà eseguito il caso d' uso A5

UCA5 (Alternative flow)	
<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L' utente ha inserito dei dati sbagliati per depositare
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore per erroneo inserimento dei dati</li> <li>2. All' utente viene data la possibilità di ricompilare tutti i campi</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Passo 4 del caso d' uso 12
<b>Alternative flows</b>	None

## UC13

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L' utente si trova nella schermata del profilo.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L' utente clicca sul tasto “Prelievo” in basso a sinistra</li> <li>2. Il sistema mostra una schermata in cui indica la quantità di saldo prelevabile e una lista dei metodi di prelievo disponibili</li> <li>3. L' utente seleziona un metodo di prelievo</li> <li>4. Il sistema mostra all' utente un campo in cui scrivere la quantità da prelevare</li> <li>5. L' utente indica quanto vuole prelevare e preme “invio”</li> <li>6. Il sistema avvisa l' utente che il prelievo è andato a buon fine</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Il saldo è aggiornato
<b>Alternative flows</b>	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 A6

UCA6 (alternative flow)	
<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L'utente ha inserito una quantità non valida durante il prelievo
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore per erroneo inserimento dei dati</li> <li>2. All'utente viene data la possibilità di reinserire la quantità</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Passo 5 del caso d'uso 13
<b>Alternative flows</b>	None

## UC14

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

## UC15

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

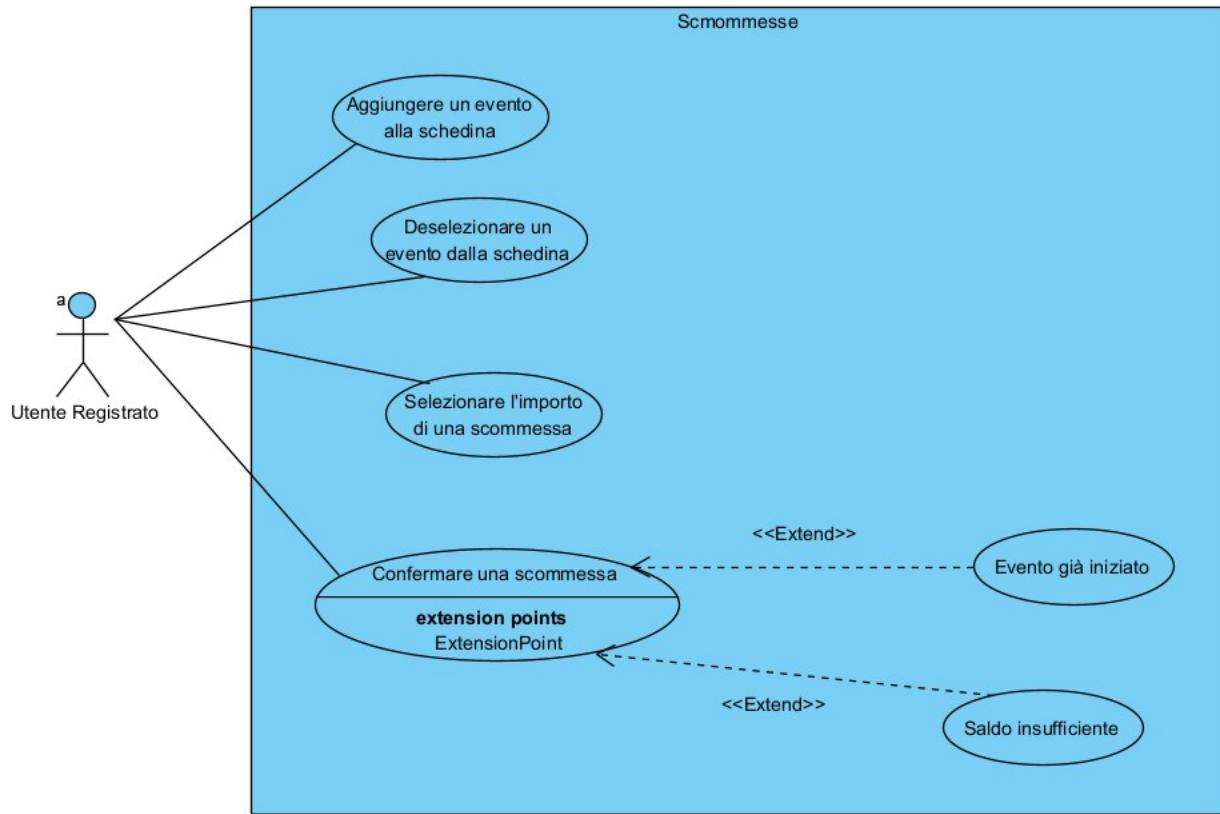
## UC16

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

## UC17

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

## UCD4 – Gestione scommesse



## UC18

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

<b>Exit condition</b>	L' evento è stato aggiunto alla schedina
<b>Alternative flows</b>	None

## UC19

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

UC20

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

## UC21

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L' utente visualizza la schedina
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L' utente clicca sul tasto “conferma scommessa”</li> <li>2. Il sistema avvisa l' utente che la conferma della scommessa è andata a buon fine</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	La scommessa è stata registrata, la schedina svuotata e il saldo aggiornato (è stata sottratta la quantità della scommessa)
<b>Alternative flows</b>	<p>Se uno degli eventi presenti nella schedina è già iniziato, verrà eseguito il caso d' uso A7.</p> <p>Se la quantità selezionata nella schedina eccede il saldo verrà eseguito il caso d'uso A8.</p>

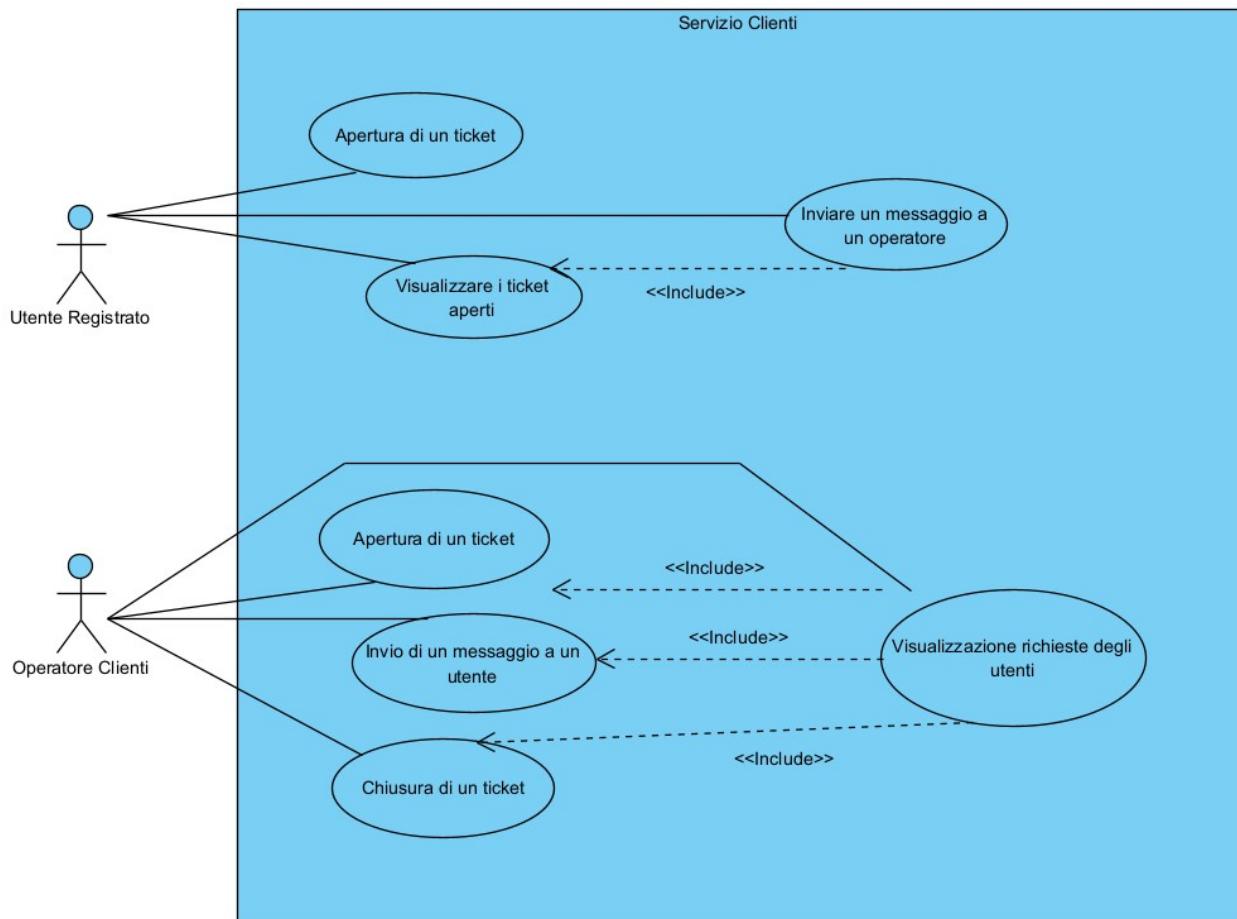
### UCA7 (alternative flow)

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	Uno degli eventi presenti nella schedina è già iniziato
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore all' utente in corrispondenza dell' evento non più valido</li> <li>2. L' utente visualizza nuovamente la schedina</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L' utente visualizza la schedina
<b>Alternative flows</b>	None

UCA8 (alternative flow)	
<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L' utente non ha abbastanza saldo disponibile per coprire la scommessa
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore all' utente avvisandolo della mancanza di saldo</li> <li>2. L' utente visualizza nuovamente la schedina</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L' utente visualizza la schedina
<b>Alternative flows</b>	None

UC22 (RF 2.3.14) – attivazione di una promozione	
<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L’ utente si trova sulla home page del sito
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L’ utente clicca sul banner “Promozioni” presente in basso a sinistra</li> <li>2. Il sistema reindirizza l’ utente a una schermata con la lista delle promozioni disponibili</li> <li>3. L’ utente clicca sulla promozione che desidera accettare</li> <li>4. Il sistema reindirizza l’ utente alla schermata dettagliata dei termini e condizioni della promozione</li> <li>5. L’ utente clicca sul tasto “accetta” in fondo alla pagina</li> <li>6. Il sistema mostra un messaggio di accettazione confermata all’ utente</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	La promozione è stata attivata nel profilo dell’ utente
<b>Alternative flows</b>	None

## UCD5 – Servizio Clienti



## UC23

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca su "servizio clienti" in basso a destra</li>   <li>2. Il sistema mostra una schermata pop-up con tutti i suoi ticket.</li> </ol>

	<p>3. L'utente seleziona “apri ticket”</p> <p>4. Il sistema mostra una schermata con un form dove è possibile compilare la richiesta</p> <p>5. L'utente seleziona la categoria del problema per cui vuole richiedere assistenza e inserisce il relativo messaggio</p> <p>6. Il sistema riporta l'utente sulla schermata del servizio clienti e avvisa l'utente che il ticket è stato aperto</p>
<b>Exit condition</b>	Il ticket è stato aperto e sarà visibile agli operatori
<b>Alternative flows</b>	None

## UC24

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova sulla home page
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente clicca su "servizio clienti" in basso a destra</li> <li>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.</li> <li>3. L'utente seleziona un ticket.</li> <li>4. Il sistema mostra una schermata con i messaggi inoltrati e le relative risposte.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Il messaggio è stato aggiunto alla conversazione relativa al ticket.
<b>Alternative flows</b>	None

## UC25

<b>Actors</b>	Utente registrato
<b>Entry condition</b>	L'utente si trova nella schermata di un ticket aperto.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utente digita un messaggio in un form presente al di sotto della conversazione e lo inoltra.</li> <li>2. Il sistema riporta l'utente sulla schermata del servizio clienti e avvisa l'utente che il messaggio è stato inviato.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Il messaggio è stato inoltrato
<b>Alternative flows</b>	None

## UC41

<b>Actors</b>	Operatore del servizio clienti
<b>Entry condition</b>	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Gestione richieste".
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operatore accede alla sezione "Richieste utenti".</li><li>2. Il sistema mostra un elenco delle richieste degli utenti suddivise per categoria (es. reclami, domande frequenti, suggerimenti).</li></ol>
<b>Exit condition</b>	L'operatore visualizza le richieste degli utenti suddivise per categoria.
<b>Alternative flows</b>	None.

## UC42

<b>Actors</b>	Operatore del servizio clienti
<b>Entry condition</b>	<p>L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Richieste di apertura ticket".</p>
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'operatore accede alla lista delle richieste degli utenti per l'apertura di ticket.</li> <li>2. L'operatore seleziona una richiesta da esaminare.</li> <li>3. L'operatore visualizza i dettagli della richiesta dell'utente, inclusi nome, descrizione del problema e data di invio.</li> <li>4. L'operatore conferma l'apertura del ticket rispondendo al messaggio dell'utente.</li> <li>5. Il sistema crea un ticket associato alla richiesta e invia una notifica di conferma all'utente.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	<p>Il ticket è aperto e visibile nella lista dei ticket attivi, e l'utente riceve conferma dell'apertura.</p>
<b>Alternative flows</b>	<p>None.</p>

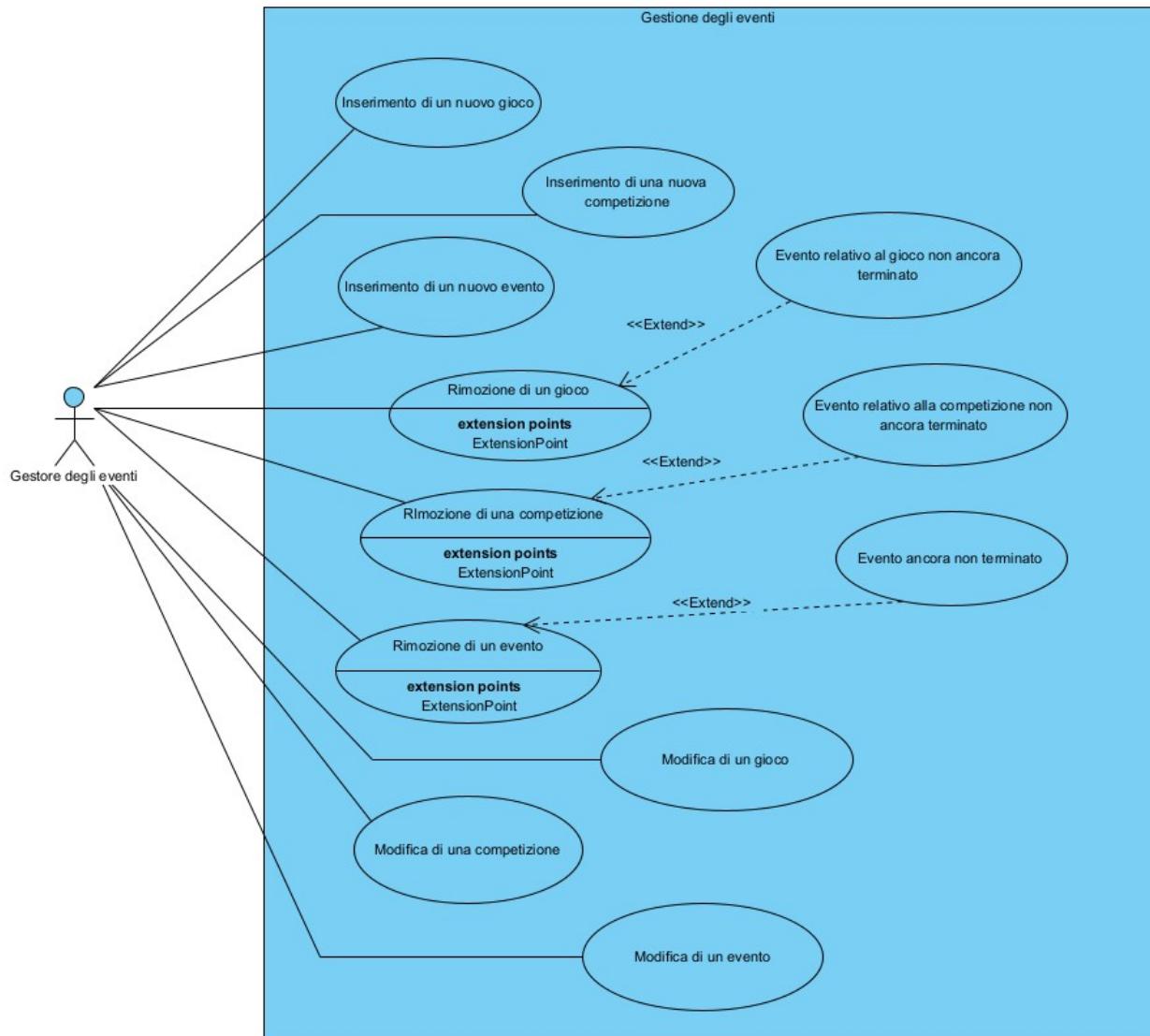
## UC43

<b>Actors</b>	Operatore del servizio clienti
<b>Entry condition</b>	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Ticket aperti".
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'operatore accede alla lista dei ticket aperti.</li> <li>2. L'operatore seleziona un ticket per visualizzarne i dettagli e le comunicazioni precedenti.</li> <li>3. L'operatore scrive una risposta nel campo dedicato.</li> <li>4. L'operatore invia la risposta.</li> <li>5. Il sistema aggiorna il ticket con la nuova risposta e invia una notifica all'utente riguardo la risposta fornita.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	La risposta è visibile nel ticket da parte dell'utente.
<b>Alternative flows</b>	None.

## UC44

<b>Actors</b>	Operatore del servizio clienti
<b>Entry condition</b>	L'operatore del servizio clienti è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Ticket aperti".
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'operatore accede alla lista dei ticket aperti.</li> <li>2. L'operatore seleziona un ticket per visualizzarne i dettagli.</li> <li>3. L'operatore clicca sull'opzione "Chiudi ticket".</li> <li>4. Il sistema richiede conferma per chiudere il ticket.</li> <li>5. L'operatore conferma la chiusura del ticket.</li> <li>6. Il sistema aggiorna lo stato del ticket a "chiuso" e invia una notifica all'utente riguardo alla chiusura del ticket.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Il ticket è chiuso e non è più visibile nella lista dei ticket aperti; l'utente riceve una notifica della chiusura.
<b>Alternative flows</b>	None.

## UCD6 – Gestione eventi



UC27

### Actors

Gestore degli eventi

### Entry condition

Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione dei giochi.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore seleziona l'opzione "Aggiungi nuovo gioco eSports"</li> <li>2. Il sistema mostra al gestore una pagina con un form da compilare</li> <li>3. Il gestore compila il form con i dettagli del gioco</li> <li>4. Il sistema salva i dettagli del gioco e li aggiunge alla lista dei giochi disponibili.</li> </ol>
<b>Events flow</b>	
<b>Exit condition</b>	Il nuovo gioco eSports è visibile sulla piattaforma per gli utenti
<b>Alternative flows</b>	None

## UC28

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

## UC29

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

## UC30

<b>Actors</b>	Gestore degli eventi
<b>Entry condition</b>	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata della lista giochi
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore identifica il gioco da eliminare e seleziona l'opzione "Elimina"</li> <li>2. Il sistema chiede conferma per eliminare il gioco selezionato</li> <li>3. Il gestore conferma l'eliminazione</li> <li>4. Il sistema rimuove il gioco e tutte le competizioni e gli eventi ad esso associati</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Il gioco, le competizioni e gli eventi relativi non sono più visibili sulla piattaforma.
<b>Alternative flows</b>	Se almeno un evento relativo al gioco non è ancora terminato, verrà eseguito il caso d'uso A9.

## UC31

<b>Actors</b>	Gestore degli eventi
<b>Entry condition</b>	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata della lista competizioni di un gioco specifico.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore identifica la competizione da eliminare e seleziona l'opzione "Elimina"</li>   <li>2. Il sistema chiede conferma per eliminare la competizione selezionata</li>   <li>3. Il gestore conferma l'eliminazione</li>   <li>4. Il sistema rimuove la competizione e gli eventi ad essa associati</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	La competizione e gli eventi relativi non sono più visibili sulla piattaforma.
<b>Alternative flows</b>	Se almeno un evento relativo alla competizione non è ancora terminato, verrà eseguito il caso d'uso A9.

## UC32

<b>Actors</b>	Gestore degli eventi
<b>Entry condition</b>	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata della lista eventi di una competizione specifica.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore identifica l'evento da eliminare e seleziona l'opzione "Elimina"</li> <li>2. Il sistema chiede conferma per eliminare l'evento selezionato</li> <li>3. Il gestore conferma l'eliminazione</li> <li>4. Il sistema rimuove l'evento</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L'evento non è più visibile sulla piattaforma
<b>Alternative flows</b>	Se l'evento non è ancora terminato, verrà eseguito il caso d'uso A9.

### UCA9 (Alternative flow)

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

## UC33

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

## UC34

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

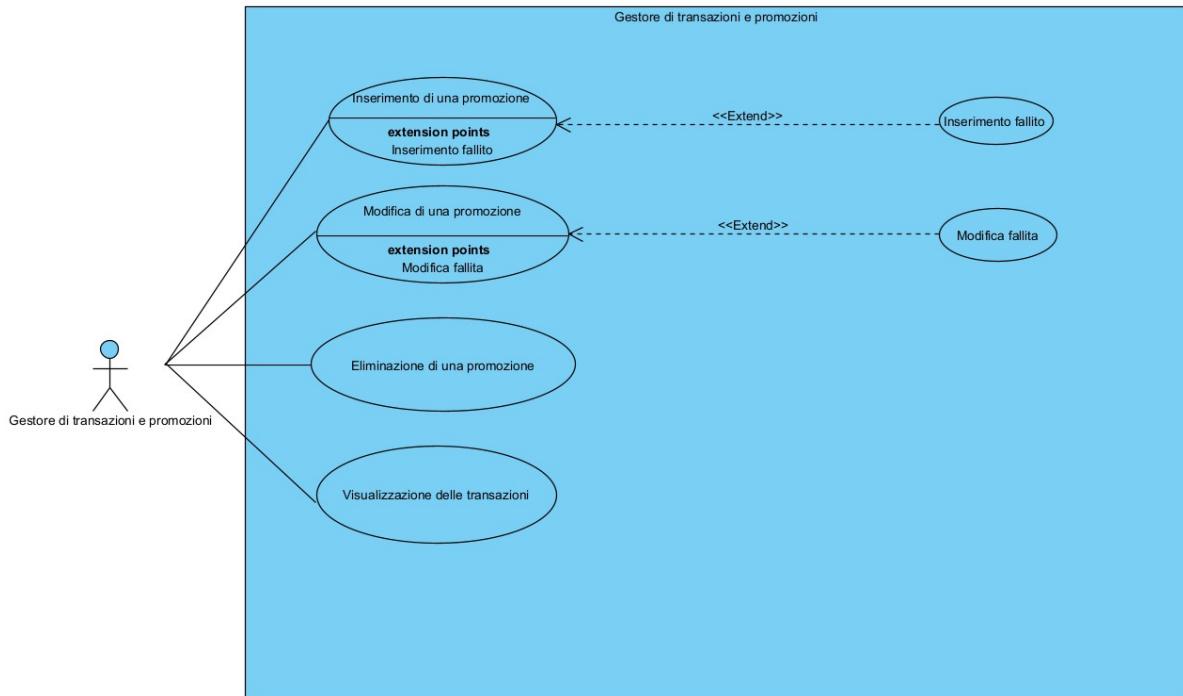
## UC35

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

## UC36

<b>Actors</b>	Gestore degli eventi
<b>Entry condition</b>	Il gestore degli eventi è autenticato nel sistema e si trova nella schermata di gestione degli eventi di una competizione specifica
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore seleziona l'evento che vuole terminare e seleziona l'opzione "Termina evento"</li> <li>2. Il sistema mostra un messaggio di conferma della terminazione.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	L'evento terminato non è più visibile sulla piattaforma.
<b>Alternative flows</b>	None

## UCD7 – Transaction management



UC37

<b>Actors</b>	Gestore di transazioni e promozioni
<b>Entry condition</b>	Il gestore di transazioni e promozioni è autenticato nel sistema e si trova nella sezione di gestione del sistema.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore seleziona l'opzione "Crea nuova promozione".</li> <li>2. Il gestore compila il form con i dettagli della promozione (es. nome, descrizione, sconto, durata, condizioni di utilizzo).</li> <li>3. Il gestore conferma la creazione della promozione.</li> <li>4. Il sistema salva i dettagli della promozione e la rende attiva e visibile agli utenti.</li> </ol>

<b>Exit condition</b>	La nuova promozione è visibile sulla piattaforma e disponibile per gli utenti.
<b>Alternative flows</b>	Se il gestore inserisce informazioni incomplete o errate verrà eseguito il caso d'uso A10

UCA10 (Alternative flow)	
<b>Actors</b>	Gestore di transazioni e promozioni
<b>Entry condition</b>	Il gestore di transazioni e promozioni ha inserito informazioni incomplete o errate durante l'aggiunta di una nuova promozione.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore.</li> <li>2. Viene data la possibilità al gestore di modificare i dati errati.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Passo 3 del caso d'uso 37
<b>Alternative flows</b>	None

## UC38

<b>Actors</b>	Gestore di transazioni e promozioni
<b>Entry condition</b>	Il gestore di transazioni e promozioni è autenticato nel sistema e si trova nella sezione "Promozioni", con una lista delle promozioni attive e passate.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il gestore seleziona la promozione che desidera modificare.</li> <li>2. Il gestore apporta le modifiche ai campi della promozione (es. descrizione, sconto, durata, condizioni di utilizzo).</li> <li>3. Il gestore conferma le modifiche.</li> <li>4. Il sistema aggiorna la promozione con i nuovi dettagli e li salva.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	La promozione viene aggiornata e i nuovi dettagli sono visibili sulla piattaforma.
<b>Alternative flows</b>	Se il gestore inserisce informazioni incomplete o errate verrà eseguito il caso d'uso A11

UCA11 (Alternative flow)	
<b>Actors</b>	Gestore di transazioni e promozioni
<b>Entry condition</b>	Il gestore di transazioni e promozioni ha inserito informazioni incomplete o errate durante la modifica di una nuova promozione.
<b>Events flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema mostra un messaggio di errore.</li> <li>2. Viene data la possibilità al gestore di modificare i dati errati.</li> </ol>
<b>Exit condition</b>	Passo 3 del caso d'uso 38.
<b>Alternative flows</b>	None.

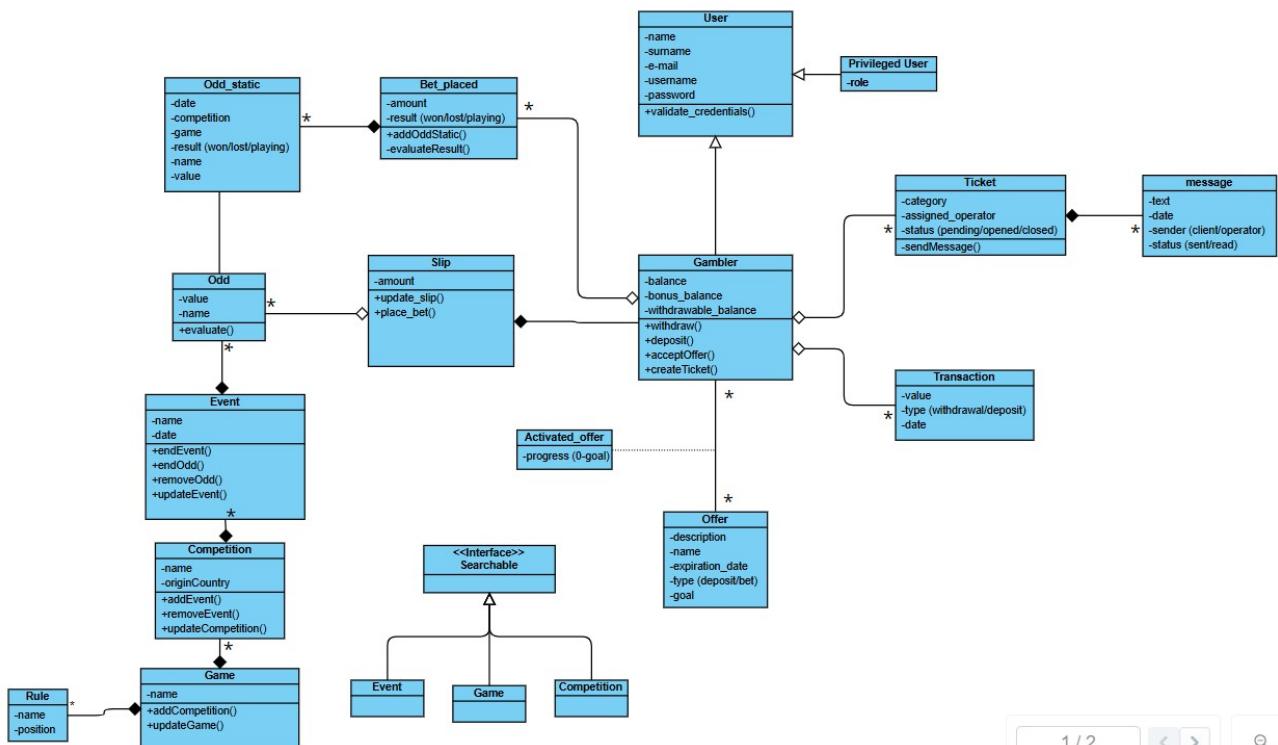
## UC39

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

## UC40

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

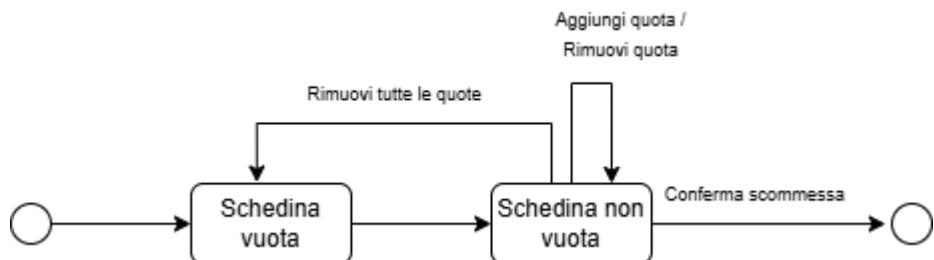
### 4.2.3. Class diagram



1 / 2

### 4.2.4. Statechart diagrams

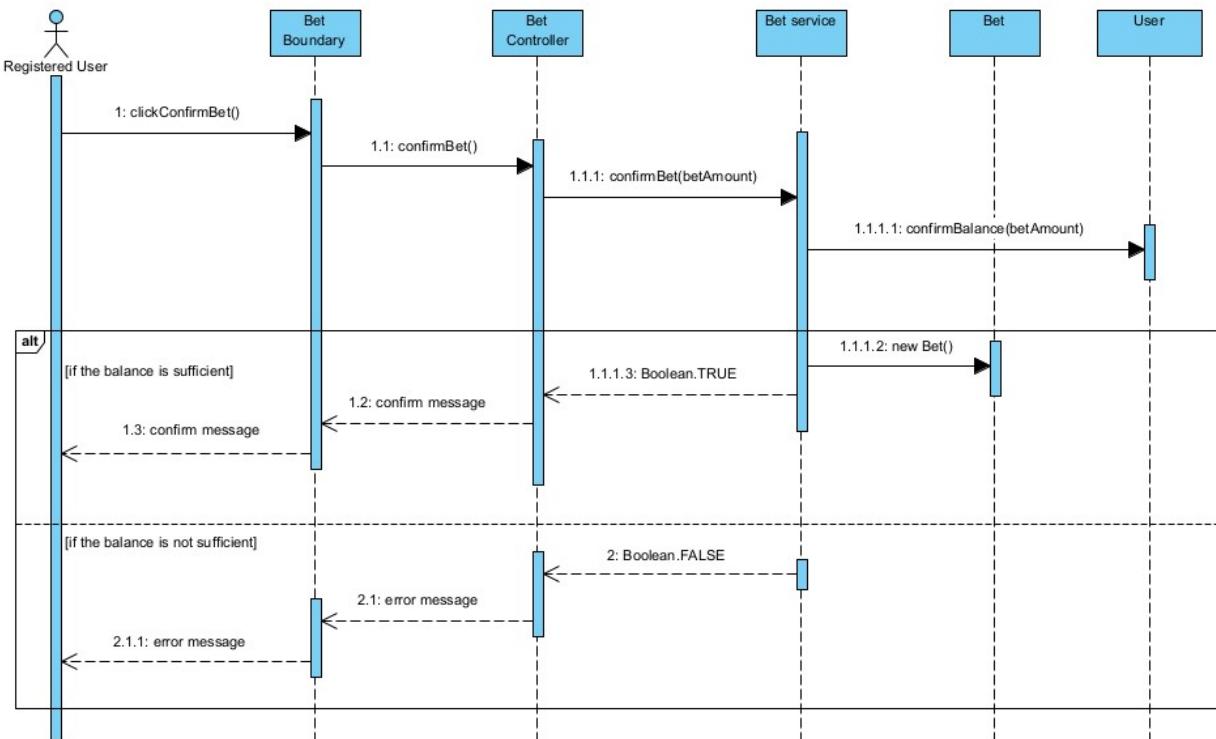
Schedina



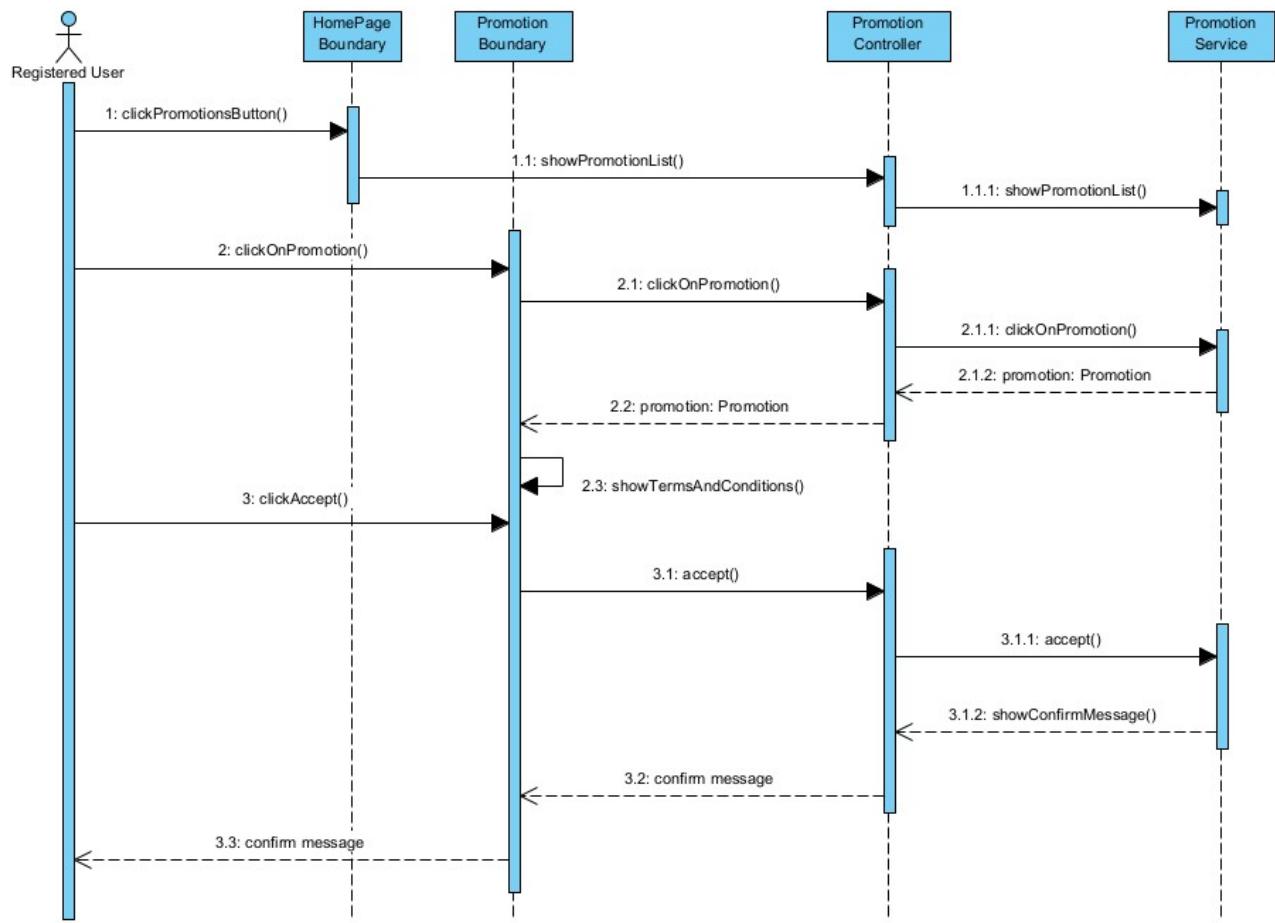
## 4.3. Dynamic model

### 4.3.1. Sequence diagrams

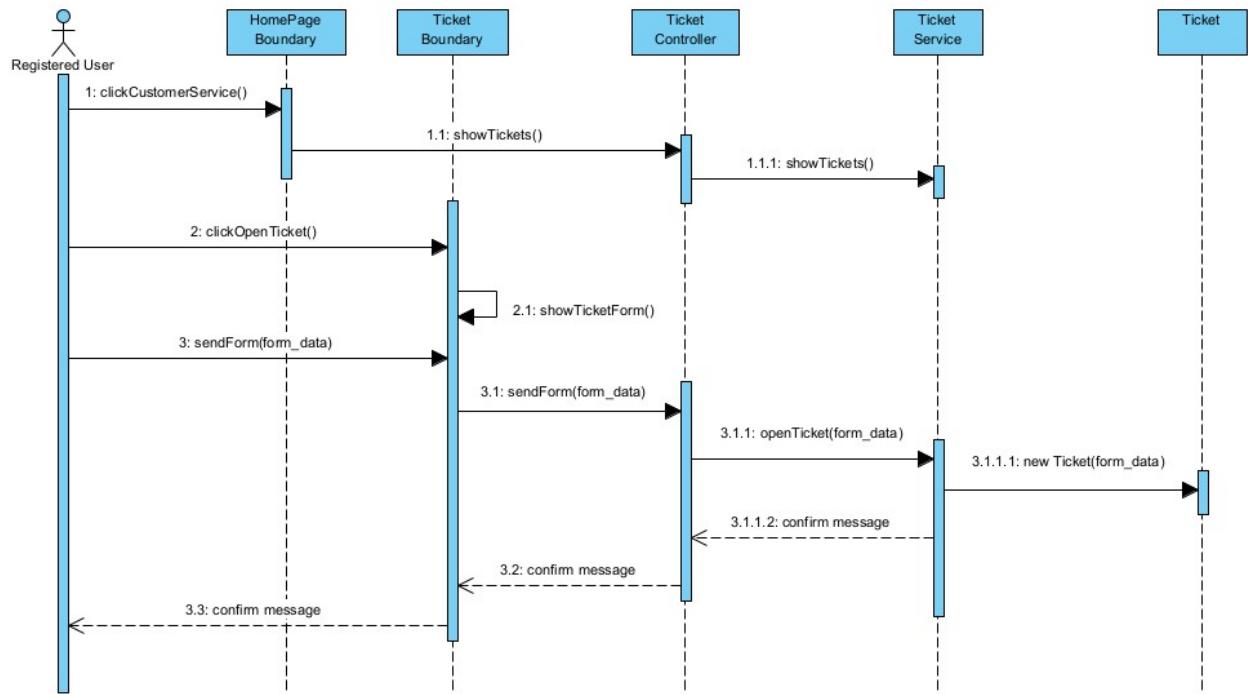
Confermare una scommessa.



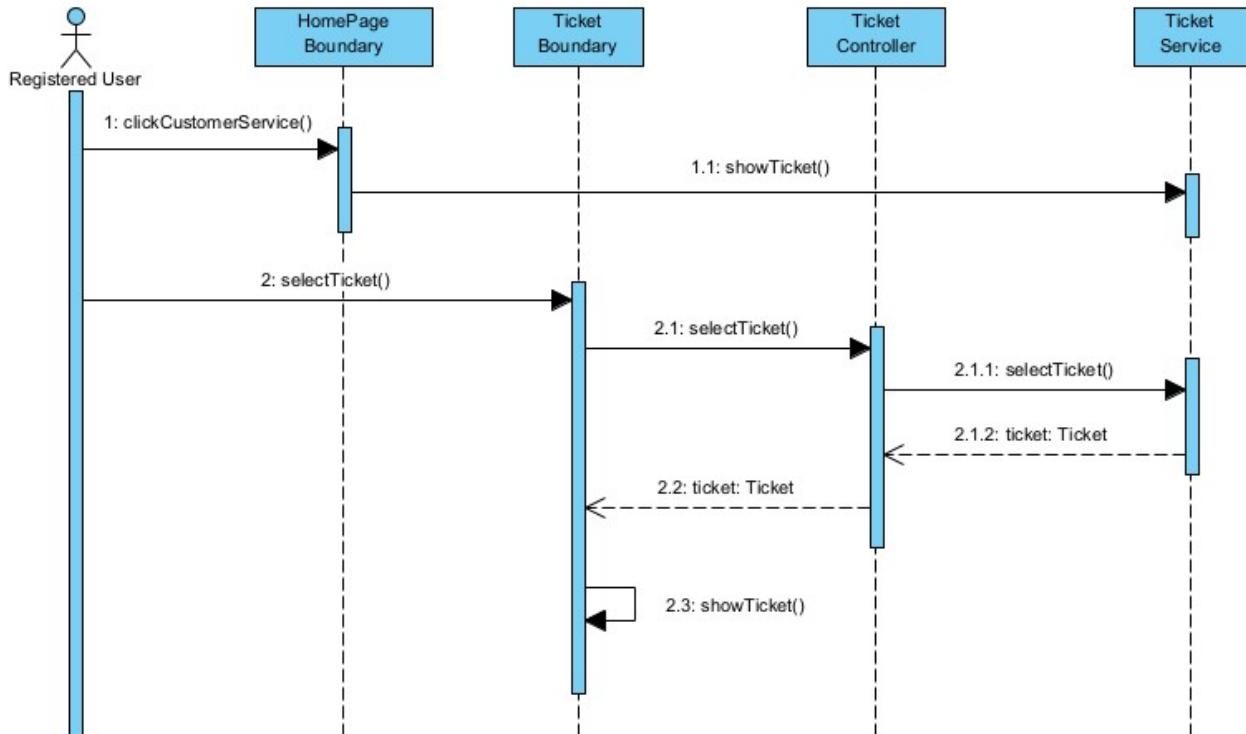
## Partecipare a promozioni attive.



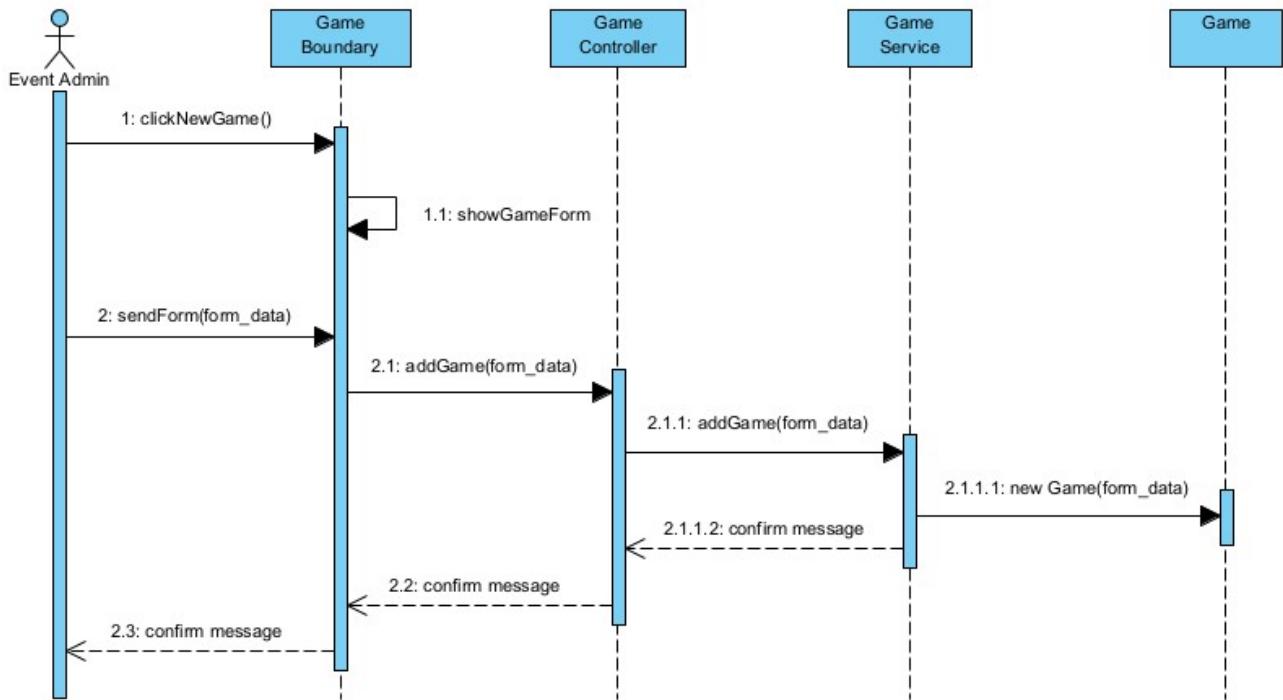
Aprire un ticket di supporto con un operatore.



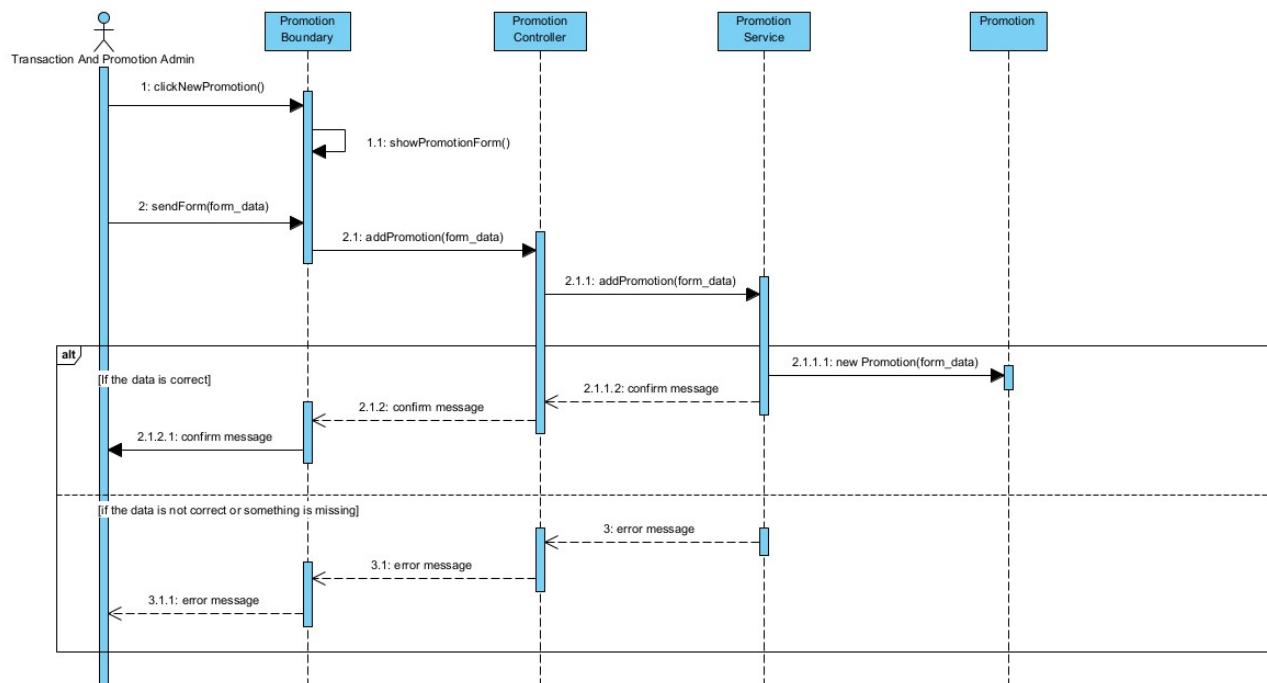
Visualizzare un ticket aperto.



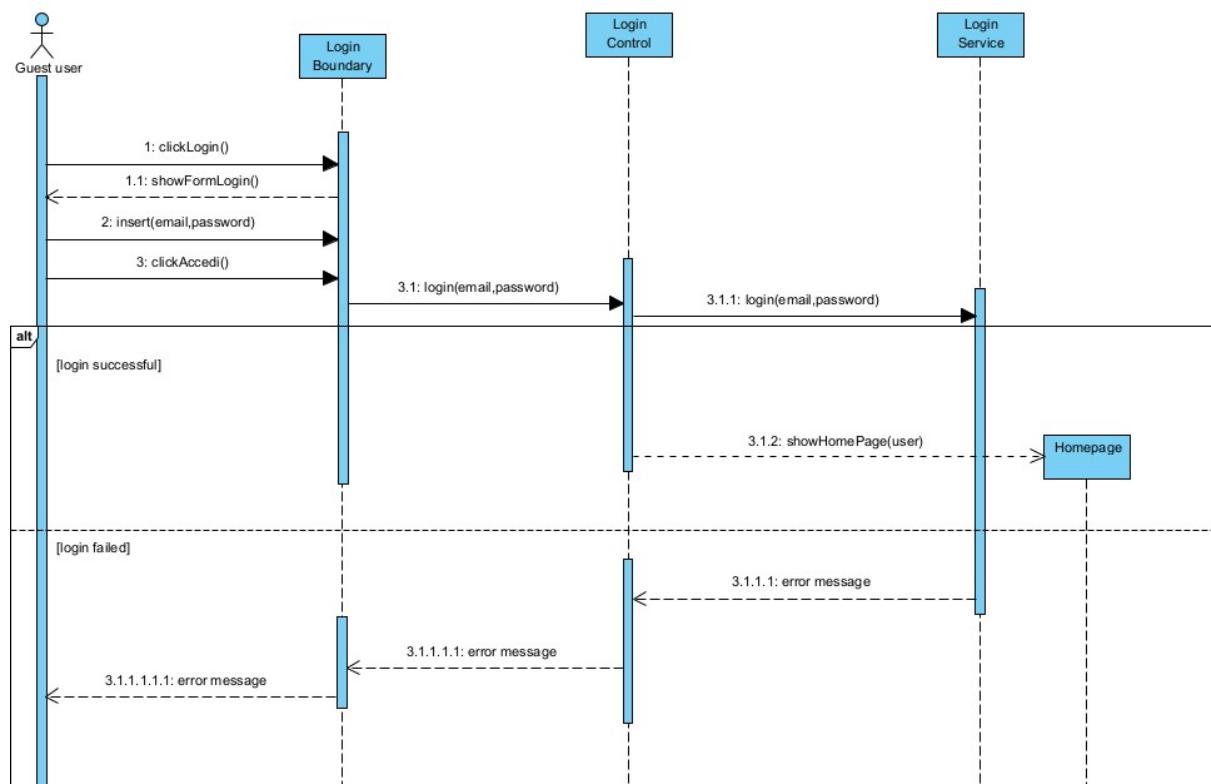
## Aggiungere nuovi giochi eSports alla piattaforma



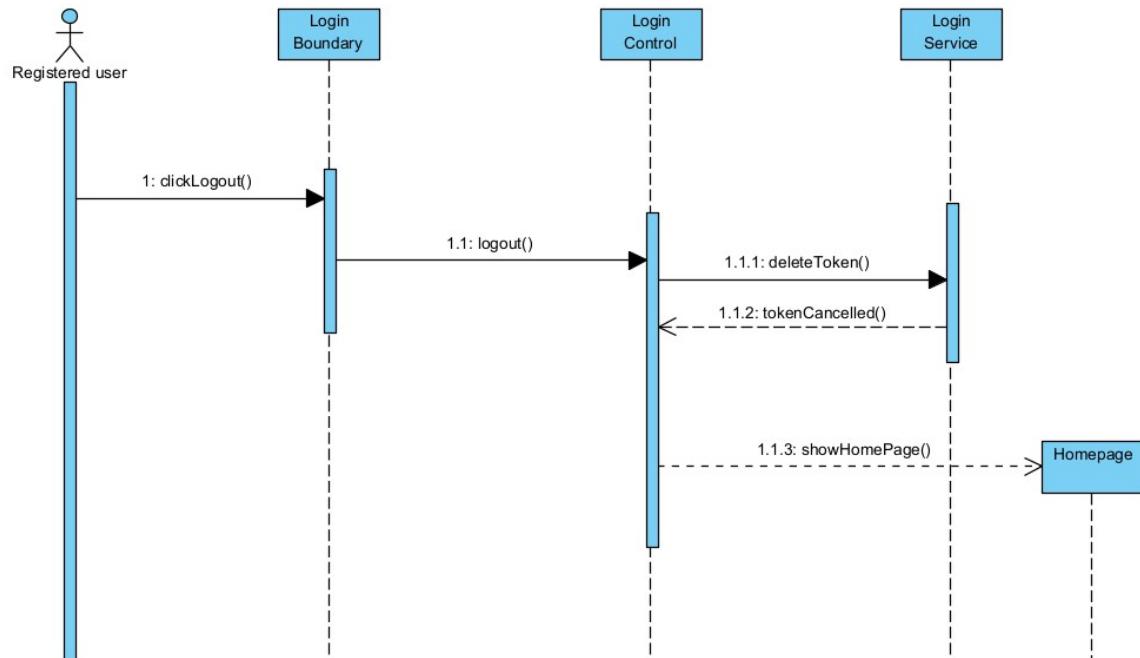
## Creare nuove promozioni.



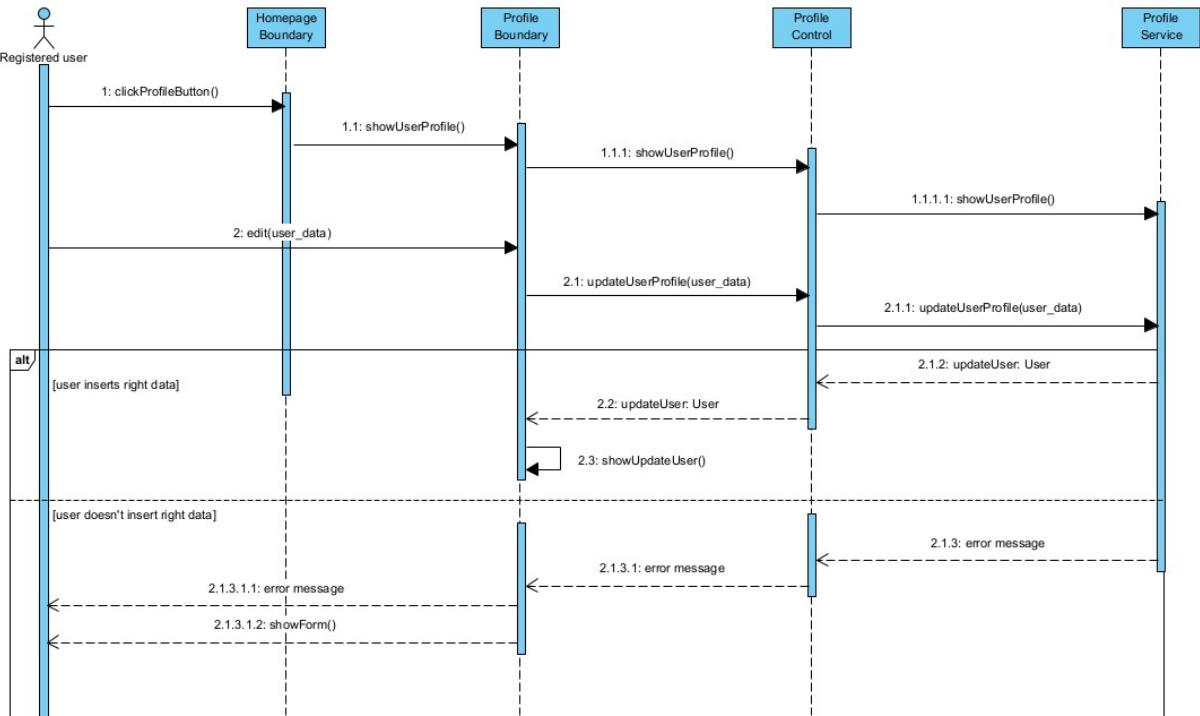
## Login



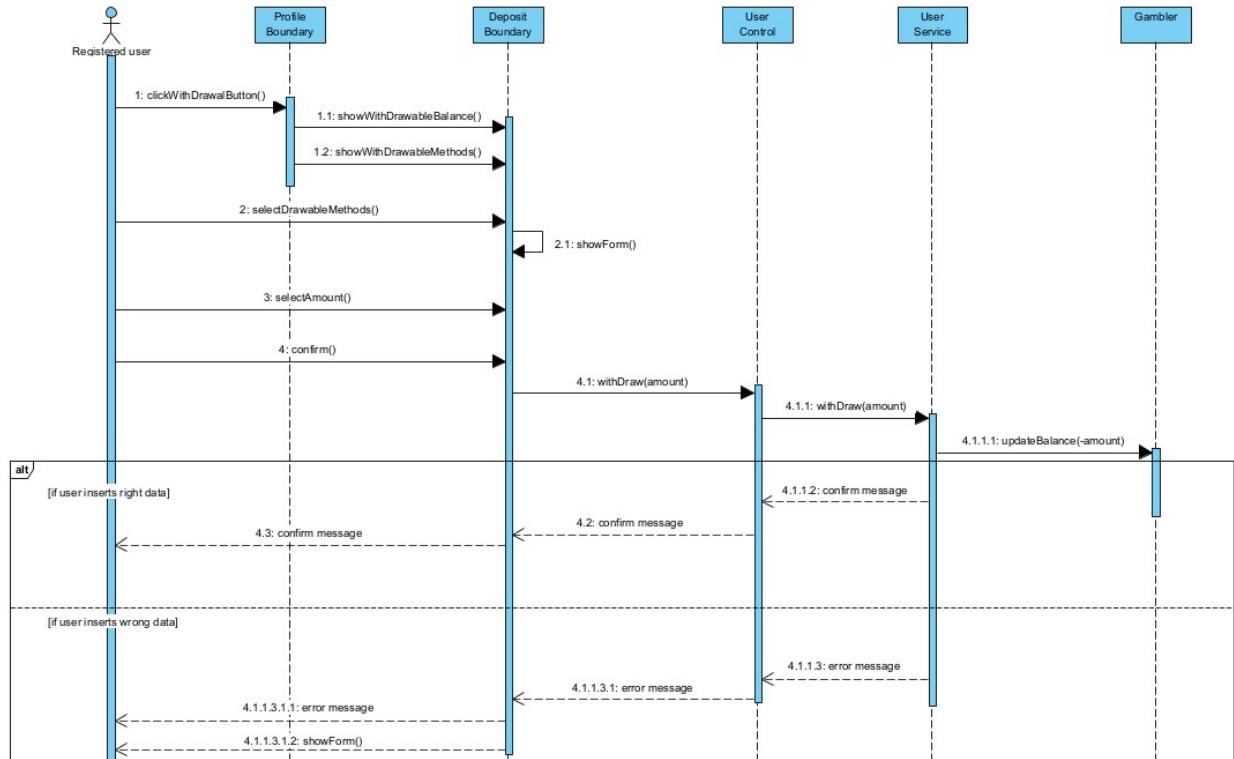
## Logout



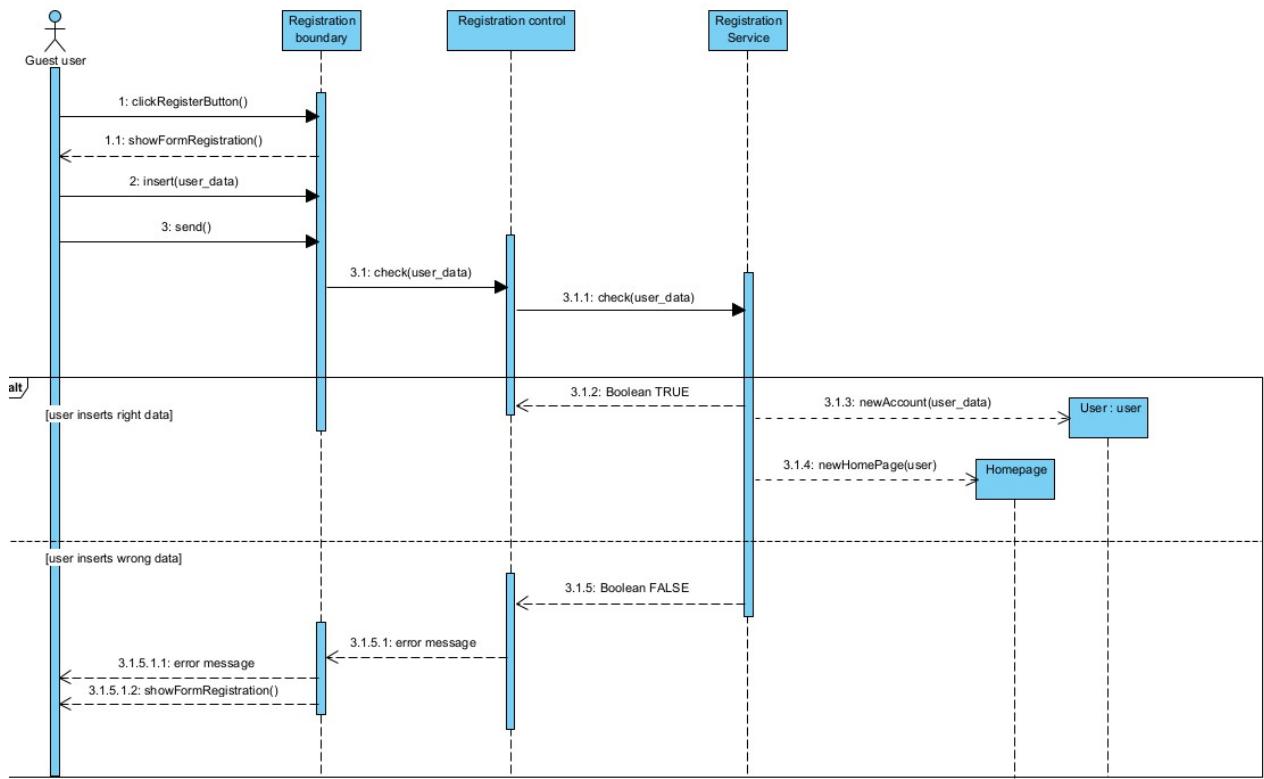
## Modifica del profilo



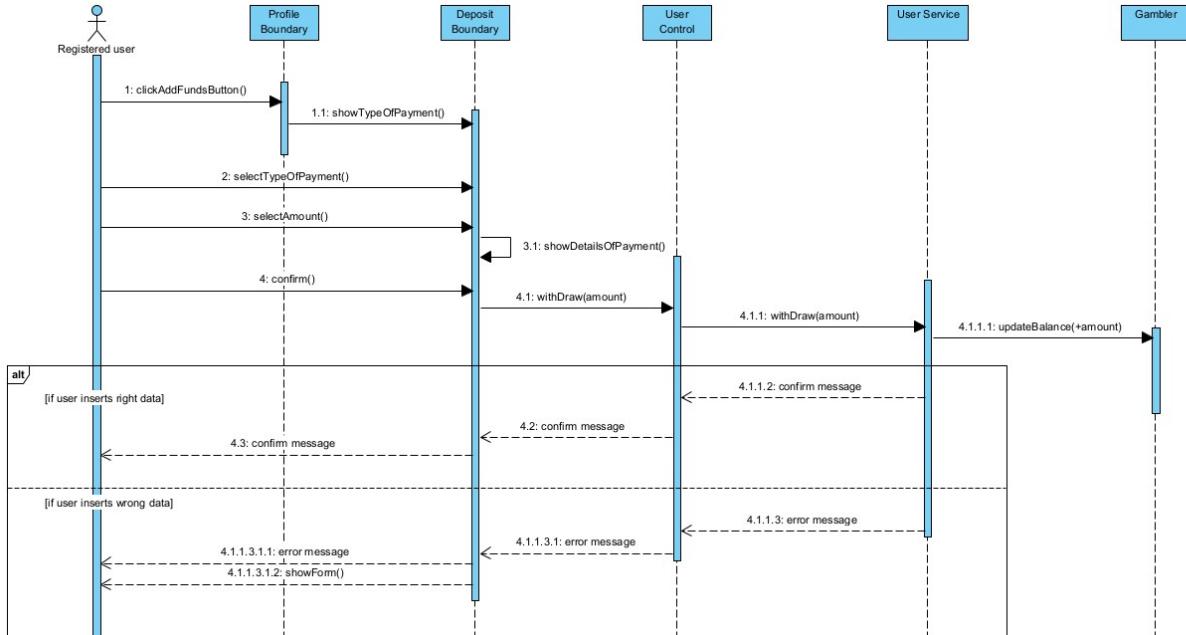
## Prelievo



## Registrazione

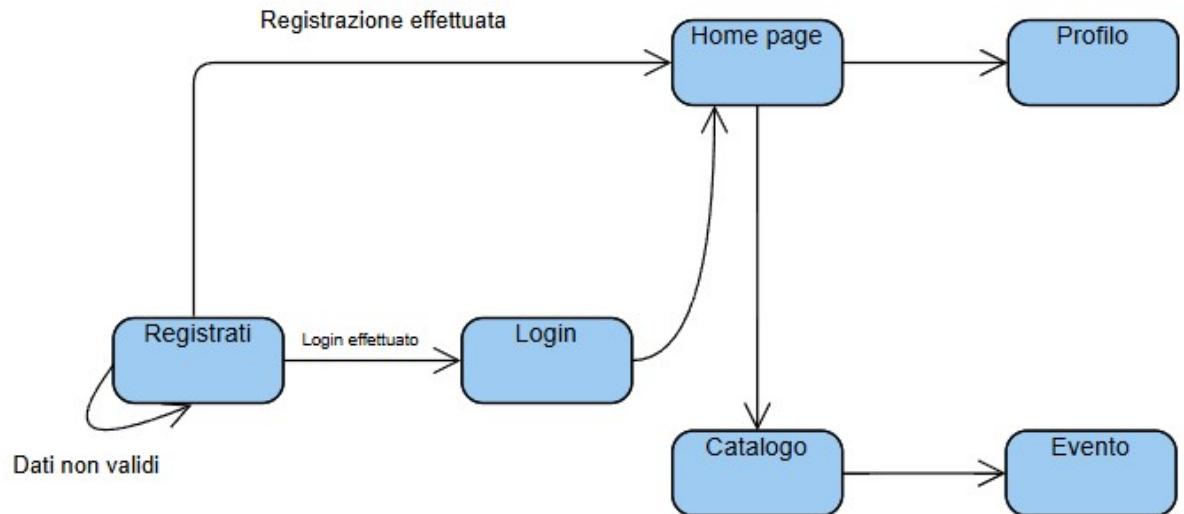


## Versamento

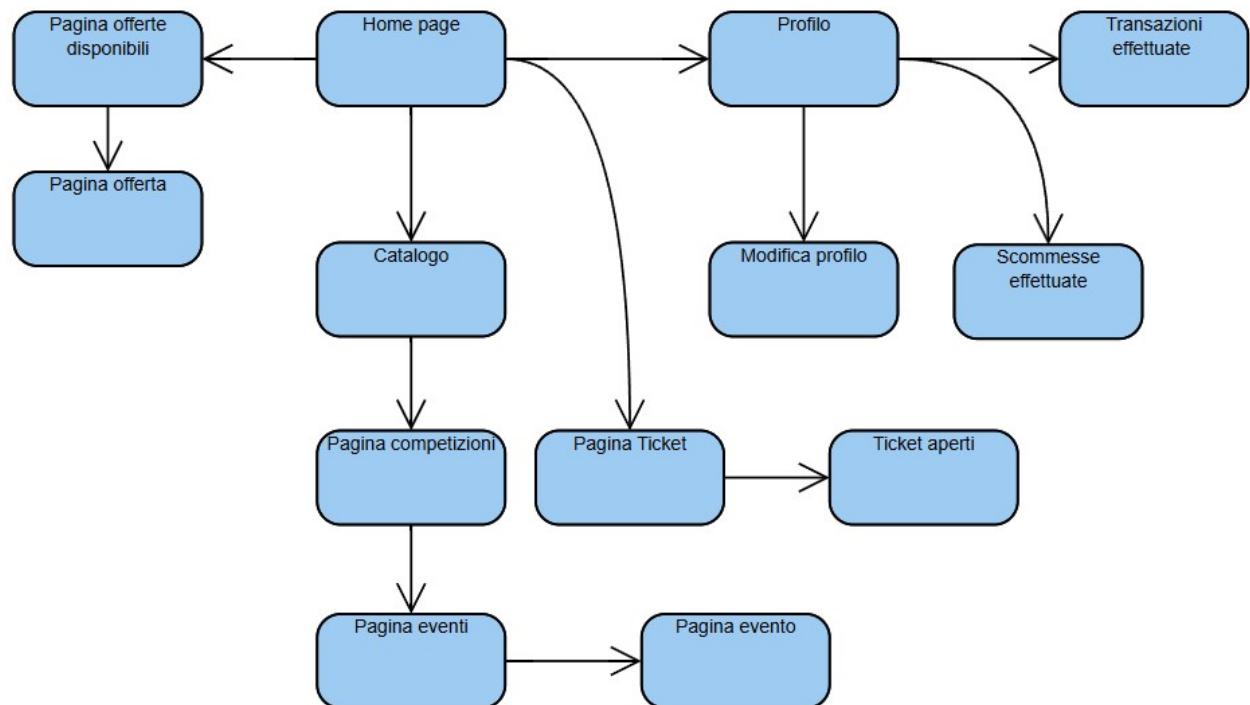


### 4.3.2. Navigational diagrams

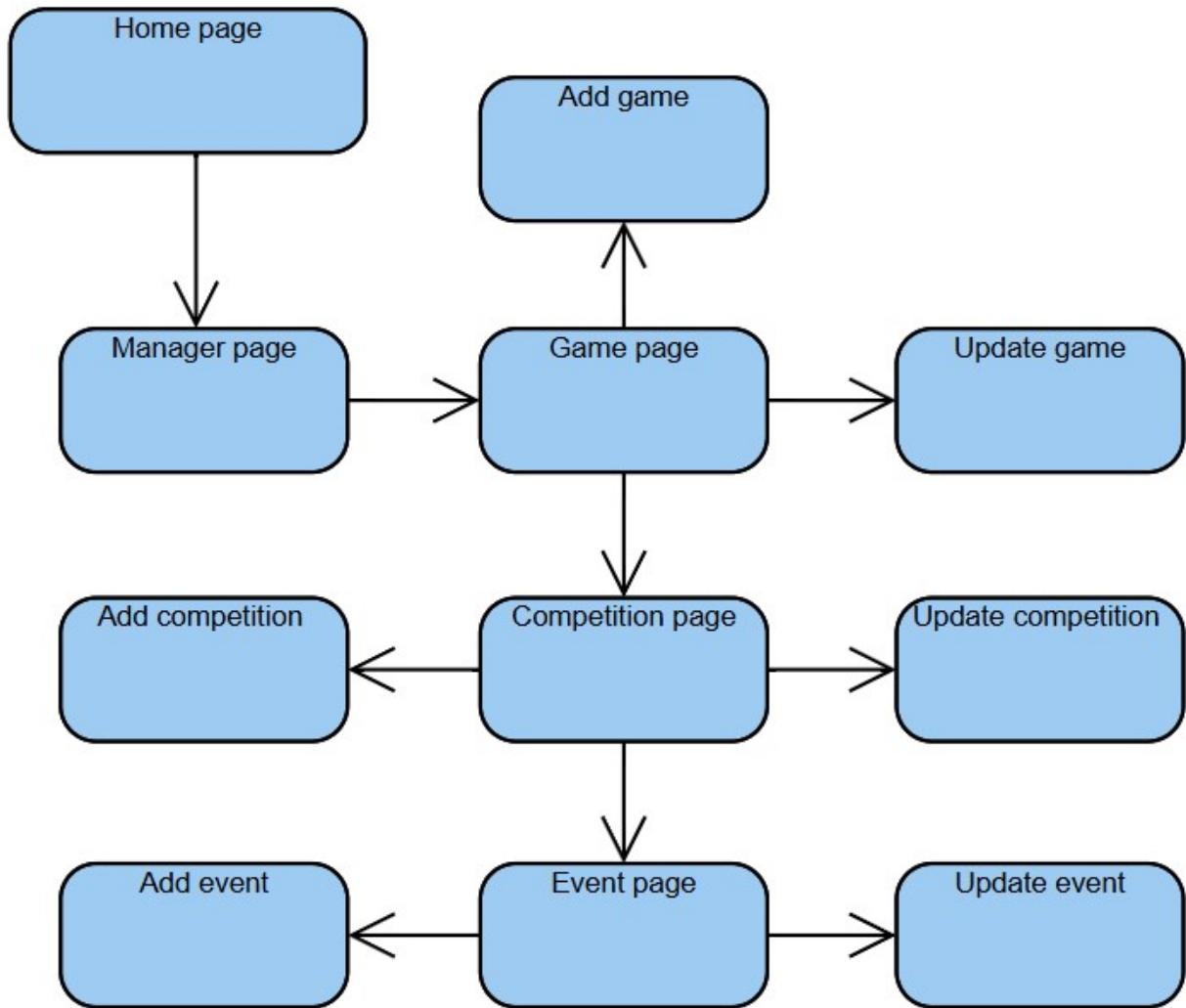
Utente ospite



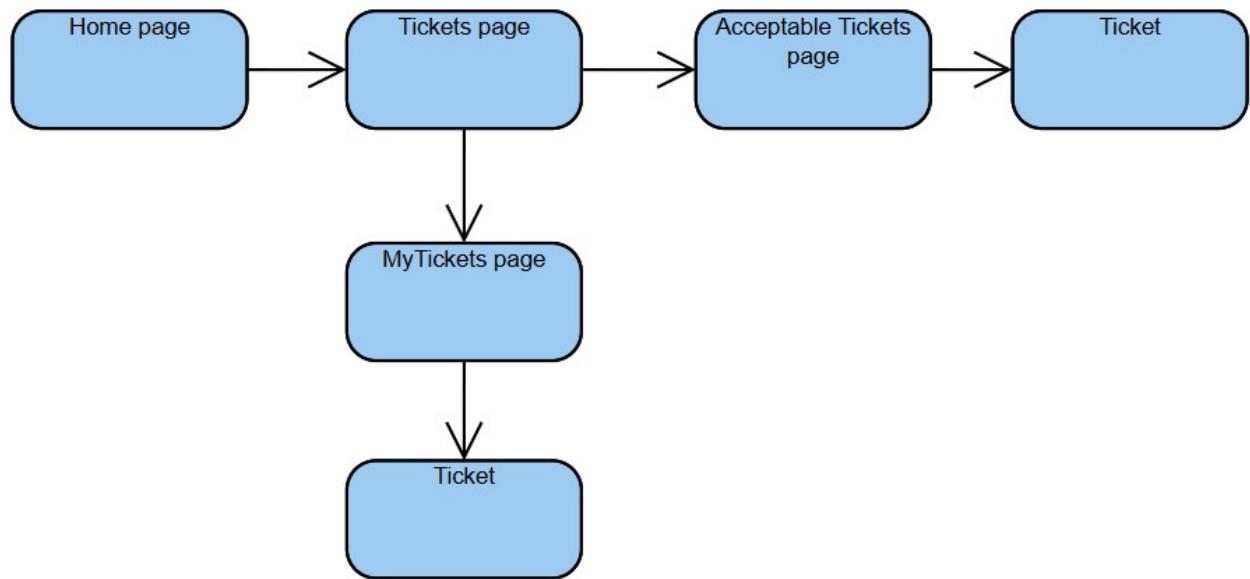
Gambler



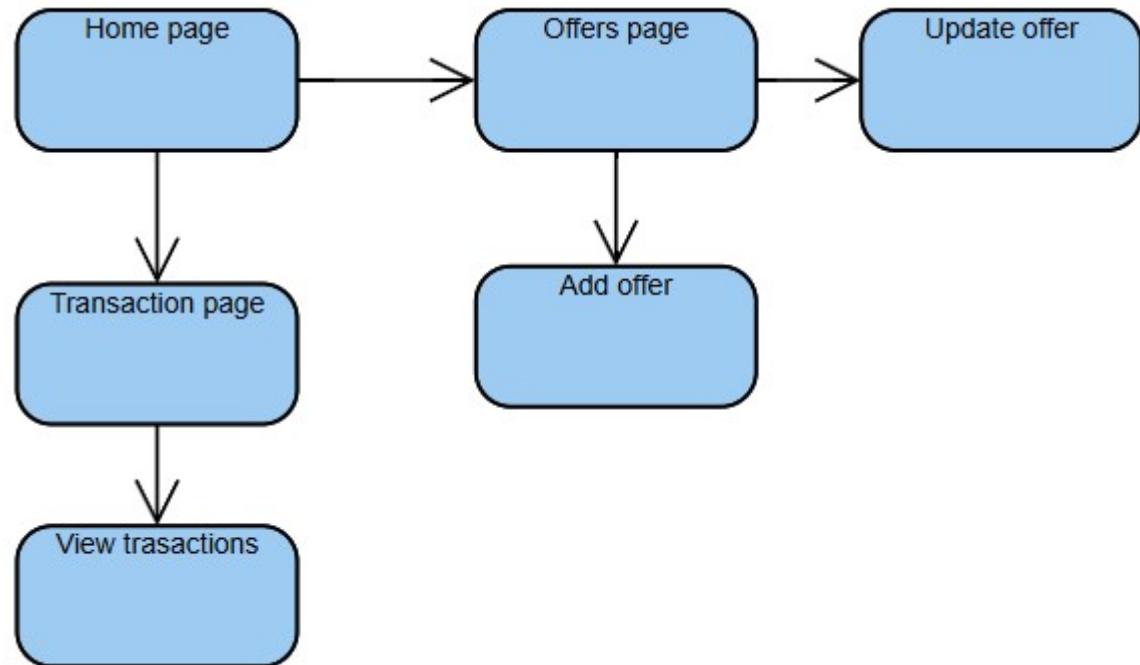
## Event manager



### Client Service manager

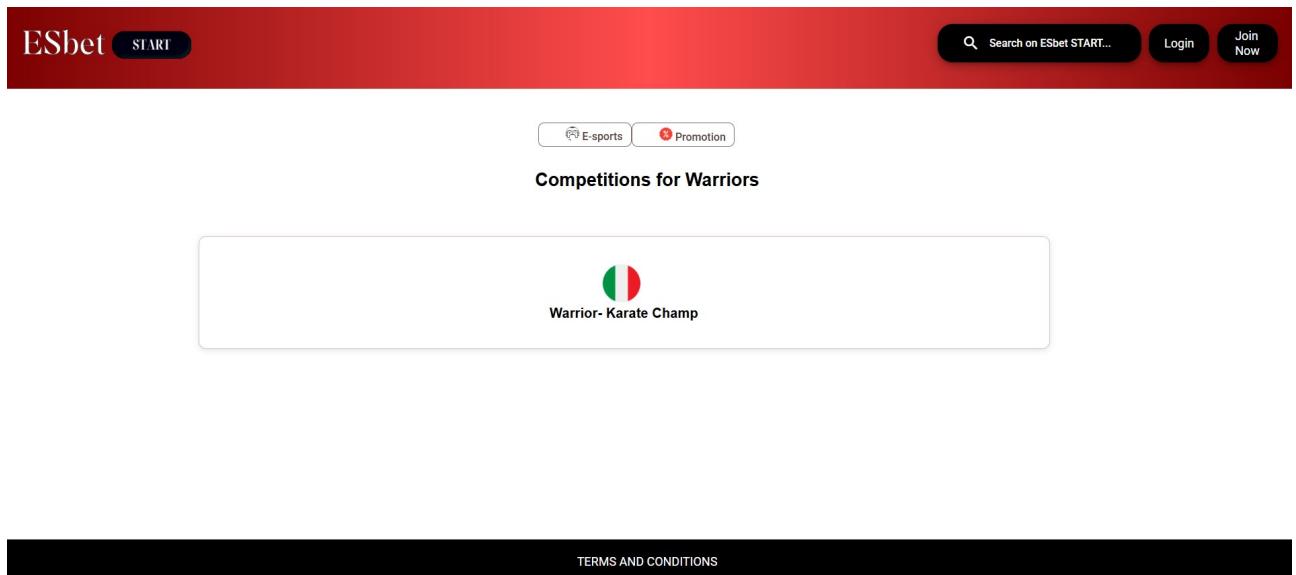


### Transaction Manager



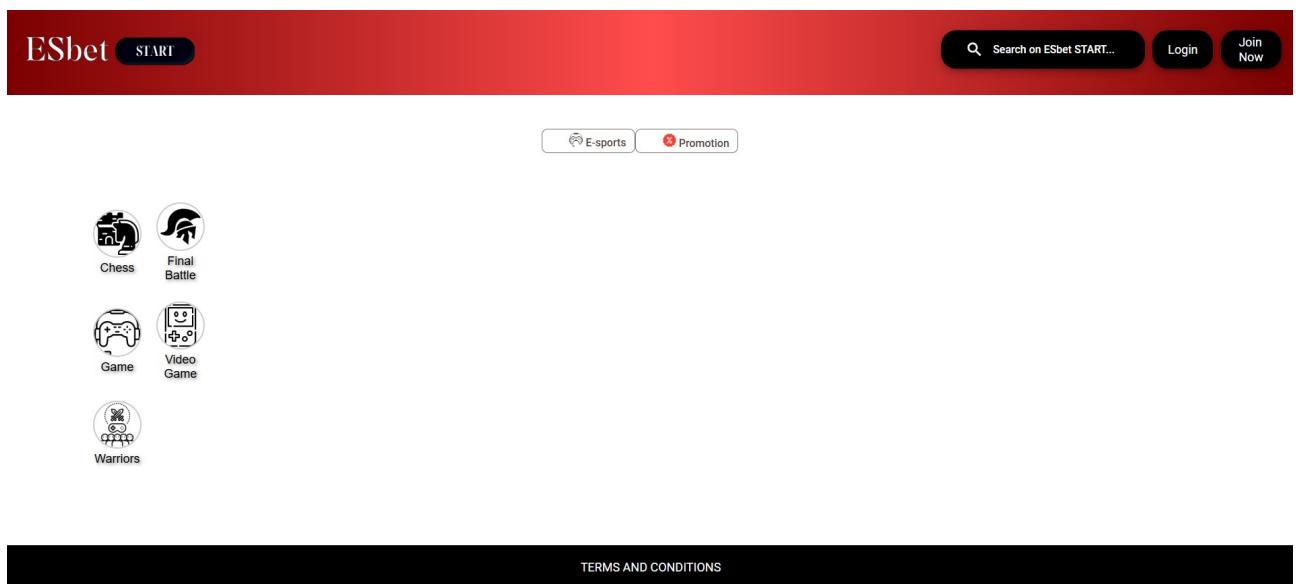
## 4.1. User interface (mock ups)

### 4.1.1. Competition screen



The competition screen features a red header bar with the 'ESbet' logo and a 'START' button on the left, and a search bar, login button, and 'Join Now' button on the right. Below the header is a navigation bar with 'E-sports' and 'Promotion' buttons. The main content area is titled 'Competitions for Warriors' and contains a box for 'Warrior- Karate Champ' with a red, white, and green logo. At the bottom is a black footer bar with 'TERMS AND CONDITIONS' text.

### 4.1.2. E-sports screen



The e-sports screen has a red header bar with the 'ESbet' logo and a 'START' button on the left, and a search bar, login button, and 'Join Now' button on the right. Below the header is a navigation bar with 'E-sports' and 'Promotion' buttons. The main content area displays four categories: 'Chess' (represented by a chess knight icon), 'Final Battle' (represented by a sword icon), 'Game' (represented by a video game controller icon), and 'Video Game' (represented by a video game console icon). Below these is a 'Warriors' section with a circular icon. At the bottom is a black footer bar with 'TERMS AND CONDITIONS' text.

#### 4.1.3. Home page screen



#### 4.1.4. Profile screen

The screenshot shows the ESBet profile screen. At the top, there is a red header bar with the ESBet logo on the left, a 'START' button, and a 'Logout' button on the right. Below the header, the word 'Profile' is centered above a section titled 'Access Data'. This section contains three input fields: 'Name' (valeria), 'Surname' (zaccaro), and 'Username' (vale3). To the left of the 'Access Data' section is a vertical sidebar with links: 'Profile', 'Bets', 'Ticket', and 'Bank account'. At the bottom of the screen, there are two black buttons labeled 'Recharge' and 'Withdraw', and a small 'Edit' button next to the 'Access Data' section. A black footer bar at the very bottom contains the text 'TERMS AND CONDITIONS'.

#### 4.1.5. Promotion

ESbet START

Search on ESBET START... Login Join Now

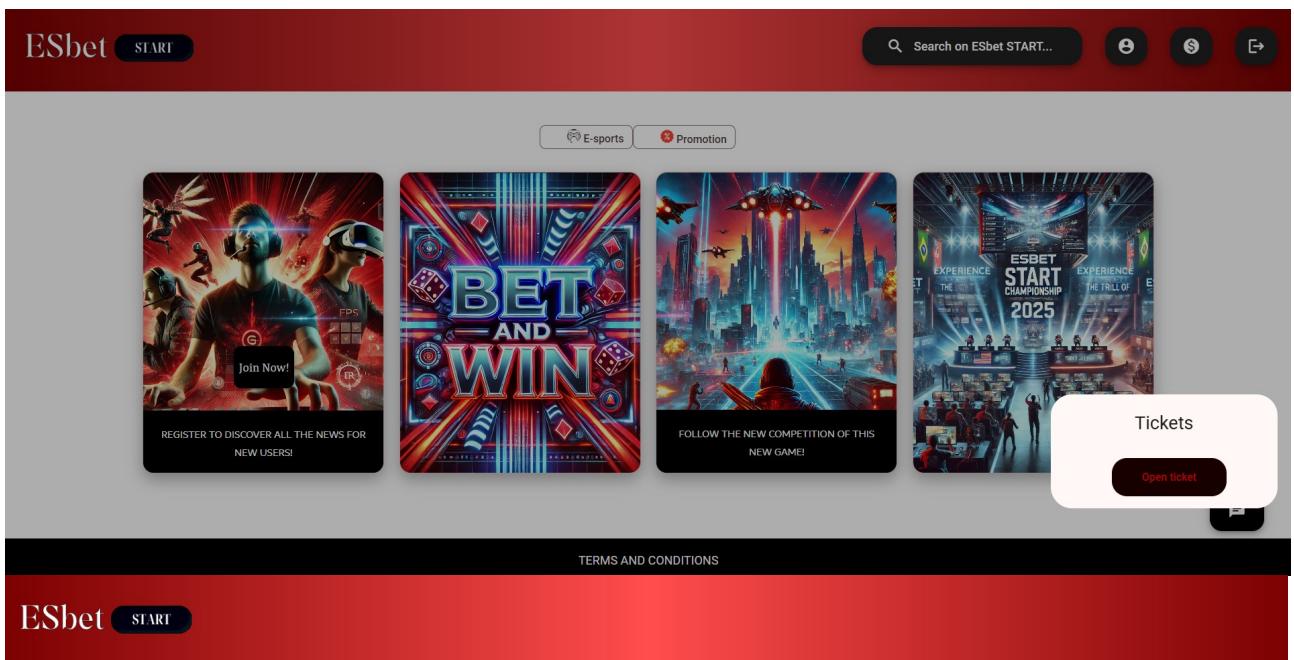
E-sports Promotion

### Promotion

All offer      Activated offer

Offer for new users  
Bet and win!  
Expiration Date: 2050-08-03T00:00  
2 GOAL  
679\$  
Type of promotion: BET  
Active promotion

#### 4.1.6. Ticket screen



← Return back

Type of problem

Write a message

Send

