

# Modello dei Casi d'Uso

## Sommario

- [Requisiti](#)
- [Obiettivi e casi d'uso](#)
- [Casi d'uso](#)
  - [UC1: Creazione torneo](#)
  - [UC2: Tesseramento giocatori](#)
  - [UC3: Iscrizione torneo](#)
  - [UC4: Inserimento tipologia mazzo](#)
  - [UC5: Creazione tabellone](#)
  - [UC6: Gestisci eliminazione](#)
  - [UC7: Visualizza classifica](#)
  - [UC8: Aggiorna ELO](#)
  - [UC9: Aggiungi formato torneo](#)

## 1. Cronologia revisioni

Versione	Data	Descrizione	Autori
1.0	29/11/2024	Prima bozza del documento	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio
1.5	05/12/2024	Revisione dei casi d'uso	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio
2.0	14/01/2025	Apportate modifiche ai casi d'uso per prima iterazione	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio
3.0	27/01/2025	Apportate modifiche ai casi d'uso per seconda iterazione	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio

## 2. Requisiti

CardClash è un sistema software progettato per semplificare l'organizzazione e la gestione di tornei di giochi di carte collezionabili. Il sistema deve occuparsi di tutte le fasi principali del torneo, dalla sua creazione fino alla gestione dei risultati.

### *Requisiti Principali:*

#### **1. Creazione e configurazione dei tornei:**

- a. Nome del torneo.
- b. Data, orario e luogo dell'evento.
- c. Formato del torneo (es. Monotype, Pauper, Eliminazione Diretta).
- d. Il sistema deve salvare queste informazioni in memoria.

#### **2. Tesseramento giocatori:**

- a. Registrazione di nuovi utenti nel sistema
- b. Verifica dell'unicità dell'e-mail per evitare duplicazioni.

#### **3. Gestione delle iscrizioni:**

- a. Iscrizione a tornei disponibili e specifica del mazzo da utilizzare.

#### **4. Gestione dei mazzi:**

- a. Possibilità di inserire nuove tipologie di mazzi consentite dai formati di torneo supportati dal sistema.

#### **5. Gestione dei tabelloni:**

- a. Creazione automatica di tabelloni per diversi formati (progettati nel formato 1v1).

#### **6. Tracciamento e classifiche:**

- a. Visualizzazione delle classifiche dei giocatori.
- b. Aggiornamento dei punteggi ELO in base ai risultati finali del torneo.

#### **7. Inserimento formato torneo:**

- a. Nome del formato (es. Pauper, Monotype, Eliminazione Diretta).
- b. Nome del gioco di carte associato
- c. Specifica di regole associate al formato (es. Tipi di mazzo, numero massimo di giocatori, punteggi).

## 2. Obiettivi e Casi d'Uso

Attore	Obiettivo	Caso d'Uso
--------	-----------	------------

<b>Organizzatore</b>	Creare e configurare tornei con specifiche dettagliate.	<b>UC1: Creazione torneo</b>
<b>Giocatore</b>	Registrarsi come utenti del sistema CardClash.	<b>UC2: Tesseramento giocatori</b>
<b>Giocatore</b>	Iscriversi a un torneo disponibile e specificare il mazzo da utilizzare.	<b>UC3: Iscrizione torneo</b>
<b>Organizzatore</b>	Inserire un nuovo tipo di mazzo supportato dal sistema e previsto dai formati di torneo gestiti dall'applicativo.	<b>UC4: Inserimento tipologia mazzo</b>
<b>Organizzatore</b>	Creare automaticamente il tabellone per un torneo.	<b>UC5: Creazione tabellone</b>
<b>Organizzatore</b>	Rimuovere un giocatore dal torneo e assegnare i punteggi a quelli restanti in gara.	<b>UC6: Gestisci eliminazione</b>
<b>Sistema</b>	Visualizzare le classifiche dei giocatori in tempo reale.	<b>UC7: Visualizza classifica</b>
<b>Organizzatore</b>	Aggiornare l'ELO dei giocatori che hanno partecipato ad un torneo.	<b>UC8: Aggiorna ELO</b>
<b>Organizzatore</b>	Permettere l'aggiunta di un nuovo formato di torneo.	<b>UC9: Aggiungi formato torneo</b>

### 3. Casi d'Uso

#### UC1: Creazione torneo

- **Portata:** Applicazione CardClash
- **Livello:** Obiettivo utente
- **Attore primario:** Organizzatore
- **Parti interessate e interessi:**
  - **Organizzatore:** Vuole configurare un nuovo torneo con tutte le informazioni necessarie.

#### Pre-condizioni:

- L'organizzatore è autenticato e ha accesso ai permessi di creazione.

#### Garanzia di successo:

- Il torneo è creato correttamente e salvato nel sistema.

#### Scenario principale di successo:

## 1. Accesso alla sezione "Crea Torneo"

- L'organizzatore si autentica nel sistema e accede alla dashboard principale. Da lì, seleziona l'opzione "Crea Torneo" per iniziare il processo di configurazione del torneo.

## 2. Inserimento dei dettagli del torneo

- L'organizzatore inserisce tutti i dettagli necessari per il torneo, tra cui:
  - **Nome del torneo:** Un nome distintivo per identificare il torneo.
  - **Data e orario dell'evento:** Una data e ora in cui il torneo avrà luogo.
  - **Luogo dell'evento:** Il luogo in cui si svolge il torneo.
  - **Formato del torneo:** Scelta del formato del torneo tramite inserimento del suo codice univoco (es. Monotype, Pauper, Eliminazione Diretta, ecc.).

## 3. Validazione e salvataggio del torneo

- Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti (ad esempio, verifica che i campi obbligatori siano completi) e associa un codice univoco per il torneo creato. Una volta validato, il sistema salva tutte le informazioni nel database del sistema.

### Estensioni:

- **1a: Alcuni dettagli obbligatori sono mancanti o non validi.**
  - Il sistema segnala gli errori e richiede la correzione dei dati. Ad esempio, se il numero massimo di partecipanti è lasciato vuoto o se la data di inizio è nel passato, il sistema notificherà l'organizzatore e chiederà di correggere i dettagli.
- **1b: La data inserita è già utilizzata per un altro torneo.**
  - Il sistema avvisa che la data scelta per il torneo è già occupata e richiede una modifica.
- **1c: Il sistema si arresta improvvisamente durante la creazione del torneo.**
  - L'organizzatore riavvia il sistema e ripristina i dati inseriti, che vengono salvati automaticamente prima della chiusura. Il sistema ripristina lo stato e l'organizzatore può continuare la creazione senza perdere informazioni.

## UC2: Tesseramento giocatori

- **Portata:** Applicazione CardClash
- **Livello:** Obiettivo utente
- **Attore primario:** Giocatore
- **Parti interessate e interessi:**
- **Giocatore:** Vuole registrarsi per accedere al sistema e partecipare ai tornei.

### Pre-condizioni:

- Il giocatore non deve essere già registrato.

### Garanzia di successo:

- Il giocatore viene registrato con successo e può accedere al sistema.

### Scenario principale di successo:

#### 1. Accesso alla pagina di registrazione

- Il giocatore seleziona l'opzione per registrarsi come nuovo utente.

#### 2. Inserimento dei dati di registrazione

- Il giocatore compila il modulo di registrazione con le seguenti informazioni:
  - a. **Nome:** Il nome completo del giocatore.
  - b. **E-mail:** L'indirizzo e-mail che sarà utilizzato per la comunicazione e il login.
  - c. **Password:** Una password sicura per l'account del giocatore.
  - d. **Nickname:** Un nome visualizzato nel sistema per il giocatore.

#### 3. Conferma dell'iscrizione

- Una volta completato il processo, il sistema salva i dati. Il giocatore può ora accedere al sistema con le credenziali appena create.

#### 4. Accesso al sistema

- Dopo aver ricevuto la conferma dell'iscrizione, il giocatore può accedere al sistema utilizzando il proprio indirizzo e-mail e la password scelta durante la registrazione.

### Estensioni:

- **2a: L'e-mail inserita è già in uso.**
  - Il sistema notifica l'errore e richiede un'e-mail diversa, permettendo al giocatore di correggere il dato e proseguire con la registrazione.

## UC3: Iscrizione torneo

- **Portata:** Applicazione CardClash
- **Livello:** Obiettivo utente
- **Attore primario:** Giocatore
- **Parti interessate e interessi:**
  - **Giocatore:** Vuole iscriversi a un torneo specifico.
  - **Organizzatore:** Vuole tracciare gli iscritti al torneo.

### Pre-condizioni:

- Il giocatore deve essere registrato e autenticato.
- Il torneo deve essere attivo e disponibile per le iscrizioni.

### Garanzia di successo:

- Il giocatore viene iscritto al torneo e aggiunto alla lista dei partecipanti.

### Scenario principale di successo:

#### 1. Accesso al sistema e selezione del torneo

- Il giocatore accede al sistema con le proprie credenziali e naviga nella sezione "Iscrizione Tornei". Da lì, seleziona il torneo a cui intende partecipare.

#### 2. Inserimento del mazzo

- Dopo aver scelto il torneo, il giocatore inserisce il nome del mazzo con cui intende partecipare.

#### 3. Scelta della tipologia

- Una volta inserito il mazzo, il giocatore sceglie a quale delle tipologie di mazzo consentite dal torneo appartiene, per associarla a quest'ultimo.

#### 4. Registrazione al torneo

- Una volta registrato il mazzo, il giocatore conferma l'iscrizione e il sistema aggiunge il giocatore alla lista dei partecipanti del torneo.

#### 5. Conferma dell'iscrizione

- Il sistema conferma l'inserimento dei dati ed il giocatore è ufficialmente iscritto al torneo. Il giocatore potrà visualizzare la sua iscrizione corrente dal suo profilo utente.

### Estensioni:

- **3a: Il torneo ha già raggiunto il limite massimo di partecipanti.**
  - Il sistema notifica il giocatore che l'iscrizione non è possibile poiché il torneo è al completo. L'iscrizione viene messa in lista d'attesa, e il giocatore viene avvisato in caso di disponibilità.

#### UC4: Inserimento tipologia mazzo

- **Portata:** Applicazione CardClash
  - **Livello:** Obiettivo utente
  - **Attore primario:** Organizzatore
  - **Parti interessate e interessi:**
- **Organizzatore:** Vuole aggiungere nuove tipologie di mazzi consentite dai formati di torneo supportati dal sistema, per rendere i tornei più flessibili e personalizzabili.

#### Pre-condizioni:

- L'organizzatore è autenticato e ha i permessi necessari.

#### Garanzia di successo:

- La nuova tipologia di mazzo viene aggiunta correttamente al sistema e resa disponibile nei formati di torneo.

#### Scenario principale di successo:

##### 1. Inserimento Tipo Mazzo

- L'organizzatore accede alla sezione "Inserimento Tipo Mazzo". Il sistema mostra i formati di torneo supportati da CardClash.

##### 2. Seleziona Formato

- L'organizzatore seleziona il Formato di Torneo in cui inserire la nuova tipologia di mazzo.

##### 3. Inserimento nome della tipologia

L'organizzatore inserisce il nome della nuova tipologia di mazzo.

##### 4. Validazione dati

- Il sistema valida i dati inseriti, genera un codice univoco per la nuova tipologia di mazzo e la salva nel sistema.

#### Estensioni:

- **4a:** I dati inseriti sono incompleti o non validi.
  - Il sistema segnala l'errore e richiede la correzione dei dati.

- **4b:** La tipologia esiste già.
  - Il sistema avvisa che la tipologia è già presente e permette di annullare o modificare l'operazione.

## UC5: Creazione tabellone

- **Portata:** Applicazione CardClash
- **Livello:** Obiettivo utente
- **Attore primario:** Organizzatore
- **Parti interessate e interessi:**
- **Organizzatore:** Vuole generare il tabellone del torneo con abbinamenti corretti e avviare il torneo.

### Pre-condizioni:

- Tutti i giocatori sono iscritti e i mazzi sono stati verificati.

### Garanzia di successo:

- Il tabellone è generato correttamente e salvato.

### Scenario principale di successo:

- 1. Avvio della generazione del tabellone**
  - Sceglie l'opzione "Genera Tabellone".
- 2. Selezione del torneo**
  - L'organizzatore inserisce il codice del torneo per cui generare il tabellone.
- 3. Assegnazione degli abbinamenti**
  - Il sistema genera le partite per la versione corrente del tabellone.
- 4. Generazione del tabellone**
  - Il tabellone viene generato e visualizza all'organizzatore
- 5. Controllo e salvataggio**
  - L'organizzatore controlla il tabellone generato, se lo ritiene adeguato conferma il salvataggio nel sistema.

### Estensioni:

- **5a:** Il torneo non ha giocatori potenze di 2.



- Il sistema non procede con la creazione del tabellone, fintanto che il numero dei giocatori non sia una potenza di 2.
- **5b:** L'organizzatore vuole modificare manualmente gli accoppiamenti.
  - Il sistema consente la modifica manuale degli abbinamenti sul tabellone.

## UC6: Gestisci eliminazione

- **Portata:** Applicazione CardClash
- **Livello:** Obiettivo utente
- **Attore primario:** Organizzatore
- **Parti interessate e interessi:**
- **Organizzatore:** Vuole rimuovere un giocatore da un torneo.

### Pre-condizioni:

- Il torneo è attivo e il tabellone è stato generato.

### Garanzia di successo:

- Il giocatore viene eliminato e il tabellone aggiornato correttamente.

### Scenario principale di successo:

1. **Accesso alla gestione torneo**
  - L'organizzatore accede alla sezione "Elimina Giocatori".
2. **Selezione del torneo**
  - L'organizzatore inserisce il codice del torneo di cui visualizzare e modificare il tabellone.
3. **Selezione dei giocatori**
  - L'organizzatore inserisce i giocatori da eliminare dal torneo.
4. **Eliminazione del giocatore**
  - L'organizzatore sceglie l'opzione "Elimina dal Torneo".
5. **Aggiornamento del tabellone**
  - Il sistema crea il tabellone aggiornato.
6. **Aggiornamento dei punteggi**
  - Il sistema aggiorna i punteggi dei giocatori ancora in gara.

### Estensioni:

- **6a:** Il giocatore viene squalificato o si ritira.

- Il sistema annulla i risultati associati al giocatore e notifica l'organizzatore.
- **6b:** Il giocatore inserito non è presente.
  - Il sistema notifica di utilizzare un giocatore iscritto al torneo.

#### ***UC7: Visualizza Classifica***

- Il sistema permette di visualizzare le classifiche dei giocatori in tempo reale, sulla base dei risultati delle partite concluse.

#### ***UC8: Aggiorna ELO***

- L'organizzatore a torneo concluso chiede al sistema di aggiornare l'ELO dei giocatori che vi hanno partecipato, sulla base dei punteggi che hanno ottenuto.

#### ***UC9: Aggiungi formato torneo***

- L'organizzatore vuole inserire un nuovo formato di torneo, specificando eventuali informazioni (es. numero massimo di giocatori, tipo di mazzo)

### **4. Specifiche e Requisiti Supplementari**

#### ***Usabilità***

- L'interfaccia utente deve essere intuitiva, con un design che garantisca facilità d'uso anche per utenti non esperti.
- Il sistema deve includere un tutorial interattivo al primo accesso per guidare gli utenti nelle funzionalità principali.
- Un sistema di help in linea deve essere disponibile, fornendo descrizioni dettagliate delle funzionalità e suggerimenti per la risoluzione di problemi comuni.

#### ***Affidabilità***

- Il software deve garantire la persistenza dei dati anche in caso di guasti imprevisti (guasti hardware, interruzioni di corrente).

- Devono essere implementate procedure di backup automatico del database, configurabili dall'organizzatore (es. giornaliero, settimanale).
- Il sistema deve essere in grado di ripristinare l'ultimo stato valido in caso di crash, riducendo al minimo la perdita di dati.

### ***Vincoli Hardware e Software***

- Per garantire una buona esperienza utente, si raccomanda una risoluzione minima dello schermo di 1280x720 pixel.
- Il sistema deve essere compatibile con database relazionali standard (es. MySQL, PostgreSQL) e garantire portabilità su cloud.

### ***Aspetti Legali***

- Le tecnologie utilizzate devono essere open source o freeware, rispettando le licenze associate.
- CardClash sarà rilasciato con licenza open source Apache 2.0 per favorire eventuali personalizzazioni e contributi da parte della comunità.
- La gestione dei dati degli utenti deve essere conforme al GDPR, con trasparenza sulle modalità di raccolta e trattamento.

### ***Estensioni e Requisiti Supplementari Specifici***

#### **1. Gestione Multilingua**

- a. Il sistema deve supportare più lingue (es. italiano, inglese, spagnolo) per consentire l'utilizzo da parte di organizzatori e giocatori internazionali.

#### **2. Personalizzazione Tematica**

- a. Gli organizzatori devono poter personalizzare i tornei con temi visivi (es. colori, loghi, sfondi), per adattare il sistema all'evento specifico.

#### **3. Integrazione con Sistemi Esterni**

- a. L'integrazione con **CardMarket** deve permettere ai giocatori di caricare una lista di carte direttamente dal marketplace. Questo permetterà ai giocatori di:
  - Importare automaticamente le carte di un mazzo dal loro account **CardMarket**.
  - Verificare la disponibilità e il prezzo delle carte nel marketplace.

- Aggiungere nuove carte al mazzo tramite una ricerca automatica dal database **CardMarket**.

#### **4. Accessibilità**

- a. Il sistema deve rispettare le linee guida WCAG 2.1 per garantire l'accesso anche a utenti con disabilità.