



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software 2025/2026  
Prof. Carmine Gravino



# ClubConnect

## RAD

### Requirements Analysis Document

# ClubConnect

Riferimento	NC11_RAD
Versione	1.0
Data	15 nov 2025
Destinatario	Prof. Carmine Gravino
Presentato da	NC11 Team
Approvato Da	

# Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
05/10/2025	0.1	Prima stesura	Tutto il team
06/10/2025	0.2	Inizio stesura requisiti funzionali	Tutto il team
08/10/2025	0.3	Fine stesura requisiti funzionali e inizio stesura requisiti non funzionali	Tutto il team
11/10/2025	0.4	Fine stesura requisiti non funzionali	Tutto il team
13/10/2025	0.5	Stesura dei primi scenari	Tutto il team
19/10/2025	0.6	Completamento stesura scenari e inizio use case	Tutto il team
21/10/2025	0.7	Correzioni scenari e conclusione stesura use case	Tutto il team
24/10/2025	0.8	Aggiunto use case diagram	Tutto il team
02/11/2025	0.9	Modifica scenario creazione club e stesura del suo sequence diagram	Tutto il team
02/11/2025	0.10	Stesura sequence diagram aggiunta metodo di pagamento	Tutto il team
08/11/2025	0.11	Aggiunto class diagram	Tutto il team
08/11/2025	0.12	Aggiunti statechart	Tutto il team
15/11/2025	0.13	Stesura activity diagram	Tutto il team
20/12/2025	0.14	Correzione generale e aggiunta Diagramma Navigazionale	Tutto il team
05/01/2026	1.1	Revisione class diagram e sequence diagram a seguito dei feedback	Tutto il team

## Membri del Team

Nome	Acronimo	Info Contatto
Andrea Zeno	A.Z.	a.zeno1@studenti.unisa.it
Domenico Ricciardelli	D.R.	d.ricciardelli1@studenti.unisa.it
Salvatore Pio Ruggiero	S.R.	s.ruggiero43@studenti.unisa.it
Gerardo Russo	G.R.	g.russo274@studenti.unisa.it

# SOMMARIO

<b>Revision History.....</b>	<b>2</b>
<b>Membri del Team.....</b>	<b>3</b>
<b>SOMMARIO.....</b>	<b>4</b>
<b>1 Introduzione.....</b>	<b>5</b>
1.1 Scopo del Sistema.....	5
1.2 Ambito del sistema.....	6
1.3 Obiettivi e Criteri di Successo.....	6
1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni.....	7
1.5 Riferimenti.....	7
1.6 Organizzazione del Documento.....	7
<b>2 Sistema Attuale.....</b>	<b>8</b>
<b>3 Sistema proposto.....</b>	<b>10</b>
3.1 Sintesi della sezione.....	10
3.2 Requisiti funzionali.....	10
3.3 Requisiti non funzionali.....	13
3.3.1 Prestazioni.....	13
3.3.2 Sicurezza.....	13
3.3.3 Usabilità.....	14
3.3.4 Affidabilità.....	14
3.4 Modello del Sistema.....	15
3.4.1 Scenari.....	15
3.4.1.1 Scenari Ospite.....	15
3.4.1.2 Scenari Utente.....	20
3.4.1.3 Scenari Admin.....	26
3.4.2 Modello dei casi d'uso.....	34
UCD OSP: Ospite.....	34
UCD UT: Utente.....	37
UCD ADM: Admin.....	44
3.4.3 Modello ad oggetti.....	47

MO_RE: Registrazione.....	47
MO_CG: Creazione Gruppo (club/associazione).....	48
MO_GR: Genera Report.....	48
MO_BU: Bannare Utente.....	49
3.4.4 Modello dinamico.....	52
3.4.4.1 Sequence Diagram.....	52
SD_AMDP: Aggiunta metodo di pagamento.....	53
SD_CC: Creazione club.....	54
3.4.4.2 Statechart diagram.....	54
SCD_UT:Utente.....	55
<b>4. Mockup.....</b>	<b>56</b>
4.1 Diagramma Navigazionale.....	56
4.2 Vista Ospite.....	57
4.3 Vista Utente Registrato.....	58
4.4 Pagina Gruppo.....	58
4.5 Dashboard Gruppo.....	59
4.6 Gestione soci e tesserati.....	59
4.7 Gestione Eventi.....	60
4.8 Gestione Quote e Bilanci.....	60
4.9 Gestione Comunicazioni.....	61
4.10 Impostazioni Gruppo.....	61

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del Sistema

Il progetto ClubConnect consiste nello sviluppo di un sistema web-based per la gestione digitale di associazioni, club sportivi o culturali.

L'applicazione mira a semplificare le attività amministrative e organizzative, consentendo ai responsabili di gestire in modo efficiente i soci, gli eventi, le quote e le comunicazioni interne.

Il sistema offrirà un'interfaccia intuitiva e responsiva con funzionalità differenziate a seconda del ruolo dell'utente (amministratore o socio).

Obiettivi del progetto:

- Digitalizzare la gestione dei soci e delle loro iscrizioni.
- Gestire il rinnovo delle tessere e la registrazione dei pagamenti.
- Fornire un calendario eventi condiviso per i membri del gruppo.
- Permettere l'invio di comunicazioni interne tramite bacheca.
- Generare report e esportazioni (in PDF) su soci, eventi e pagamenti.
- Garantire sicurezza, affidabilità e facilità d'uso.

## 1.2 Ambito del sistema

L'app verrà sviluppata per fornire agli utenti un unico luogo per tutte le associazioni o club di cui fanno parte.

L'app fornirà agli utenti registrati la possibilità di iscriversi a un club o un associazione.

L'app darà la possibilità agli utenti di creare un club, con una retta a pagamento.

L'app darà la possibilità agli utenti di creare un'associazione, come noProfit.

L'app permetterà agli utenti iscritti a un club o associazione di visualizzare il calendario con gli eventi in corso e in arrivo.

L'app permetterà agli utenti iscritti a un club o associazione di partecipare agli eventi organizzati da questi ultimi.

L'app permetterà agli utenti gestori di club o associazioni di generare un report complessivo con i dati raccolti.

L'app permetterà agli utenti gestori di club o associazioni di inviare una comunicazione ai membri.

L'app permetterà di registrarsi per partecipare a club/associazioni e accedere agli eventi proposti.

Nel dettaglio le funzionalità sono:

- Visualizzare Club/Associazioni
- Iscriversi ad un Club/Associazione
- Creare un Club/Associazione
- Partecipare a eventi
- Inviare Comunicazioni(Gestore)
- Generare Report(Gestore)
- Registrazione ed accesso
- Visualizzare calendario eventi

## 1.3 Obiettivi e Criteri di Successo

L'intento del progetto è quello di semplificare le attività amministrative e organizzative, consentendo ai responsabili di gestire in modo efficiente i soci, gli eventi, le quote e le comunicazioni interne.

I criteri di successo stabiliti sono:

- Alta qualità: L'obiettivo è creare una web app di alta qualità, con buona documentazione, facile da usare e mantenere.
- Interfaccia intuitiva: L'interazione dell'utente con la piattaforma sarà semplice e immediata.
- Ridurre i malfunzionamenti: Verranno seguiti i migliori standard di programmazione e dedicato molto tempo ai test per ridurre i problemi.

## 1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

- **RAD:** Requirements Analysis Document
- **SDD:** System Design Document
- **RF:** Functional Requirements
- **RNF:** Non-Functional Requirements
- **SD:** Sequence Diagram
- **SC:** State Chart
- **AD:** Activity Diagram

## 1.5 Riferimenti

Di seguito una lista di riferimenti ad altri documenti utili durante la lettura:

- RAD
- SOW
- SDD
- TP
- TCS
- TIR
- TSR

## 1.6 Organizzazione del Documento

Il presente documento è strutturato nel seguente modo:

1. **Introduzione:** la seguente sezione contiene l'obiettivo, l'ambito, i criteri di successo dell'app oltre che una panoramica sulle definizioni, acronimi e abbreviazioni presenti nel documento.
2. **Piattaforma attuale:** descrive il funzionamento corrente della piattaforma, mostrando tramite AD come esso interagisce con gli utenti.

3. **App proposta:** descrive l'app, presentando i requisiti funzionali e non funzionali. Tramite scenari ed use-case vengono descritti gli attori del sistema e come questi ultimi interagiscono con esso. Grazie al Modello Dinamico e il Modello ad Oggetti viene mostrata la struttura della piattaforma.

## 2 Sistema Attuale

Attualmente, la gestione interna di club, associazioni e gruppi di attività avviene attraverso sistemi disparati che spesso non sono integrati tra loro. La maggior parte delle organizzazioni si affida a una combinazione di strumenti meno recenti come fogli di calcolo Excel, gruppi WhatsApp, e-mail e moduli cartacei o digitali per la gestione di abbonamenti, comunicazioni e gestione degli eventi...

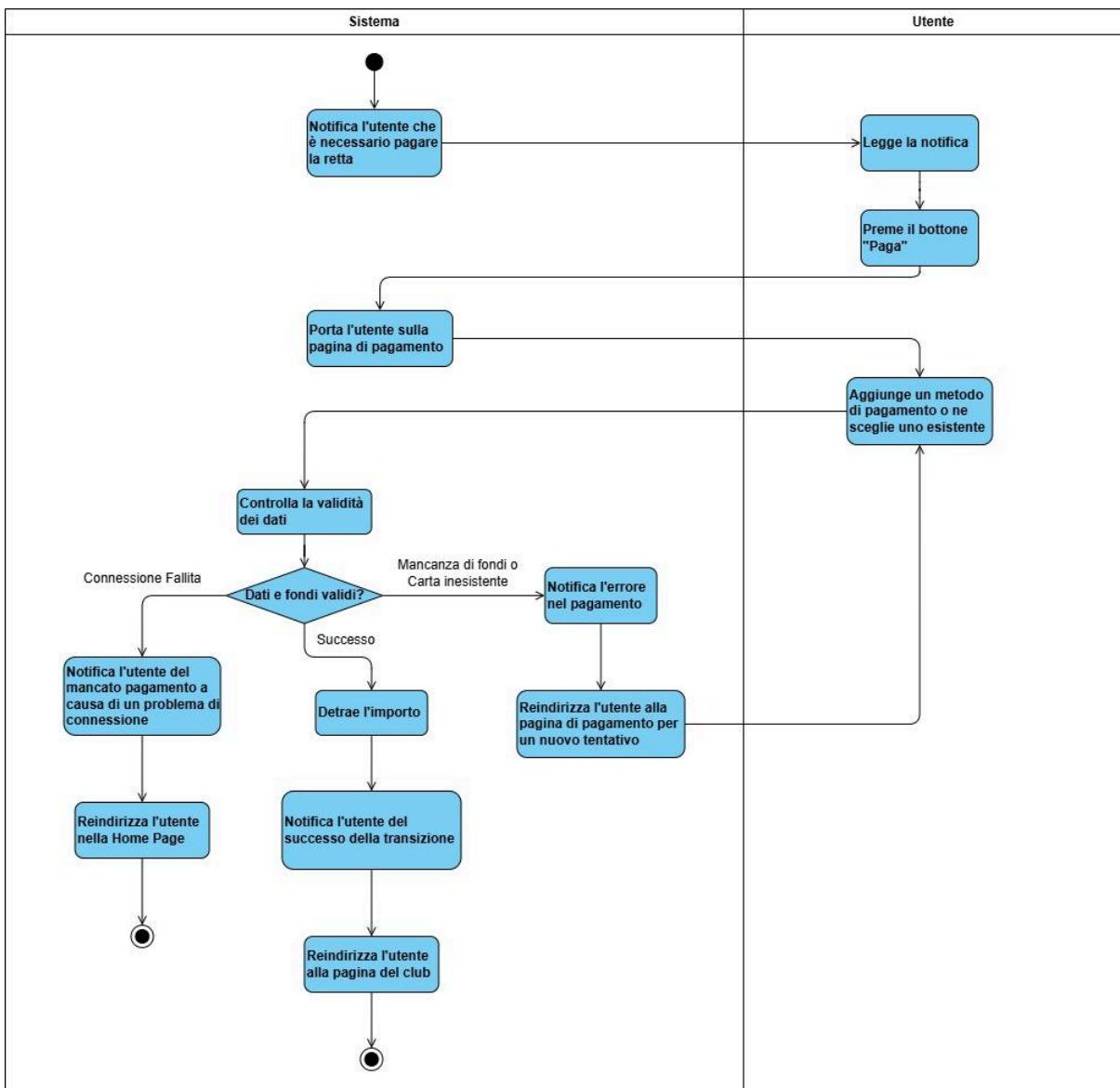
Tuttavia, a un sistema così frammentato sono associate una serie di limitazioni... senza un hub centrale, è difficile mantenere aggiornati gli elenchi dei membri, monitorare la partecipazione agli eventi o elaborare in modo trasparente i pagamenti e i rinnovi degli abbonamenti. Anche la comunicazione interna è spesso disorganizzata; non tutti i membri ricevono le informazioni in tempo e solitamente non esiste un unico canale ufficiale per organizzare attività o pubblicare notizie.

Dal punto di vista operativo, l'organizzazione degli eventi richiede molto lavoro manuale: gli inviti, la raccolta delle adesioni, la gestione delle liste dei partecipanti e le comunicazioni dell'ultimo minuto vengono spesso gestiti personalmente dai gestori dei club, con un alto rischio di errori e perdita di informazioni. In molti casi non è disponibile lo storico delle attività, il che rende difficile valutare la partecipazione e ottimizzare la pianificazione.

In tal senso, il sistema funge attualmente in modo poco efficiente, non scalabile e dipendente dal tempo e dall'impegno dei singoli organizzatori. In mancanza di automazione e centralizzazione, le capacità dei club/associazioni nel coinvolgere i membri, gestire in maniera strutturata i vari processi e offrire un'esperienza organizzativa moderna e accessibile restano limitate.

Di seguito è riportato l'Activity Diagram che mostra lo svolgimento della procedura di pagamento della retta di un club da parte di un utente.

## AD: Pagamento retta club da parte di un utente iscritto



# 3 Sistema proposto

## 3.1 Sintesi della sezione

Questa sezione è organizzata come segue:

1. **Requisiti funzionali:** Identificazione degli attori e dei requisiti funzionali, definizione delle interazioni tra il sistema e il mondo esterno.
2. **Requisiti non funzionali:** Descrizione degli aspetti del sistema non legati alle sue funzionalità, come usabilità e prestazioni.
3. **Modello del sistema:**
  - **Scenari:** descrizione informale di una singola funzione del sistema dal lato dell'utente finale, illustrano come gli utenti agiscono utilizzando il sistema.
  - **Modello dei casi d'uso:** descrizione dettagliata delle interazioni tra un attore e il sistema, compresi tutti i possibili scenari per quella determinata azione.
  - **Modello ad oggetti:** descrizione tramite class diagram dei singoli oggetti del sistema, delle loro proprietà e delle loro relazioni
  - **Modello dinamico:** rappresenta il comportamento dinamico del sistema.

## 3.2 Requisiti funzionali

In questa sezione verranno riassunti i requisiti funzionali del sistema. I requisiti hanno un codice identificativo, una priorità (rappresentata da valori numerici, dove 1 rappresenta la priorità più bassa e 5 quella più alta) e una breve descrizione.

Codice	Priorità	Requisito
RF_1	5	Il sistema deve registrare un utente
RF_2	5	Il sistema deve far eseguire l'accesso a un utente registrato
RF_3	2	Il sistema deve far reimpostare la password all'utente che l'ha dimenticata

RF_4	4	Il sistema deve far visualizzare i club o associazioni a un utente
RF_5	5	Il sistema deve far iscrivere un utente a un club o associazione se lo desidera
RF_6	4	Il sistema deve invalidare la sessione dell'utente loggato se lo desidera
RF_7	5	Il sistema deve far creare all'utente il club o l'associazione che desidera
RF_8	4	Il sistema deve fare in modo che un utente possa pagare la retta del club a cui è iscritto
RF_9	5	Il sistema deve registrare la partecipazione degli utenti che intendono partecipare a un evento organizzato dal club o dall'associazione a cui è iscritto
RF_10	4	Il sistema deve far visualizzare il calendario degli eventi organizzati dal club o dall'associazione a cui l'utente è iscritto
RF_11	1	Il sistema dovrebbe mostrare all'utente l'e-mail di assistenza in caso egli noti un'anomalia nel sistema
RF_12	2	Il sistema deve permettere all'utente che lo desidera di cambiare la sua password
RF_13	4	Il sistema deve permettere all'utente che gestisce un club o un'associazione di inviare comunicazioni a tutti gli utenti tesserati
RF_14	4	Il sistema deve poter generare un report di tutte le attività del gruppo nel tempo stabilito (mensile, annuale o trimestrale) dall'utente gestore del club o associazione
RF_15	4	Il sistema deve fare in modo che le comunicazioni inviate dall'utente gestore arrivino a tutti gli utenti tesserati della propria associazione o club

RF_16	2	Il sistema deve permettere a un amministratore del sistema di poter bannare un utente che non ha rispettato le norme della community
RF_17	2	Il sistema deve permettere a un amministratore del sistema di poter invalidare il ban di un utente
RF_18	4	Il sistema deve permettere a un amministratore del sistema di poter sciogliere un club o un'associazione che non ha rispettato le norme della community
RF_19	3	Il sistema deve permettere a un amministratore di poter comunicare globalmente a ogni utente del sistema avvisi relativi alla manutenzione o agli aggiornamenti di ClubConnect
RF_20	4	Il sistema dovrebbe garantire all'amministratore di poter operare alla manutenzione del sistema, attivando un'apposita modalità dove l'amministratore può lavorare per garantire la corretta esecuzione del sistema
RF_21	4	Il sistema deve poter disattivare la modalità manutenzione quando l'amministratore decide che può terminare
RF_22	3	Il sistema dovrebbe garantire all'amministratore di poter moderare le azioni degli utenti registrati

### 3.3 Requisiti non funzionali

#### 3.3.1 Prestazioni

Codice	Priorità	Requisito
RNF_1	4	Le pagine principali del sistema devono caricarsi completamente nel browser dell'utente in meno di 5 secondi
RNF_2	5	Azioni come Login, Registrazione e Pagamenti devono avere un tempo di risposta inferiore ai 5 secondi
RNF_3	5	Il sistema deve essere in grado di supportare 100 utenti concorrenti senza degradazione delle prestazioni

#### 3.3.2 Sicurezza

Codice	Priorità	Requisito
RNF_4	5	Tutte le password degli utenti devono essere archiviate nel database utilizzando algoritmi di hashing robusti e non devono mai essere memorizzate in chiaro
RNF_5	5	La sessione di un utente deve scadere automaticamente dopo 2 ore di inattività. Alla scadenza, l'utente deve essere reindirizzato alla pagina di login al successivo tentativo di interazione
RNF_6	5	Il sistema non deve mai archiviare i numeri completi delle carte di credito

### 3.3.3 Usabilità

Codice	Priorità	Requisito
RNF_7	5	L'interfaccia utente deve essere responsive, garantendo la piena leggibilità e funzionalità sui dispositivi mobile, tablet e desktop
RNF_8	4	L'interfaccia utente deve essere semplice e intuitiva.
RNF_9	3	L'interfaccia deve essere accessibile anche a persone affette da disabilità.
RNF_10	5	Il sistema deve supportare pienamente le ultime versioni dei principali browser

### 3.3.4 Affidabilità

Codice	Priorità	Requisito
RNF_11	4	Le operazioni di manutenzione pianificate devono essere comunicate agli utenti con almeno 48 ore di preavviso
RNF_12	4	L'architettura deve essere modulare, così da facilitare la manutenzione e aggiornamenti futuri.

## 3.4 Modello del Sistema

Nella presente sezione sono descritti diversi modelli del sistema: gli scenari di utilizzo del sistema, i diagrammi ad oggetti, il modello dei casi d'uso e il modello dinamico.

### 3.4.1 Scenari

#### 3.4.1.1 Scenari Ospite

<b>NOME SCENARIO</b>	SC_01 OSP: Registrazione dell'ospite	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Ospite	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un ospite si registra	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Giacomo vuole utilizzare le varie funzionalità che offre l'applicazione, ma si accorge che non può farlo se prima non si registra; quindi, quando proverà a utilizzare una funzione del sistema, verrà notificato che deve registrarsi. Siccome Giacomo vuole utilizzare ciò che il sistema offre deciderà di registrarsi	
		Il sistema lo porterà sulla pagina di registrazione

	Giacomo inserisce i suoi dati personali (nome, cognome, data di nascita), i suoi recapiti (cellulare, e-mail) e la password e imposterà il suo username	
		Il sistema dovrà verificare che i dati inseriti siano validi, dovrà verificare che la password soddisfi i parametri di sicurezza e che lo username non sia stato già utilizzato da un altro utente registrato
	Giacomo, dopo aver compilato il form della registrazione, confermerà i propri dati e si registrerà	
		Il sistema salverà i dati immessi dall'utente e lo registrerà sul database

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_02_OSP: Login (successo)</b>
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Ospite

<b>DESCRIZIONE</b>	Un ospite esegue l'accesso correttamente	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Giacomo vorrebbe utilizzare le funzionalità del sistema, ma quando prova a farlo gli viene notificato che deve essere un utente registrato. Lui però ricorda di aver già effettuato la registrazione, dunque ora dovrà eseguire il login	
		Il sistema lo porterà sulla pagina di login
	Giacomo inserisce il suo username e la sua password	
		Il sistema dovrà verificare che i dati inseriti siano corretti, e lo sono
	Giacomo, dopo aver inserito i dati verrà reindirizzato al sistema, con la differenza che ora è autenticato e può utilizzare le funzioni del sistema	

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_03_OSP: Login (fallimento)</b>	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Ospite	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un ospite esegue il login, ma i dati inseriti non sono corretti	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Giacomo vorrebbe utilizzare le funzionalità del sistema, ma quando prova a farlo gli viene notificato che deve essere un utente registrato. Lui però ricorda di aver già effettuato la registrazione, dunque ora dovrà eseguire il login	
		Il sistema lo porterà sulla pagina di login
	Giacomo inserisce il suo username e la sua password	
		Il sistema dovrà verificare che i dati inseriti siano corretti, ma qualcosa va storto: i dati inseriti non sono corretti

	Giacomo vede il messaggio di errore del sistema e dovrà decidere se riprovare a reinserire i dati o reimpostare la password	
--	---	--

NOME SCENARIO	<b>SC_04_OSP: Visualizzazione pagina club/associazione</b>	
ATTORI	Giacomo: Ospite	
DESCRIZIONE	Un ospite visualizza un club	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Attore	Sistema
	Giacomo esplora i club/associazioni registrati sulla piattaforma, e tra i vari in elenco ne trova uno che attira la sua attenzione e decide di vedere di cosa si tratta	
		Il sistema lo porterà sulla pagina del club interessato

	Giacomo esplorerà la foto del club/associazione, vedrà la descrizione e le ultime comunicazioni del club/associazione, oltre ai prossimi eventi in programma e il costo dei vari tesseramenti disponibili	
--	---	--

### 3.4.1.2 Scenari Utente

<b>NOME SCENARIO</b>	SC_01_UT: Iscrizione ad un Gruppo	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Utente	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un Utente si iscrive a un gruppo	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b> <b>Sistema</b>	
	Giacomo vuole partecipare alle attività di un gruppo, ma si accorge che non può farlo se prima non si iscrive al gruppo;  Allora Giacomo decide di iscriversi al gruppo.  Giacomo preme il bottone iscriviti nella pagina del gruppo.	

		Il sistema notificherà Giacomo del successo dell'operazione di iscrizione e lo porterà alla pagina del gruppo a cui si è appena iscritto
	Giacomo potrà allora accedere ai contenuti del gruppo a cui si è iscritto.	

NOME SCENARIO	SC_02_UT: Creazione gruppo: Successo	
ATTORI	Giacomo: Utente	
DESCRIZIONE	Un Utente decide di creare un gruppo: Successo	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Attore	Sistema
	Giacomo viene ispirato da altri gruppi e decide di creare il proprio gruppo sulla piattaforma.  Preme il bottone Crea Gruppo	
		Il sistema porterà giacomo sulla pagina di creazione, dove giacomo dovrà

		inserire tutti i dati del suo nuovo gruppo
	Giacomo sceglierà se creare un'associazione o un club. A seguito inserirà i dati necessari: nome, descrizione, settore di appartenenza, regole, slogan, logo, indirizzo sede e, se ha scelto club, definirà l'importo e la frequenza della retta	
		Il sistema controllerà la correttezza dei dati inseriti da Giacomo, in questo caso lo sono.  Il sistema reindirizza Giacomo alla pagina del suo nuovo gruppo
	Giacomo potrà allora iniziare a creare attività e usufruire delle funzionalità della piattaforma.	

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_03_UT: Creazione Gruppo: Fallimento</b>	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Utente	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un Utente decide di creare un gruppo: Fallimento	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	<p>Giacomo viene ispirato da altri gruppi e decide di creare il proprio gruppo sulla piattaforma.</p> <p>Preme il bottone Crea Gruppo</p>	
		<p>Il sistema porterà giacomo sulla pagina di creazione, dove giacomo dovrà inserire tutti i dati del suo nuovo gruppo</p>
		<p>Giacomo sceglierà se creare un'associazione o un club. A seguito inserirà i dati necessari: nome, descrizione, settore di appartenenza, regole, slogan, logo, indirizzo sede e, se ha scelto club, definirà l'importo e la frequenza della retta</p>

		Il sistema controllerà la correttezza dei dati inseriti da Giacomo, in questo caso non lo sono.
		Il sistema notifica Giacomo dell'errore nella compilazione del form per creare un nuovo gruppo e poi lo reindirizza alla pagina per creare un club o un'associazione.

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_04_UT: Partecipazione a un evento</b>	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Utente	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un Utente vuole partecipare a un evento	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Giacomo decide di voler partecipare a un evento organizzato da un gruppo a cui lui è iscritto. Per farlo, preme il bottone "partecipa" nella pagina dell'evento.	

		Il sistema lo aggiunge all'elenco dei partecipanti, lo notifica del successo dell'operazione e lo reindirizza alla pagina dell'evento dove ora Giacomo vedrà che è un partecipante.
--	--	---

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_05_UT.GES: Inviare comunicazioni</b>	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Utente Gestore	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un utente gestore invia comunicazioni riguardanti il gruppo di cui è gestore	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Giacomo scrive un messaggio sulla pagina del gruppo, di cui è gestore, per mostrare le novità sul determinato gruppo	
		Il sistema invierà sulla pagina le nuove comunicazioni, che tutti gli utenti del gruppo e gli ospiti possono vedere

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_14_UT.TESS: Ricevere comunicazioni</b>	
<b>ATTORI</b>	Giacomo: Utente Tesserato	
<b>DESCRIZIONE</b>	Un utente tesserato riceve comunicazioni	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Giacomo riceve nuove comunicazioni riguardanti il gruppo in cui si è tesserato	
		Il sistema mostrerà nella bacheca tutte le nuove comunicazioni del gruppo in cui Giacomo è tesserato
	Giacomo potrà vedere la foto e il nome di tutti i gruppi in cui è tesserato insieme alle nuove comunicazioni di ognuno	

### 3.4.1.3 Scenari Admin

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_01 ADM: Bannare</b>	
<b>ATTORI</b>	Marco: Admin	
<b>DESCRIZIONE</b>	L'admin esegue il ban di un utente	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>

	<p>Marco, a seguito di azioni non considerabili accettabili da parte di un utente, decide di rimuoverlo dalla piattaforma. Per farlo accede alla pagina contenente una lista degli utenti</p>	
		Il sistema mostrerà una lista degli utenti registrati e i dati di ognuno.
	Dopo aver trovato l'utente che cercava, Marco procede con il ban attraverso un apposito bottone	
		Il sistema richiederà una conferma dell'azione richiesta per evitare ban accidentali
	Marco conferma l'operazione	
		Il sistema aggiorna lo status dell'utente in "bannato" e impedisce l'accesso all'utente
	Marco visualizza un messaggio di conferma del ban dell'utente.	

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_02_ADM: Revocare il ban di un utente</b>	
<b>ATTORI</b>	Marco: Admin	
<b>DESCRIZIONE</b>	L'admin revoca il ban di un utente	
<b>FLUSSO DEGLI EVENTI</b>	<b>Attore</b>	<b>Sistema</b>
	Marco riceve un'e-mail da un utente che è stato bannato per errore, quindi, nella sezione admin, procede a cliccare il tasto "Utenti Bannati"	
		Il sistema mostrerà una lista degli utenti bannati e i dati di ognuno.
	Dopo aver trovato l'utente che cercava, Marco procede con revocare il ban attraverso un apposito bottone	
		Il sistema richiederà una conferma dell'azione richiesta
	Marco conferma l'operazione	
		Il sistema aggiorna lo status dell'utente invalidando il ban e l'utente può di nuovo accedere.

		Il sistema manda un messaggio di conferma del successo dell'operazione
	Marco visualizza un messaggio di successo dell'operazione	

NOME SCENARIO	SC_03_ADMIN: Sciogliere un'associazione	
ATTORI	Marco: Admin	
DESCRIZIONE	L'amministratore decide di sciogliere un'associazione o un club registrati nel sistema.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Attore	Sistema
	Marco decide di sciogliere un'associazione o un club che non rispetta le norme del sistema. Per farlo accede alla pagina contenente tutti i club e le associazioni.	
		Il sistema mostra la lista contenente tutte le associazioni e i club registrati, con i relativi dati.
	Marco seleziona l'associazione o il club da sciogliere e preme l'apposito bottone.	

		Il sistema richiederà una conferma dell'azione richiesta per assicurarsi di non sciogliere l'associazione o il club sbagliato.
	Marco conferma l'operazione	
		Il sistema aggiorna lo stato dell'associazione o del club in "sciolto".
	Marco visualizza un messaggio di conferma dell'azione richiesta.	

NOME SCENARIO	SC_04_ADMIN: Invio di comunicazioni globali	
ATTORI	Marco: Admin	
DESCRIZIONE	L'amministratore decide di inviare una comunicazione globale a tutti gli utenti per notificarli di un aggiornamento, di un evento o di un avviso importante	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Attore	Sistema
	Marco decide di comunicare a tutti gli utenti della piattaforma un'informazione importante. Per farlo accede al pannello "Comunicazioni globali".	

		Il sistema mostra l'interfaccia per la creazione e l'invio di nuove comunicazioni, contenente un campo per il titolo e uno per il testo.
	Marco inserisce l'oggetto e il contenuto della comunicazione e preme il tasto "invio" per confermare i dati inseriti.	
		Il sistema richiede una conferma per evitare l'inserimento di dati errati.
	Marco conferma definitivamente l'operazione.	
		Il sistema invia la comunicazione a tutti gli utenti registrati e mostra un messaggio di conferma a Marco

<b>NOME SCENARIO</b>	<b>SC_05_ADM: Attivare la modalità manutenzione</b>
<b>ATTORI</b>	Marco: Admin
<b>DESCRIZIONE</b>	L'amministratore mette temporaneamente l'applicazione in modalità manutenzione per consentire aggiornamenti, interventi tecnici o correzioni di bug.

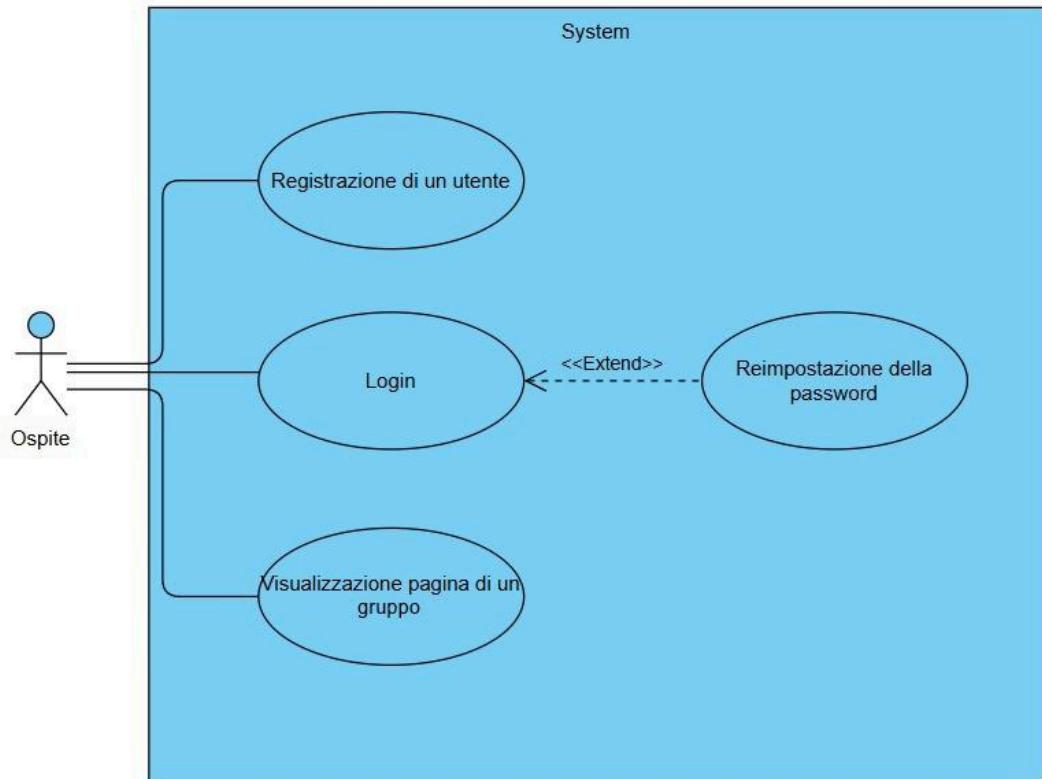
FLUSSO DEGLI EVENTI	Attore	Sistema
	Marco stabilisce che è necessario avviare una sessione di manutenzione del sistema. Per farlo accede alla sezione "Gestione sistema"	
		Il sistema mostra le opzioni di configurazione, tra cui l'attivazione della modalità manutenzione.
	Marco sceglie l'opzione "attiva modalità manutenzione"	
		Il sistema chiede una conferma per evitare di entrare erroneamente in modalità manutenzione
	Marco conferma la richiesta	
		Il sistema imposta lo stato dell'applicazione su "manutenzione", disattiva temporaneamente l'accesso per gli utenti non amministratori e mostra una pagina di avviso.
	Marco visualizza un messaggio di conferma	

	dell'attivazione della modalità richiesta.	
		Il sistema consente la disattivazione della modalità manutenzione e ripristina l'accesso da parte di tutti gli utenti.

NOME SCENARIO	<b>SC_06_ADM: disattivare la modalità manutenzione</b>	
ATTORI	Marco: Admin	
DESCRIZIONE	L'amministratore disattiva modalità manutenzione per riattivare l'applicazione	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Attore	Sistema
	Marco ha completato le operazioni di manutenzione, perciò, decide di riattivare l'applicazione tramite l'apposito tasto "Fine manutenzione"	
		Il sistema consente la disattivazione della modalità manutenzione e ripristina l'accesso a tutti gli utenti.

### 3.4.2 Modello dei casi d'uso

In questa sezione sono presenti i diversi casi d'uso del sistema, divisi per tipologia di utente (ospite, utente, admin). Di seguito troviamo gli use case diagram e alcuni use case:



#### UCD\_OSP: Ospite

- **UC\_OSP:** Registrazione di un utente

<b>Identificativo:</b> UC_OSP_1	Registrazione di un utente	Data:	19/10/2025
		Vers.	0.8
		Autore:	Gerardo Russo
<b>Descrizione</b>	Un ospite si registra nell'applicazione		
<b>Attore Principale</b>	OSPITE: un utente non registrato vuole effettuare la		

	registrazione all'applicazione	
<b>Attori Secondari</b>	N/A	
<b>Entry Condition</b>	L'ospite non deve aver mai effettuato una registrazione sull'applicazione	
<b>Exit Condition</b> On Success	L'ospite verrà registrato correttamente	
<b>Exit Condition</b> On Failure	Il sistema non sarà in grado di registrare l'ospite	
<b>Rilevanza/User Priority</b>	Molto Alta	
<b>Frequenza Stimata</b>	150/giorno	
<b>Flusso di eventi Principale/Main Scenario</b>		
1	Ospite:	Un ospite decide di registrarsi, cliccando sul bottone "Registrati"
2	Sistema:	Il sistema, dopo che l'ospite avrà premuto il bottone, lo porterà sulla pagina di registrazione, dove gli verranno chiesti i propri dati: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nome</li> <li>• Cognome</li> <li>• Username</li> <li>• Data di Nascita</li> <li>• E-mail</li> <li>• Password</li> <li>• Cellulare</li> </ul>
3	Ospite:	L'ospite inserisce i dati richiesti dal sistema e conferma la registrazione
4	Sistema:	Il sistema controlla se Username/E-mail già sono esistenti
5	Sistema:	Se Username/E-mail non sono già esistenti, il sistema salverà i dati immessi dall'ospite, che sarà correttamente registrato
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Formato dati errato</b>		

1.a1	Sistema:	Il sistema non riesce a registrare il nuovo account, poiché uno o più dati non rispettano il formato richiesto
1.a2	Sistema:	Il sistema richiederà all'ospite di reinserire i dati che non rispettano il formato richiesto

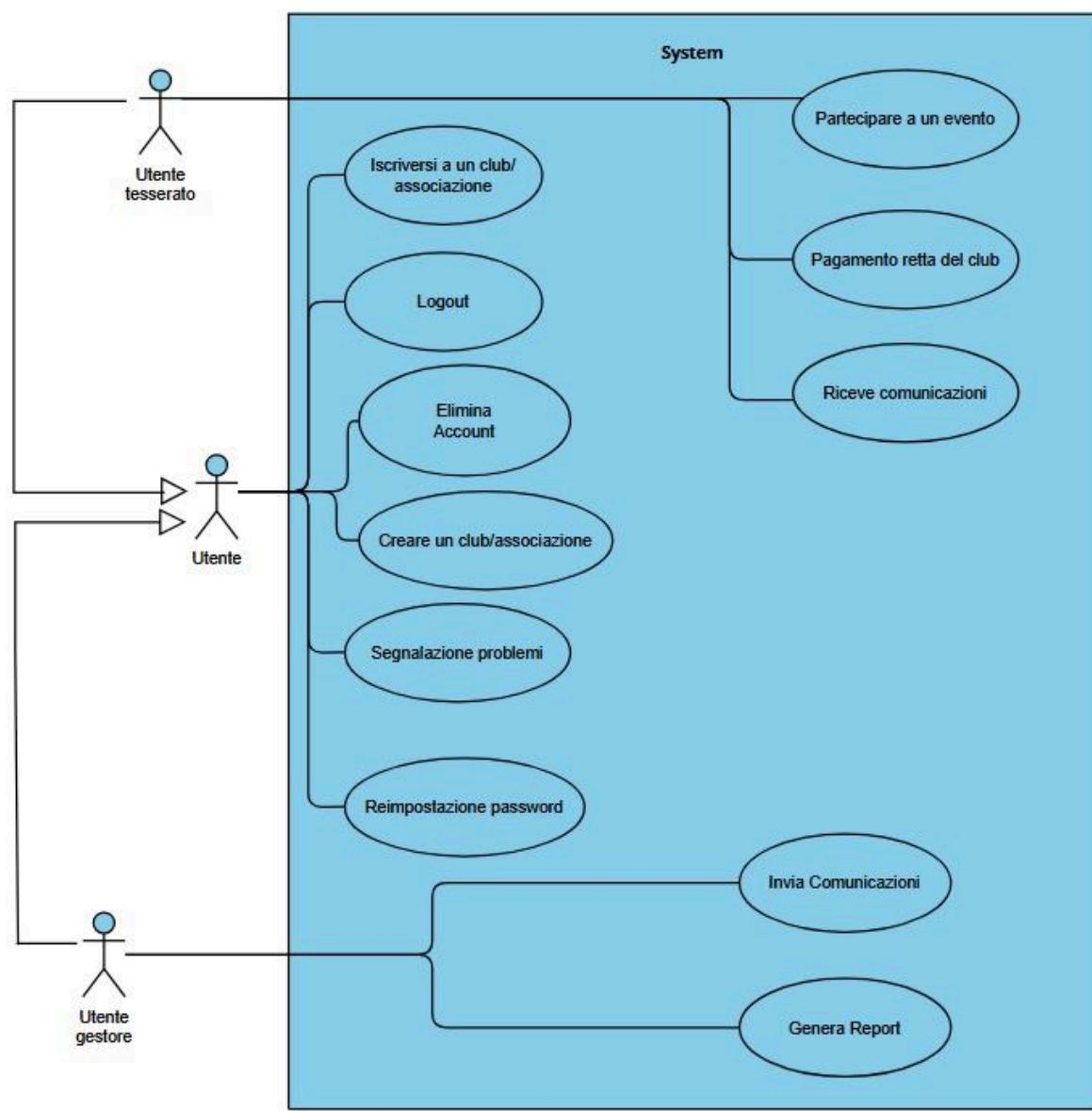
#### **Scenario/Flusso di eventi alternativo:Username/E-mail sono già esistenti**

1.a3	Sistema:	Il sistema non riesce a registrare il nuovo account, poiché Username/E-mail sono già esistenti
1.a4	Sistema:	Il sistema richiederà all'ospite di reinserire i dati nel formato

#### **Scenario/Flusso di eventi di ERRORE:Problemi di connessione**

1.err1	Sistema:	Il sistema non riesce a registrare il nuovo account a causa di un problema di connessione con il database
1.err2	Sistema:	Il sistema reindirizzerà l'utente nella Home Page

## UCD\_UT: Utente



- **UC\_UT:** Creare Club/Associazione

<b>Identificativo:</b> UC_UT_01	Creazione gruppo	Data: 19/10/2025
		Vers. 0.8
		Autore: Domenico Ricciardelli
<b>Descrizione</b>	L'Utente vuole creare un'associazione, senza retta, o un club, con retta	

<b>Attore Principale</b>	Utente	
<b>Attori Secondari</b>	N/A	
<b>Entry Condition</b>	L'utente deve essere autenticato.	
<b>Exit Condition</b> On Success	L'utente crea la sua associazione, senza retta, o un club, con retta	
<b>Exit Condition</b> On Failure	Il Sistema non è in grado di creare il gruppo.	
<b>Rilevanza/User Priority</b>	Molto Alta	
<b>Frequenza Stimata</b>	20/settimana	
<b>Flusso di eventi Principale/Main Scenario</b>		
1	Utente:	Un Utente decide di creare il proprio gruppo, preme il bottone e lo crea.
2	Sistema:	Il sistema porta l'utente sulla pagina di creazione dove l'utente decide se creare un'associazione, senza retta, o un club, con retta e dovrà inserire i dati del gruppo.
3	Utente:	L'utente inserirà: la sua scelta tra club o associazione, nome, tag, descrizione, settore di appartenenza, slogan, logo, indirizzo sede, e se sceglie il club anche i dettagli della retta, importo e frequenza.
4	Sistema:	Il sistema controlla la correttezza dei dati e reindirizza l'utente alla pagina della sua nuova associazione.
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Mancato completamento della creazione del gruppo</b>		
1.a1	Utente:	L'utente decide di non voler più creare il gruppo mentre sta inserendo i dati.
1.a2	Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente alla home page.

Scenario/Flusso di eventi alternativo: Errore nei dati inseriti		
1.a3	Sistema:	Il Sistema non riesce a creare il gruppo a causa di un errore nei dati del gruppo.
1.a4	Sistema:	Il sistema notifica l'utente dell'errore e lo reindirizza alla pagina di inserimento dati.
Scenario/Flusso di eventi alternativo: Nome gruppo già esistente		
1.a5	Sistema:	L'utente ha inserito un nome già presente all'interno del database.
1.a6	Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina di creazione gruppo.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Problemi di connessione		
1.err1	Sistema:	Il Sistema non riesce creare il gruppo a causa di un problema di connessione.
1.err2	Sistema:	Il sistema notifica l'utente dell'errore e lo reindirizza alla pagina di inserimento dati.

- **UC\_UT:** Pagamento retta club

<b>Identificativo:</b> UC_UT_02	Pagamento retta club	Data:	19/10/2025
		Vers.	0.8
		Autore:	Domenico Ricciardelli
<b>Descrizione</b>	L'Utente deve pagare la retta di un club.		
<b>Attore Principale</b>	Utente		
<b>Attori Secondari</b>	N/A		
<b>Entry Condition</b>	L'utente deve essere autenticato e deve essere iscritto al		

	club.	
<b>Exit Condition</b> On Success	L'utente paga la retta.	
<b>Exit Condition</b> On Failure	L'utente non è in grado di pagare la retta.	
<b>Rilevanza/User Priority</b>	Molto Alta	
<b>Frequenza Stimata</b>	150/mese	
<b>Flusso di eventi Principale/Main Scenario</b>		
1	Sistema:	Il sistema notifica l'utente del necessario pagamento della retta, per continuare a usufruire dei servizi del club.
2	Utente:	L'utente legge la notifica e decide di pagare premendo il bottone paga.
3	Sistema:	Il sistema lo porta sulla pagina di pagamento dove l'utente dovrà scegliere un metodo di pagamento oppure aggiungerne uno.
4	Utente:	L'utente aggiunge il suo metodo di pagamento inserendo: numero carta, cvc, intestatario e scadenza oppure ne sceglie uno esistente.
5	Sistema:	Il sistema controlla la validità dei dati e detrae l'importo della retta dal conto dell'utente, notifica poi l'utente del successo della transazione e lo reindirizza alla pagina del club.
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Mancanza fondi</b>		
2.a1	Sistema:	Il sistema non è in grado di detrarre la retta dalla carta dell'utente per mancanza di fondi.
2.a2	Sistema:	Il sistema notifica l'utente

		dell'errore nel pagamento e lo reindirizza alla pagina di pagamento per fargli scegliere un nuovo metodo di pagamento.
<b>Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Problemi di connessione</b>		
<b>2.err1</b>	Sistema:	Il Sistema non riesce a procedere col pagamento a causa di un errore di connessione.
<b>2.err2</b>	Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina del pagamento.

- **UC\_UT\_GE:** Generare report

<b>Identificativo:</b> UC_UT.GES_1	Generare Report	Data	19/10/2025
		Vers.	0.8
		Autore	Andrea Zeno
<b>Descrizione</b>	Un utente gestore genera un report riguardante il gruppo in cui è gestore		
<b>Attore Principale</b>	<p>UTENTE GESTORE: richiede il report sulla pagina del gruppo, per informarsi della situazione in generale del proprio gruppo.</p> <p>Nel report ci sarà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuova organizzazione sulla gestione del gruppo</li> <li>• Organizzazione degli eventi</li> <li>• Quanti e quali nuovi utenti ci sono</li> </ul>		
<b>Attori Secondari</b>	N/A		
<b>Entry Condition</b>	L'utente deve essere un gestore del gruppo		
<b>Exit Condition</b> On Success	Un report contenente le informazioni richieste sul gruppo per il periodo specificato è stato generato e visualizzato per l'utente gestore		

<b>Exit Condition</b>	Il sistema non sarà in grado di generare il report	
<b>On Failure</b>		
<b>Rilevanza/User Priority</b>	Alta	
<b>Frequenza Stimata</b>	50/giorno	
<b>Flusso di eventi Principale/Main Scenario</b>		
1	Utente:	L'utente gestore clicca sul bottone "Genera report" per richiedere al sistema di generare un report
2	Sistema:	Il sistema, dopo che l'utente ha cliccato il bottone "Genera Report", richiede all'utente gestore quali informazioni dovrà generare e di quale periodo devono essere
3	Utente:	L'utente potrà scegliere le informazioni che vuole sapere e il periodo. In seguito, potrà premere il bottone "invia" per poter visualizzare il report
4	Sistema:	Il sistema, dopo che l'utente ha cliccato il bottone "invia", genererà un report con all'interno tutte le informazioni richieste del gruppo. Il sistema visualizza a schermo il report, e genera un file scaricabile
5	Utente:	L'utente potrà visualizzare il report generato e scaricarlo.
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Report non generato per scelte mancanti</b>		
1.a1	Sistema:	Il sistema rileva che non sono state messe delle scelte per creare il report.
1.a2	Sistema:	Il sistema reindirizzerà l'utente gestore nella pagina delle scelte per generare un report
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Nessun dato disponibile</b>		

1.a3	Sistema:	Il sistema dopo che l'utente ha specificato i parametri e il periodo, il sistema rileva che non ci sono dati corrispondenti alle richieste
1.a4	Sistema:	Il sistema genera un report vuoto o mostra un messaggio: "Nessun dato trovato per i parametri specificati."
1.a5	Sistema:	Il sistema mostra il report (vuoto) o reindirizza l'utente alla pagina delle scelte

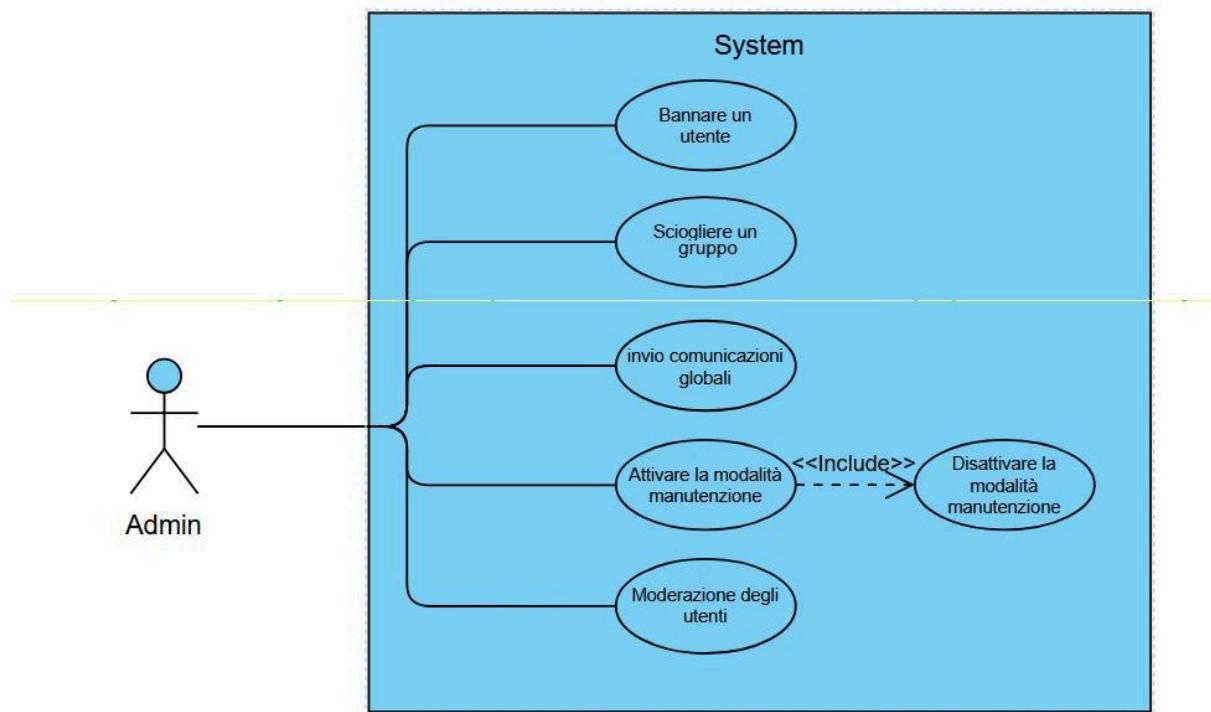
#### Scenario/Flusso di eventi alternativo:Report voluminoso

1.a6	Sistema:	Il sistema rileva che la generazione del report richiederà più di 30 secondi a causa della grande quantità di dati richiesti
1.a7	Sistema:	Il sistema invia una notifica all'utente gestore che il report sarà inviato via e-mail quando pronto
1.a8	Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente nella Home Page

#### Scenario/Flusso di eventi di ERRORE:

1.err1	Sistema:	Il sistema non riesce a generare un report per problemi di connessione
1.err2	Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente nella Home Page

## UCD\_ADMIN: Admin



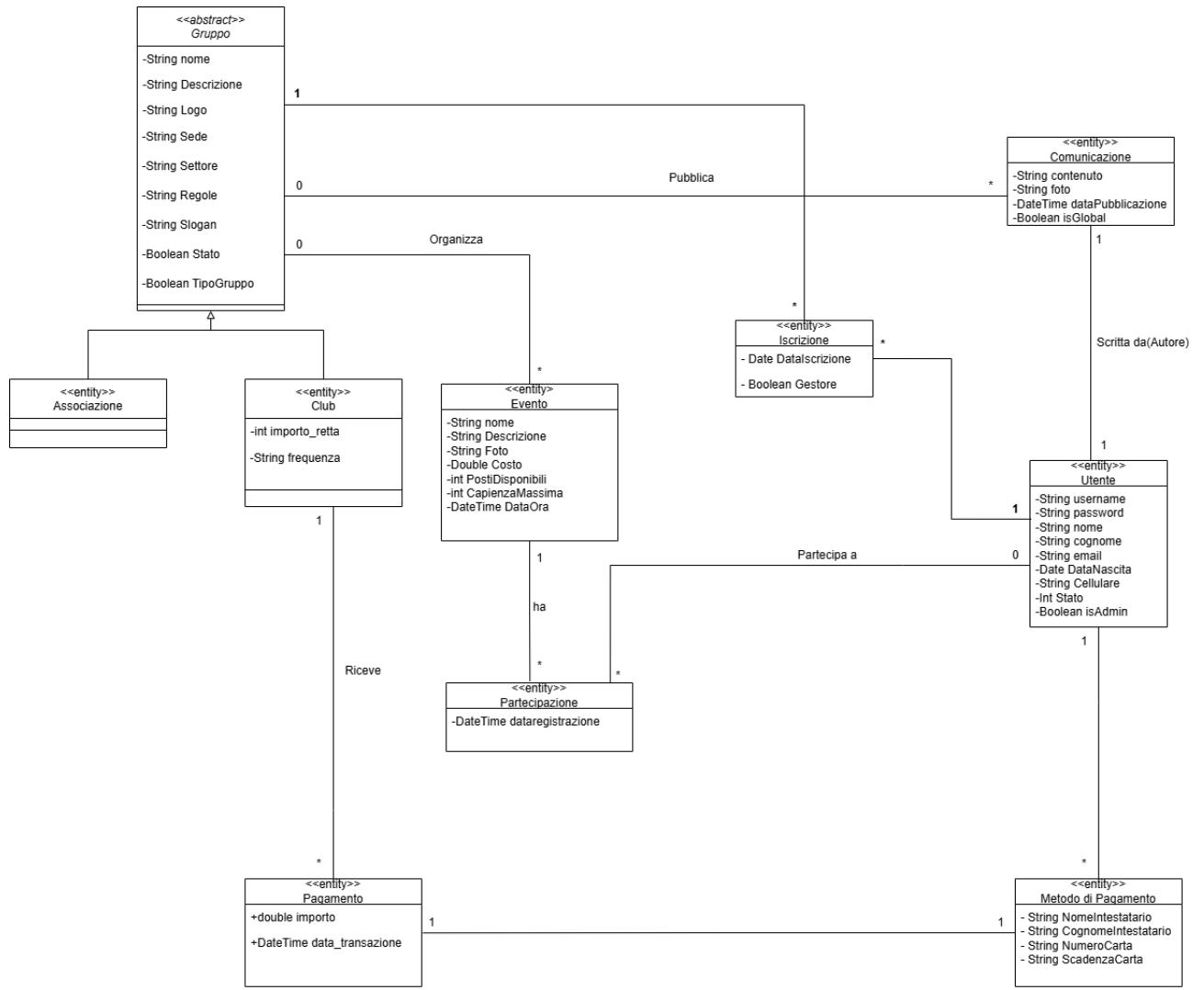
- **UC\_ADMIN:** Bannare un utente

<b>Identificativo:</b> UC_ADMIN_1	Bannare un utente	Data	19/10/2025
		Vers.	0.8
		Autore	Salvatore Pio Ruggiero
<b>Descrizione</b>	L'amministratore esegue il ban di un utente che ha compiuto azioni non conformi alle regole della piattaforma, impedendogli l'accesso al sistema.		
<b>Attore Principale</b>	Admin: un utente con privilegi di amministratore vuole bannare un utente.		
<b>Attori Secondari</b>	N/A		
<b>Entry Condition</b>	L'amministratore è autenticato e ha i permessi necessari; l'utente cercato dall'amministratore esiste nel sistema.		
<b>Exit Condition</b>	Lo stato dell'utente passa a "bannato" e l'accesso gli		

<b>On Success</b>	viene impedito.	
<b>Exit Condition</b>		
On Failure	Il sistema non applica nessuna modifica allo stato dell'utente e mostra un messaggio di errore.	
<b>Rilevanza/User Priority</b>	Media	
<b>Frequenza Stimata</b>	3/Giorno	
<b>Flusso di eventi Principale/Main Scenario</b>		
1	Admin:	L'amministratore, a seguito di azioni non considerabili accettabili da parte di un utente, decide di rimuoverlo dalla piattaforma. Per farlo accede alla sezione "Gestione utenti".
2	Sistema:	Il sistema mostra una lista degli utenti registrati e i dati di ognuno.
3	Admin:	Dopo aver trovato l'utente che cercava, l'amministratore procede con il ban attraverso il bottone "Banna utente"
4	Sistema:	Il sistema richiederà una conferma dell'azione richiesta per evitare ban accidentali.
5	Admin:	L'amministratore conferma l'operazione
6	Sistema:	Il sistema aggiorna lo stato dell'utente in "bannato" e impedisce l'accesso all'utente.
7	Admin:	L'amministratore visualizza un messaggio di conferma del ban dell'utente.
8	Sistema:	Il sistema mostra la conferma a schermo e aggiorna la lista degli utenti.
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Utente già bannato</b>		

<b>1.a1</b>	Sistema:	Il sistema rileva che l'utente è già nello stato "bannato"
<b>1.a2</b>	Sistema:	Il sistema notifica l'amministratore che l'utente risulta già bannato e non esegue alcuna modifica.
<b>Scenario/Flusso di eventi alternativo:Permessi insufficienti</b>		
<b>1.a3</b>	Admin:	L'amministratore cerca di bannare un altro amministratore.
<b>1.a4</b>	Sistema:	Il sistema blocca l'operazione, mostra un messaggio di errore "Operazione non consentita".
<b>Scenario/Flusso di eventi di ERRORE:</b>		
<b>1.err1</b>	Sistema:	Il sistema non riesce ad aggiornare lo stato dell'utente a causa di un problema di connessione o database
<b>1.err2</b>	Sistema:	Il sistema mostra un messaggio di errore "Impossibile completare l'operazione. Riprovare più tardi" e reindirizza l'amministratore alla Home Page.

### 3.4.3 Modello ad oggetti



### MO\_RE: Registrazione

<b>Utente</b>	Entity	Colui che vuole registrarsi o che è già registrato nel sistema.
<b>RegistrazioneButton</b>	Boundary	Pulsante “Registrati” per confermare il login.
<b>RegistrazioneForm</b>	Boundary	Pagina per l'inserimento delle credenziali di registrazione.
<b>RegistrazioneControl</b>	Control	Gestisce le funzionalità della registrazione.

## MO\_CG: Creazione Gruppo (club/associazione)

<b>Gruppo</b>	Entity	Entità astratta che rappresenta l'organizzazione generale. Definisce gli attributi comuni condivisi da Club e Associazioni.
<b>Club</b>	Entity	Un tipo di gruppo che esige una retta.
<b>Associazione</b>	Entity	Un tipo di gruppo che opera come NoProfit.
<b>Utente</b>	Entity	Colui che vuole registrarsi o che è già registrato nel sistema.
<b>Crea associazione Button</b>	Boundary	Pulsante “Crea Associazione” per creare un associazione.
<b>Crea Club Button</b>	Boundary	Pulsante “Crea Club” per creare un club.
<b>Crea Associazione Form</b>	Boundary	Form che conterrà i dati della nuova associazione.
<b>Crea Club Form</b>	Boundary	Form che conterrà i dati del nuovo club.
<b>Creazione Control</b>	Control	Gestisce le funzionalità della creazione di un gruppo che sia club o associazione.

## MO\_GR: Genera Report

<b>Gruppo</b>	Entity	Entità astratta che rappresenta l'organizzazione generale. Definisce gli attributi comuni condivisi da Club e Associazioni.
<b>Club</b>	Entity	Un tipo di gruppo che esige una retta.
<b>Associazione</b>	Entity	Un tipo di gruppo che opera come

		NoProfit.
<b>Utente</b>	Entity	Colui che vuole registrarsi o che è già registrato nel sistema.
<b>Report Button</b>	Boundary	Pulsante "Genera Report" per creare un report.
<b>GeneraReportControl</b>	Control	Gestisce la creazione del report.

#### MO\_PR: Pagamento Retta

<b>Utente</b>	Entity	Colui che deve pagare la retta.
<b>Gruppo</b>	Entity	Entità astratta che rappresenta l'organizzazione generale. Definisce gli attributi comuni condivisi da Club e Associazioni.
<b>Club</b>	Entity	Un tipo di gruppo che esige una retta.
<b>Metodo di Pagamento</b>	Entity	L'oggetto contenente i dati della carta.
<b>PagaRettaButton</b>	Boundary	Pulsante "Paga Retta" che consente all'utente di pagare la retta del club.
<b>PagaRettaForm</b>	Boundary	Form che consente all'utente di scegliere o inserire il metodo di pagamento dell'utente e confermarlo.
<b>PagaRettaControl</b>	Control	Gestisce il pagamento della retta.

#### MO\_BU: Bannare Utente

<b>Utente: Admin</b>	Entity	Colui che gestisce il sistema.
<b>BanButton</b>	Boundary	Pulsante "Ban" per bannare un utente.
<b>GestioneUtentiButton</b>	Boundary	Pulsante "Gestione clienti" per

		avere la lista di tutti gli utenti.
<b>BanControl</b>	Control	Gestisce la funzionalità di ban e unban.
<b>GestioneClientiControl</b>	Control	Gestisce la lista di tutti i clienti.

#### MO\_PE: Partecipazione Evento

<b>Utente</b>	Entity	Colui che vuole partecipare all'evento.
<b>Evento</b>	Entity	L'attività organizzata a cui l'utente vuole iscriversi.
<b>Partecipazione</b>	Entity	L'oggetto che registra l'avvenuta iscrizione dell'utente all'evento e la data di registrazione.
<b>Partecipa Button</b>	Boundary	Pulsante "Partecipa" per partecipare a un evento.
<b>GestioneEventiControl</b>	Control	Gestisce la logica di iscrizione e disiscrizione dagli eventi.

#### MO\_IC: Invio Comunicazione

<b>Comunicazione</b>	Entity	Il messaggio inviato.
<b>Utente</b>	Entity	L'autore della comunicazione (Gestore o Admin).
<b>Gruppo</b>	Entity	Il gruppo a cui è destinata la comunicazione.
<b>Nuova Comunicazione Form</b>	Boundary	Il modulo che consente di inserire destinatari, oggetto e messaggio.
<b>Invia Button</b>	Boundary	Il pulsante "Invia" per confermare l'invio.
<b>GestioneComunicazioneCont</b>	Control	Gestisce la creazione e l'invio della

rol		comunicazione ai destinatari corretti.
-----	--	--

### MO\_AMDP: Aggiunta Metodo di Pagamento

<b>Utente</b>	Entity	L'utente che vuole aggiungere una carta.
<b>Metodo di Pagamento</b>	Entity	L'oggetto contenente i dati della carta.
<b>AddPayment Button</b>	Boundary	Il pulsante "AggiungiCarta" per confermare.
<b>PaymentMethod Form</b>	Boundary	I form dove l'utente inserisce i dati della carta (Numero, CVC, Scadenza).
<b>GestionePagamentoControl</b>	Control	Gestisce la logica di validazione e salvataggio del nuovo metodo di pagamento.

### MO\_IS: Iscrizione a un Club/Associazione

<b>Utente</b>	Entity	Colui che richiede l'iscrizione.
<b>Gruppo</b>	Entity	Il club o associazione a cui l'utente vuole iscriversi.
<b>Iscrizione</b>	Entity	L'oggetto che collega Utente e Gruppo, con la data di iscrizione.
<b>Iscriviti Button</b>	Boundary	Il pulsante presente sulla pagina del gruppo per richiedere l'accesso.
<b>GestioneGruppoControl</b>	Control	Verifica se l'utente può iscriversi e crea l'oggetto Iscrizione.

### MO\_LO: Login

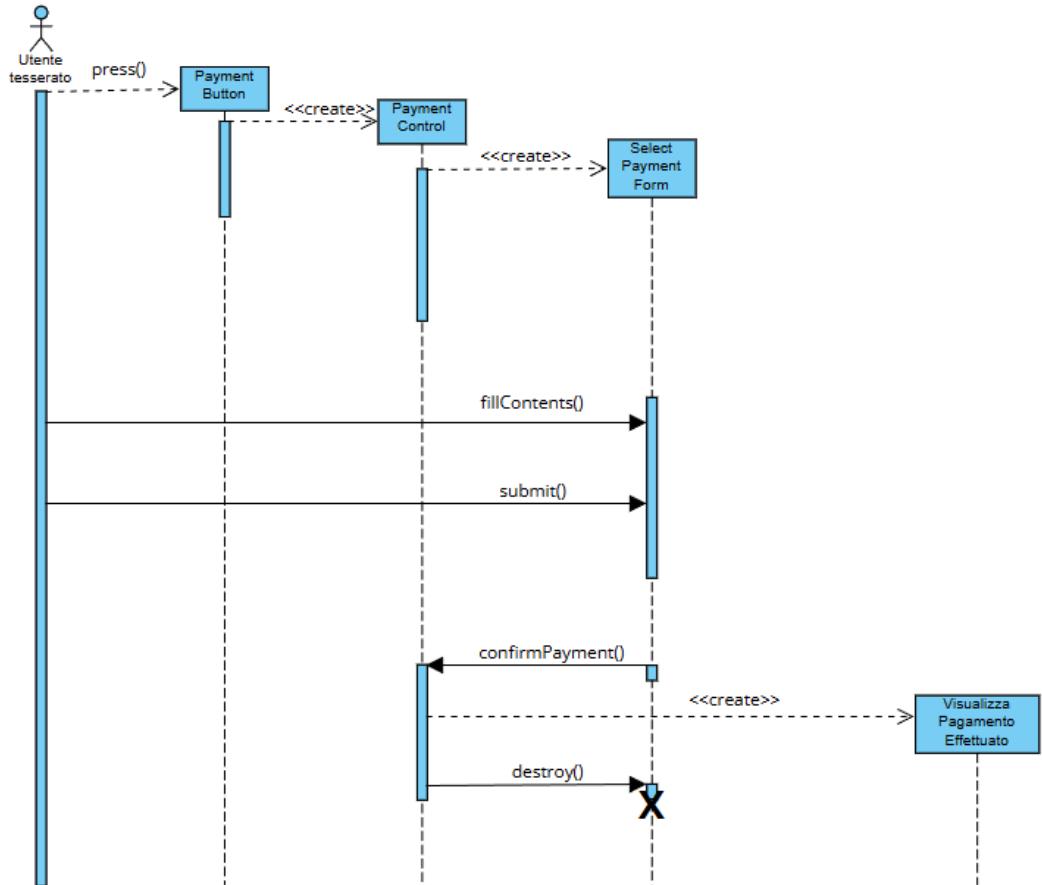
<b>Utente</b>	Entity	L'utente che tenta di accedere.
<b>Accedi Button</b>	Boundary	Il pulsante per confermare l'invio delle credenziali.
<b>Login Form</b>	Boundary	La schermata dove inserire username e password.
<b>AutenticazioneControl</b>	Control	Verifica la correttezza delle credenziali e crea la sessione utente.

### 3.4.4 Modello dinamico

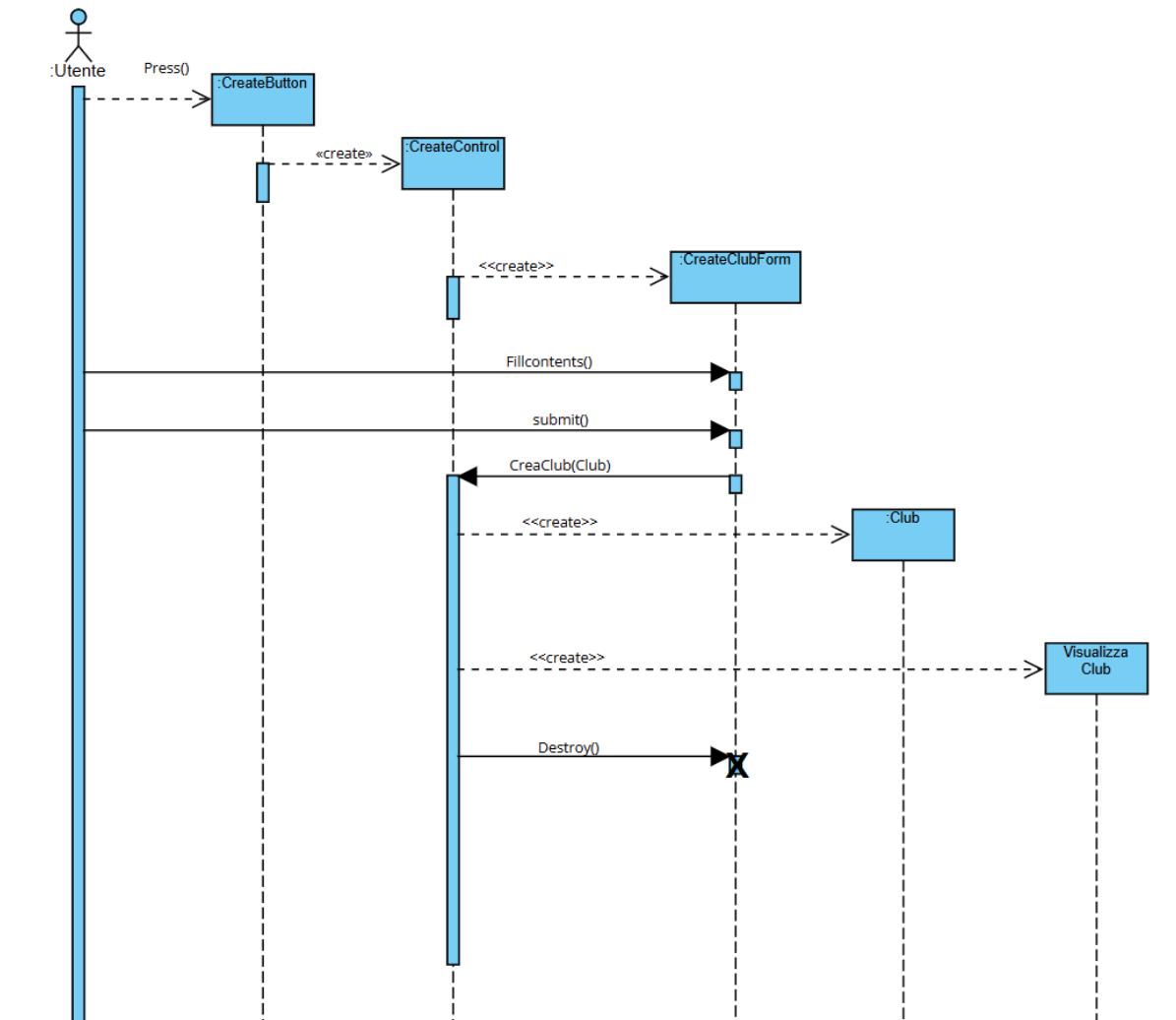
#### 3.4.4.1 Sequence Diagram

Di seguito vengono riportati due Sequence Diagram relativi a dei requisiti funzionali del sistema.

## SD\_PRC: Pagamento Retta Club



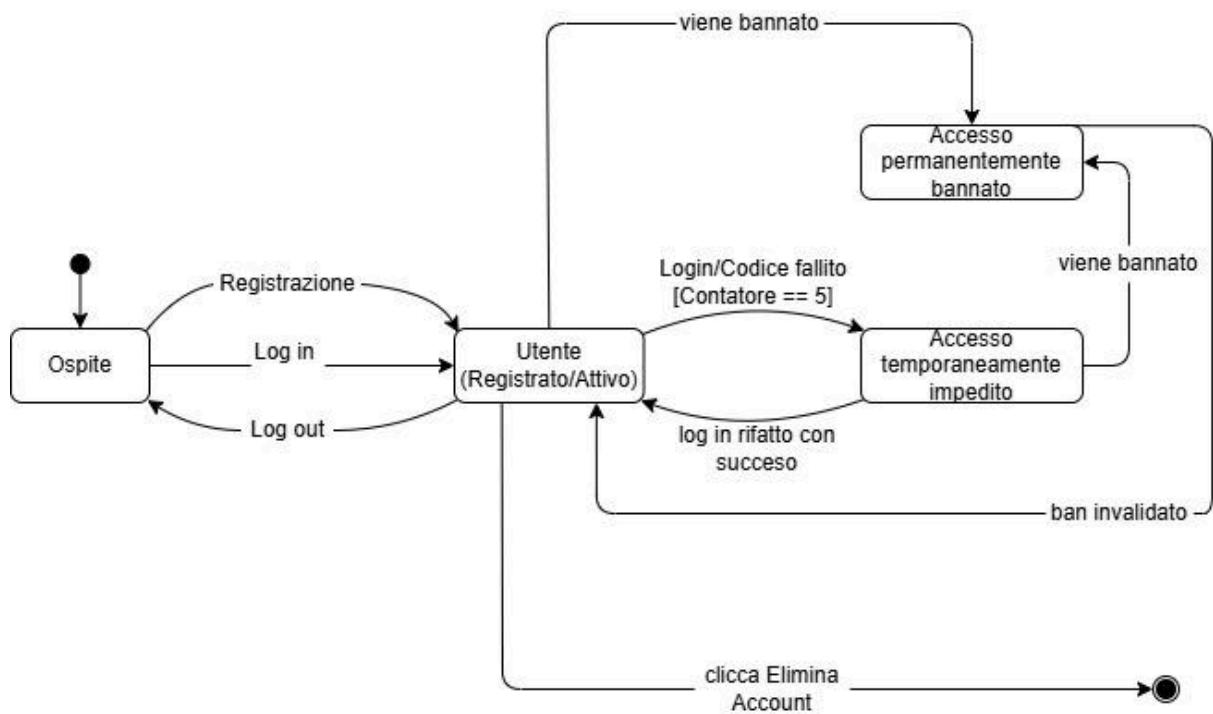
## SD\_CC: Creazione club



### 3.4.4.2 Statechart diagram

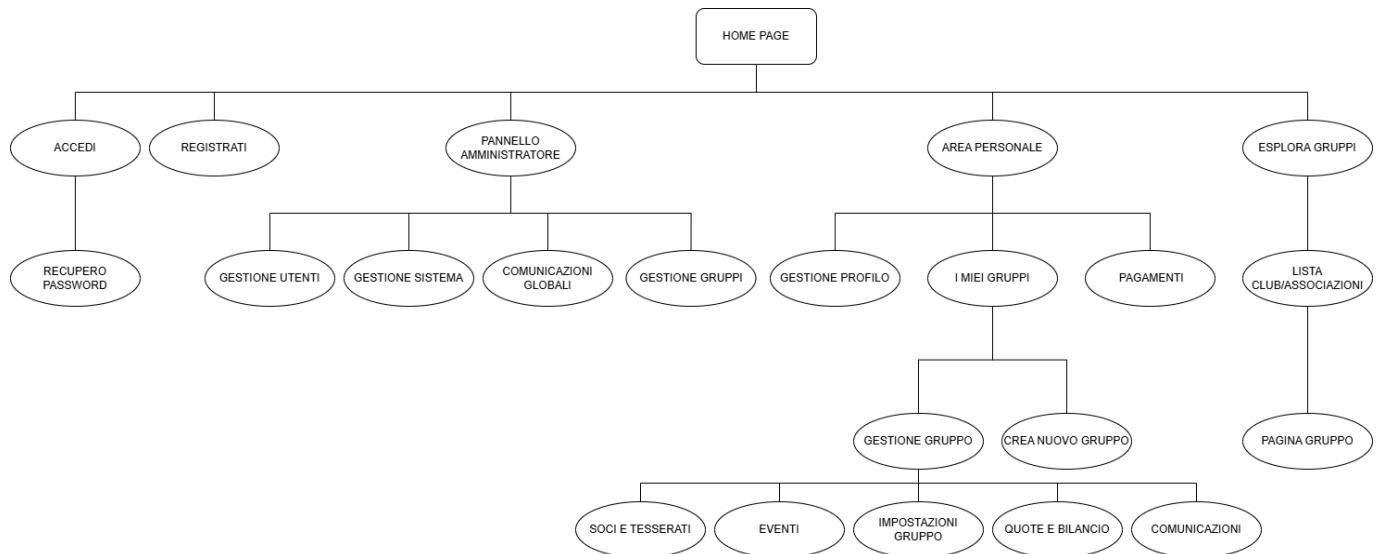
In questa sezione è presente lo Statechart Diagram, che fornisce una descrizione formale dei comportamenti dei singoli oggetti.

### SCD\_UT:Utente



## 4. Mockup

### 4.1 Diagramma Navigazionale



## 4.2 Vista Ospite

The image displays two screenshots of the ClubConnect website. The top screenshot shows the homepage with a dark blue header featuring the ClubConnect logo, navigation links (Come funziona, Associazioni, Eventi), and buttons for Accesso (Access) and Registrati (Register). Below the header is a large banner with the text "NUOVA PIATTAFORMA 2.0" and "Tutte le tue passioni, in un'unica app." (All your passions, in one app.). It includes a subtext about managing registrations, paying fees, and joining events, followed by a digital device icon showing a success message ("Iscrizione Rinnovata! Hai pagato la quota 2024"). Buttons for "Inizia Gratis" (Start for free) and "Cerca la tua Associazione" (Search your association) are also present. The bottom screenshot shows a section titled "Associazioni in evidenza" (Associations in evidence) with cards for "Polisportiva Centrale" (Sport) and "Circolo Letterario" (Culture), both with "Accedi per iscriverti" (Log in to register) buttons. A third card for an "Evento Riservato" (Reserved event) titled "Aperitivo di Networking" is partially visible.

## 4.3 Vista Utente Registrato

The screenshot shows the ClubConnect user dashboard. At the top, there's a navigation bar with the ClubConnect logo, a search bar, and links for "Feed Attività", "Le mie Tessere", "Pagamenti", and a profile icon. Below the navigation, there's a section titled "Il tuo Wallet" displaying two membership cards: "ASSOCIAZIONE SPORTIVA Polisportiva Centrale" (active) and "ASSOCIAZIONE CULTURALE Circolo Letterario" (due 30 OTTO 2025). A red warning box indicates a "Quota Annuale Scaduta (Circolo Letterario)" and a "PAGA € 30,00" button. On the right, there are event notifications: "Polisportiva Centrale" (2 ore fa - Evento), "Torneo di Apertura Stagionale" (Nov 12, Palazzetto dello Sport, Via Roma), and "Circolo Letterario" (ieri - Comunicazione). A "Variazione orario biblioteca" section is also present.

## 4.4 Pagina Gruppo

The screenshot shows the Polisportiva Centrale group page on ClubConnect. At the top, there's a header with the group name, address (Via dello Sport 15, Milano (MI)), and buttons for "Contatta" and "Condividi". Below the header, there's a section for "La tua Iscrizione" showing status (ATTIVO), expiration date (31 Dic 2025), annual fee (€ 120,00), and a note that renewal is not required. There's also a "Scarica ricevuta pagamento" button. To the right, there's a "Bacheca Gruppo" section with a "Torneo Sociale di Apertura" event (Oct 24, 14:00 - 20:00 at Palazzetto dello Sport (Campus A), max 50 participants) and a "Chiusura per Manutenzione" notice (published Oct 10, 2025). Other tabs for "Tutto", "Eventi", and "News" are visible.

## 4.5 Dashboard Gruppo

The dashboard provides an overview of the club's performance:

- Soci Attivi:** 1,240 (with a +12% vs mese scorso indicator)
- Incasso Annuale:** € 45.200 (Target: € 50k)
- Tessere in Scadenza:** 28 (Prossimi 30 giorni)
- Da Approvare:** 3 (Richiedono azione)

**Azioni Rapide:** Invia Email, Registra Pagamento

**Ultimi Incassi:**

Membro	Transazione	Montante
Mario Rossi	Rinnovo 2025	+ € 120
Luca Bianchi	Quota Evento	+ € 15

**Gestione Prossimi Eventi:** OTTO 24 - Torneo Sociale (45 Iscritti, Confermato)

## 4.6 Gestione soci e tesserati

The interface allows for managing members:

- TOTALE SOCI:** 1,240
- IN SCADENZA:** 28
- RICHIESTE PENDENTI:** 3

**Gestione Soci:**

Socio	Ruolo	Stato Tessera	Scadenza	Azioni
Mario Rossi mario@email.com	Socio Ordinario	ATTIVO	31 Dic 2025	<span style="color: green;">Rinnova</span>
Luca Bianchi luca@email.com	Atleta	SCADUTO	01 Gen 2024	<span style="color: red;">RINNOVA</span>

Showing 1-10 of 1,240 members.

## 4.7 Gestione Eventi

The screenshot shows the 'Eventi e Attività' (Events and Activities) section of the ClubConnect software. The left sidebar has a dark blue background with white text and icons. The 'Eventi' option is selected and highlighted with a light blue background. The main area is titled 'Eventi e Attività' and shows two categories: 'In Programma' (Upcoming) and 'Passati' (Past) and 'Bozze' (Drafts). Under 'In Programma', there are two cards: 'Torneo Sociale' (Sport category) and 'Cena di Natale' (Culture category). Each card displays the date (24 OTT or 05 NOV), time (18:00 or 20:30), location (Palazzetto dello Sport or Ristorante Da Mario), and registration status (45/50 or 12/100).

## 4.8 Gestione Quote e Bilanci

The screenshot shows the 'Quote e Pagamenti' (Quotes and Payments) section of the ClubConnect software. The left sidebar has a dark blue background with white text and icons. The 'Quote & Bilancio' option is selected and highlighted with a light blue background. The main area shows three summary boxes: 'ENTRATE TOTALI (ANNO)' (€ 45.200), 'QUOTE IN SOSPESO' (€ 1.250), and 'ULTIMO MESE' (+ € 3.400). Below these is a table titled 'Ultime Transazioni' (Recent Transactions) with columns: Data, Socio/Causale, Metodo, Stato, and Importo. It lists two transactions: one from Mario Rossi (Rinnovo Tessera 2025) paid via Stripe and one from Giulia Verdi (Iscrizione Evento: Cena Sociale) paid via Contanti.

Data	Socio/Causale	Metodo	Stato	Importo
24 Ott 2025	Mario Rossi Rinnovo Tessera 2025	stripe Stripe	PAGATO	€ 120,00
23 Ott 2025	Giulia Verdi Iscrizione Evento: Cena Sociale	Contanti	PAGATO	€ 35,00

## 4.9 Gestione Comunicazioni

The screenshot shows the 'Centro Messaggi' (Message Center) page. On the left, there's a sidebar with navigation links: Panoramica, GESTIONE (with Soci & Tesserati, Eventi, Quote & Bilancio, Comunicazioni), CONFIGURAZIONE (with Impostazioni Club), and a user profile for Mario (Gestore) from Polisportiva Centrale. The main area has a header 'Centro Messaggi'. Below it, a 'Nuova Comunicazione' (New Communication) form is displayed, asking for Destinatari (All Active Members, 1,240), Oggetto (Subject: Convocazione Assemblea...), and a message body where users can type their text or attach files. To the right, a 'Invia di recente' (Recent Sendings) section lists two messages: 'Avviso chiusura straordinaria' (Due to All active members, 98% Delivered, 65% Opened) and 'Promemoria Rinnovo Quote' (Due to Expiry members, 100% Delivered, 40% Opened). A large blue button at the bottom right says 'Invia Ora' (Send Now).

## 4.10 Impostazioni Gruppo

The screenshot shows the 'Configurazione Associazione' (Association Configuration) page. The sidebar is identical to the previous one. The main area has a header 'Configurazione Associazione' and a 'Salva Modifiche' (Save Changes) button. It contains two sections: 'Profilo Pubblico' (Public Profile) which includes fields for Nome Associazione (Polisportiva Centrale), Settore (Sport), and Descrizione (Since 1990 we promote sports...); and 'Metodi di Pagamento' (Payment Methods) which lists Stripe (Carte di Credito) as connected and Configura (Configure) button, and Pagamento in Contanti / Bonifico (Cash / Transfer) as enabled with a toggle switch.