

3	Elaborazione – Iterazione 2.....	3
3.1	Introduzione.....	3
3.2	Aggiornamento casi d’uso UC2, UC6 e UC11.....	3
	UC2: Gestisci Campeggio.....	3
	UC6: Gestisci Cliente	4
	UC11: Registra Check-in.....	5
3.3	Analisi orientata agli oggetti	6
3.3.1	Modello di dominio.....	6
	Caso d’uso UC3: Effettua Prenotazione	6
	Caso d’uso UC7: Effettua Pagamento	7
3.3.2	Diagramma di sequenza di sistema.....	9
	Caso d’uso UC3: Effettua Prenotazione	9
	Caso d’uso UC7: Effettua Pagamento	9
3.3.3	Contratti delle operazioni	10
	Caso d’uso UC3: Effettua Prenotazione	10
	Contratto CO1: richiestaPrenotazione.....	10
	Contratto CO2: inserisciDatiSoggiorno	10
	Caso d’uso UC7: Effettua Pagamento	10
	Contratto CO1: richiestaPagamento.....	10
	Contratto CO2: scegliModalitaPagamento	11
	Contratto CO3: inserisciDatiCarta	11
	Contratto CO4: inserisciDatiBonifico	11
3.4	Progettazione.....	12
3.4.1	Diagramma di sequenza.....	12
	Caso d’uso UC3: Effettua Prenotazione	12
	Caso d’uso UC7: Effettua Pagamento	13

3.4.2	Diagramma delle classi.....	16
	Caso d'uso UC3: Effettua Prenotazione	16
	Caso d'uso UC7: Effettua Pagamento	17

3 Elaborazione – Iterazione 2

3.1 Introduzione

La prima iterazione si è conclusa, si passerà adesso alla seconda fase di elaborazione in cui si andrà ad approfondire la conoscenza di altri casi d'uso non ancora analizzati a fondo e si andranno a risolvere le problematiche relative ai rischi maggiori.

Per questa seconda iterazione si è scelto di introdurre un'analisi più dettagliata di alcuni casi d'uso che necessitano una descrizione estesa, vista la loro importanza all'interno del dominio di interesse.

3.2 Aggiornamento casi d'uso UC2, UC6 e UC11

Vengono rappresentati in formato esteso i casi d'uso UC2, UC6, UC11, scoperti durante la fase di ideazione. Per le due successive fasi di Analisi orientata agli oggetti e Progettazione verranno trattati i casi d'uso UC3, UC7 ed UC11.

UC2: Gestisci Campeggio

Nome caso d'uso	UC2: Gestisci Campeggio
Portata	Applicazione Amazing Hotel & Camper
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Addetto del sistema
Parti interessate e interessi	<ul style="list-style-type: none">- <i>Addetto del sistema</i>: Vuole gestire l'intero processo di creazione dei campeggi in maniera corretta e veloce; vuole che le informazioni relative alle prenotazioni dei clienti siano aggiornate.- <i>Cliente</i>: Vuole conoscere i campeggi presenti nella struttura per effettuare le prenotazioni degli stessi, usufruendo di un servizio rapido e semplice.
Pre-condizione	L'Addetto è identificato e autenticato.
Garanzie di successo	Il campeggio viene inserito. Il cliente può procedere alla sua prenotazione.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none">1. L'Addetto richiede al sistema l'inserimento di un nuovo tipo di campeggio.2. Il sistema richiede all'Addetto le informazioni relative al campeggio.3. L'Addetto inserisce i dati del nuovo campeggio (numero del campeggio, numero dei posti sosta, descrizione).4. L'Addetto inserisce il prezzo base per il nuovo tipo di campeggio.5. Il sistema mostra i dati relativi al nuovo tipo di campeggio immesso.6. L'Addetto conferma i dati immessi. Il sistema registra i dati e notifica l'inserimento avvenuto con successo.

Estensioni	<p>*a. In qualsiasi momento, il sistema fallisce e ha un arresto improvviso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto del sistema riavvia il software e richiede il ripristino dello stato precedente del sistema. 2. Il sistema ricostruisce lo stato precedente. <p>1a. L'Addetto richiede al sistema di modificare un campeggio esistente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto richiede al sistema la ricerca di un campeggio tramite l'inserimento di un parametro (numero identificativo). 2. Il sistema mostra l'elenco dei risultati della ricerca. 3. L'addetto seleziona il campeggio e inserisce i dati da modificare. 4. Il sistema notifica la modifica avvenuta. <p>2a. L'Addetto richiede al sistema di eliminare un campeggio esistente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto richiede al sistema la ricerca di un campeggio tramite l'inserimento di un parametro (numero identificativo). 2. Il sistema mostra l'elenco dei risultati della ricerca. 3. L'addetto seleziona il campeggio da eliminare. 4. Il sistema notifica l'eliminazione avvenuta. <p>3a. L'Addetto non vuole proseguire con l'inserimento/modifica/eliminazione del campeggio.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto termina l'esecuzione del programma.
Requisiti speciali	
Elenco delle variabili tecnologiche e dei dati	
Frequenze di ripetizioni	Legata al numero di campeggi presenti in struttura e alla loro possibile modifica, eliminazione.
Varie	

UC6: Gestisci Cliente

Nome caso d'uso	UC6: Gestisci Cliente
Portata	Applicazione Amazing Hotel & Camper
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Addetto del sistema
Parti interessate e interessi	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Addetto del sistema</i>: Vuole gestire l'intero processo di gestione dei clienti in maniera corretta e veloce; vuole che le informazioni relative alle informazioni dei clienti siano aggiornate.
Pre-condizione	L'addetto del sistema è identificato e autenticato.
Garanzie di successo	Il cliente viene inserito. Possono essere effettuate le operazioni di check-in/ check-out.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto richiede al sistema l'inserimento di un nuovo Cliente. 2. Il sistema richiede all'Addetto le informazioni relative al Cliente.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. L'Addetto inserisce i dati del nuovo cliente (nome, cognome, CF). 4. Il sistema mostra i dati relativi al nuovo cliente immessi. 5. L'Addetto conferma i dati immessi. 6. Il sistema registra i dati e notifica l'inserimento avvenuto con successo.
Estensioni	<p>*a. In qualsiasi momento, il sistema fallisce e ha un arresto improvviso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto delle pulizie riavvia il software e richiede il ripristino dello stato precedente del sistema. 2. Il sistema ricostruisce lo stato precedente. <p>1a. L'Addetto richiede al sistema di modificare un cliente esistente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto richiede al sistema la ricerca di un cliente tramite l'inserimento di un parametro (CF). 2. Il sistema mostra l'elenco dei risultati della ricerca. 3. L'addetto seleziona il cliente e inserisce i dati da modificare. 4. Il sistema notifica la modifica avvenuta. <p>2a. L'Addetto richiede al sistema di eliminare un cliente esistente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto richiede al sistema la ricerca di un cliente tramite l'inserimento di un parametro (CF). 2. Il sistema mostra l'elenco dei risultati della ricerca. 3. L'addetto seleziona il cliente da eliminare. 4. Il sistema notifica l'eliminazione avvenuta. <p>3a. L'Addetto non vuole proseguire con l'inserimento/modifica/eliminazione del cliente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto termina l'esecuzione del programma.
Requisiti speciali	
Elenco delle variabili tecnologiche e dei dati	
Frequenze di ripetizioni	Legata al numero di clienti che vogliono usufruire dei servizi offerti dalla struttura e alla loro possibile modifica, eliminazione.
Varie	

UC11: Registra Check-in

Nome caso d'uso	UC11: Registra Check-in
Portata	Applicazione Amazing Hotel & Camper
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Addetto del sistema
Parti interessate e interessi	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Addetto del sistema</i>: Vuole gestire l'intero processo di accoglienza (tramite la registrazione del check-in) dei clienti in maniera corretta e veloce; vuole che le informazioni relative alle disponibilità delle camere siano aggiornate.

	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cliente</i>: Vuole ricevere un'accoglienza adeguata dalla struttura per il servizio richiesto, in maniera rapida e semplice. Vuole essere registrato per poter usufruire del servizio richiesto.
Pre-condizione	L'addetto è identificato e autenticato.
Garanzie di successo	Il check-in viene registrato. Il cliente può usufruire del soggiorno prenotato.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il Cliente si reca presso l'accettazione della struttura e si rivolge all'Addetto del sistema richiedendo l'ingresso alla camera (già prenotata), fornendo il suo nominativo (nome, cognome e CF). 2. L'Addetto verifica la presenza della prenotazione associata al nominativo del cliente che ha fatto la richiesta. 3. L'Addetto inserisce i dati del Cliente e la data e l'orario dell'ingresso (check-in) tramite il sistema. 4. Il sistema notifica la registrazione del check-in avvenuta con successo. 5. L'Addetto informa il Cliente della registrazione avvenuta, fornisce la chiave della camera al cliente. 6. Il cliente viene accompagnato nella sua camera e ne prende il possesso.
Estensioni	<p>*a. In qualsiasi momento, il sistema fallisce e ha un arresto improvviso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto del sistema riavvia il software e richiede il ripristino dello stato precedente del sistema. 2. Il sistema ricostruisce lo stato precedente. <p>1a. Il nominativo del cliente non corrisponde con nessuna prenotazione registrata nel sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'addetto del sistema comunica il disguido al cliente. 2. L'addetto del sistema provvede alle operazioni necessarie per capire le motivazioni del problema.
Requisiti speciali	
Elenco delle variabili tecnologiche e dei dati	
Frequenze di ripetizioni	Legata al numero di prenotazioni associate ai clienti che dovranno soggiornare giornalmente.
Varie	

3.3 Analisi orientata agli oggetti

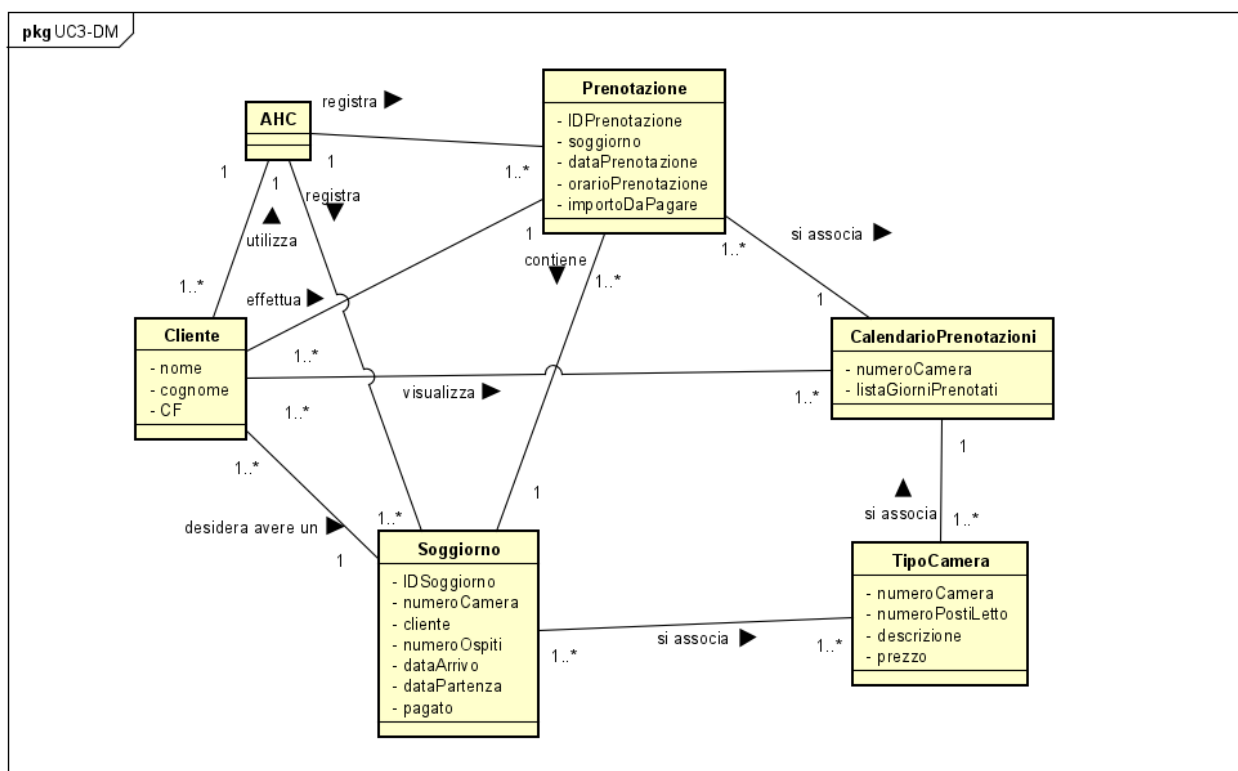
3.3.1 Modello di dominio

Caso d'uso UC3: Effettua Prenotazione

Valutato lo scenario principale di successo sono state identificate le seguenti classi concettuali:

- *Cliente*: attore primario, che interagisce direttamente col sistema;

- *AHC*: rappresenta il sistema Amazing hotel & Camper;
- *Tipo Camera*: discrimina il tipo di camera grazie al numero di posti letto tra quelle disponibili in struttura, e contiene una descrizione;
- *Soggiorno*: Indica la permanenza per un periodo di tempo ben preciso in un determinato luogo della struttura da parte del Cliente;
- *Prenotazione*: Indica l'atto di richiesta di un Cliente di aver riservato un posto e un servizio nella struttura ricettiva;
- *Calendario Prenotazioni*: indica la lista delle prenotazioni effettuate per una specifica camera.

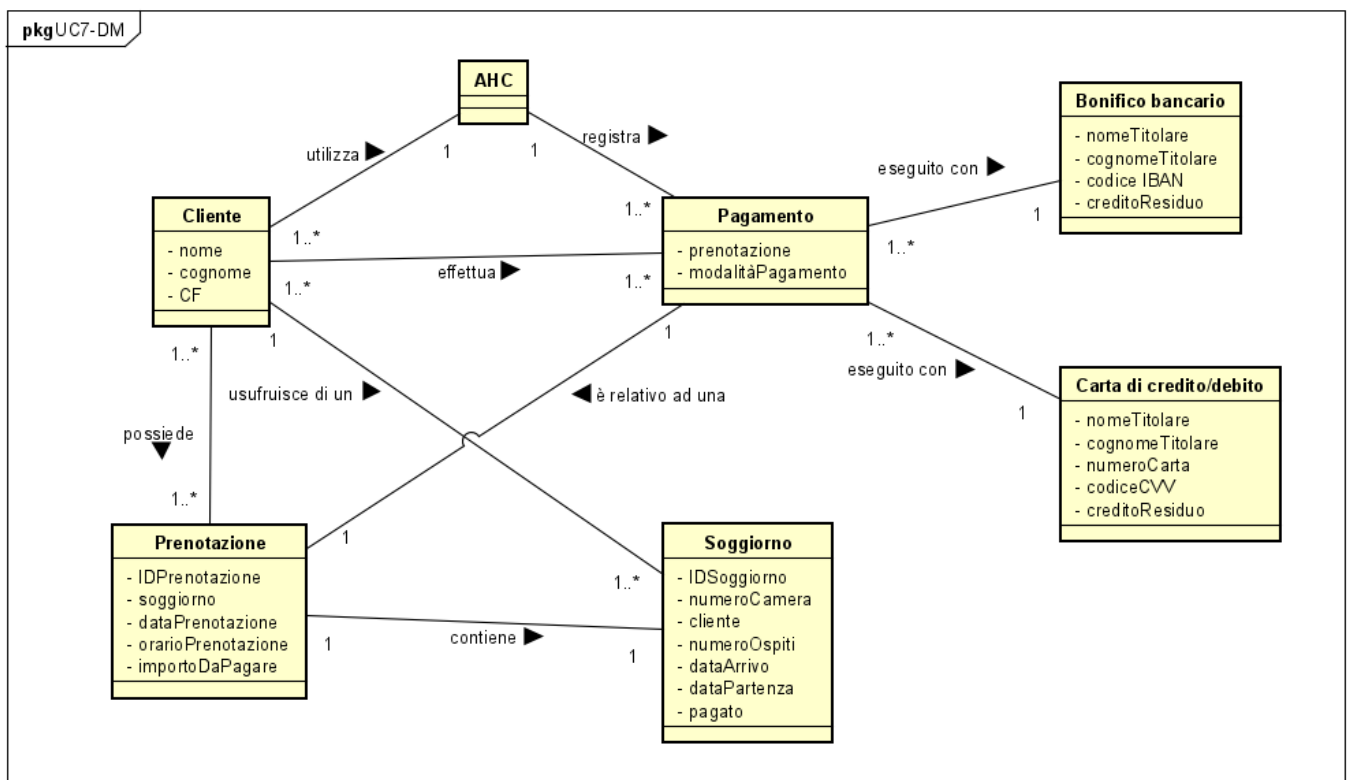


Caso d'uso UC7: Effettua Pagamento

Valutato lo scenario principale di successo sono state identificate le seguenti classi concettuali:

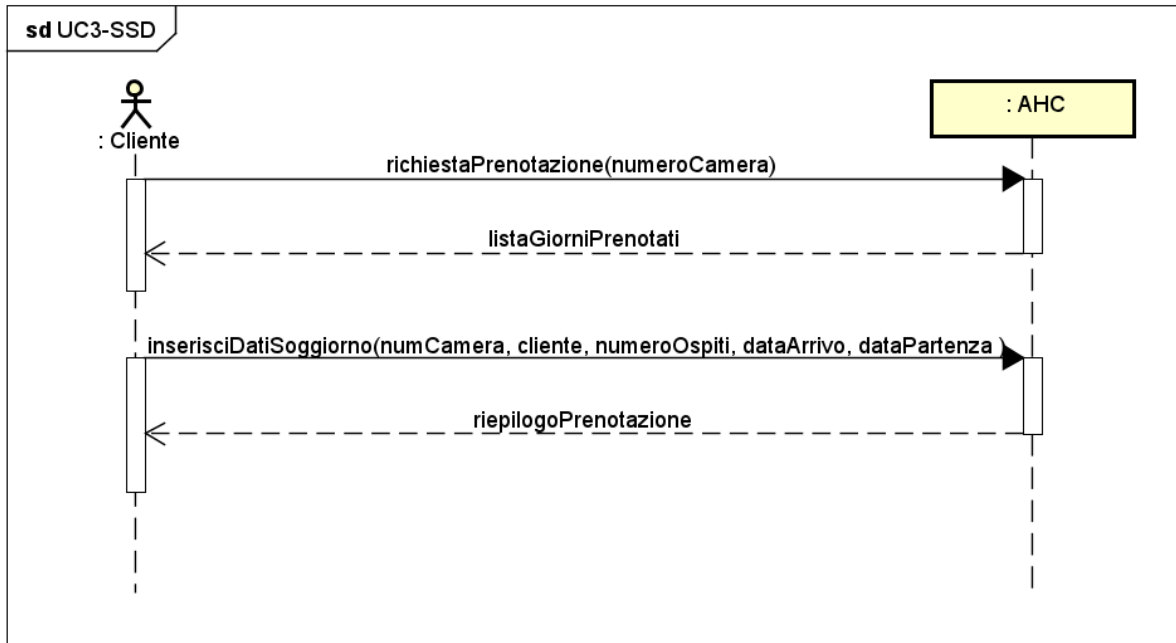
- *Cliente*: attore primario, che interagisce direttamente col sistema;
- *AHC*: rappresenta il sistema Amazing hotel & Camper;
- *Soggiorno*: Indica la permanenza per un periodo di tempo ben preciso in un determinato luogo della struttura da parte del Cliente;

- *Prenotazione*: Indica l'atto di richiesta di un Cliente di aver riservato un posto e un servizio nella struttura ricettiva;
- *Pagamento*: Indica il trasferimento di denaro, dal Cliente alla struttura, come corrispettivo di un servizio ricevuto;
- *Carta di credito/debito, Bonifico bancario*: indicano delle modalità di pagamento previste per il trasferimento di denaro dal cliente alla struttura.

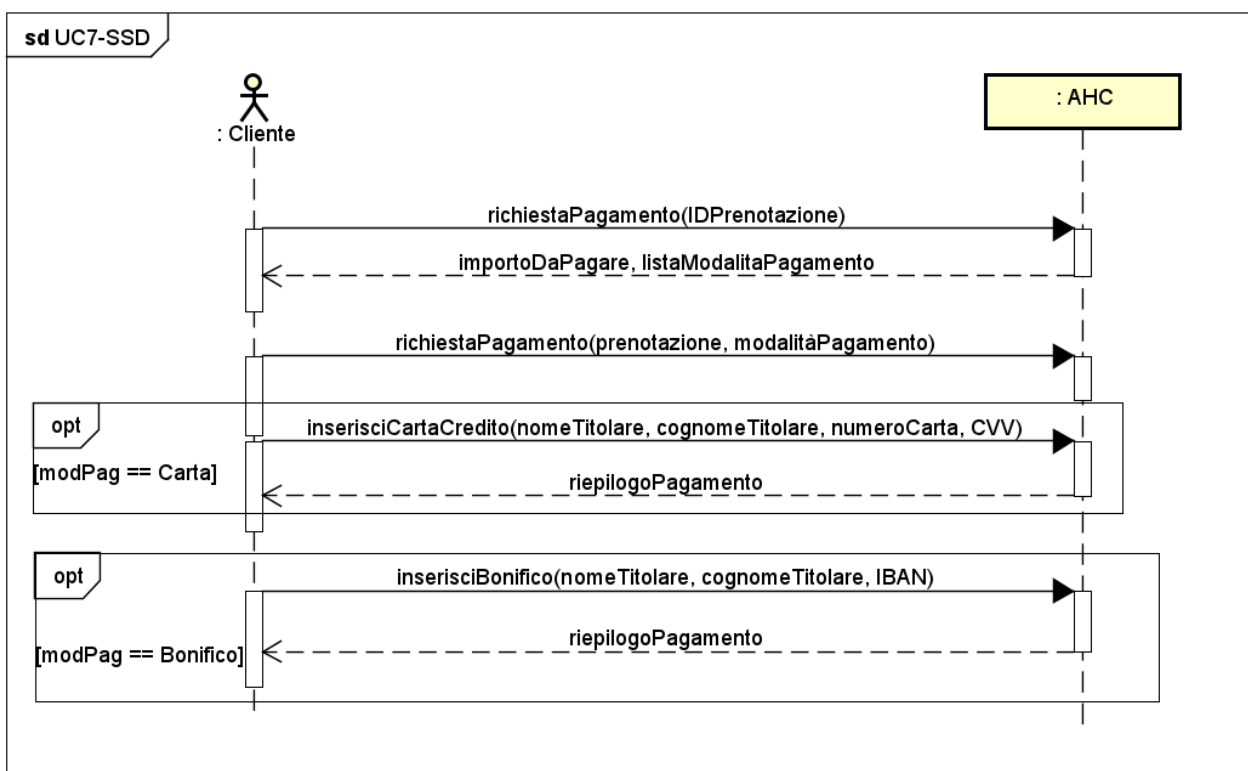


3.3.2 Diagramma di sequenza di sistema

Caso d'uso UC3: Effettua Prenotazione



Caso d'uso UC7: Effettua Pagamento



3.3.3 Contratti delle operazioni

Caso d'uso UC3: Effettua Prenotazione

Contratto CO1: richiestaPrenotazione

Operazione	richiestaPrenotazione (numeroCamera: int)
Riferimenti	Caso d'uso: Effettua Prenotazione
Pre-condizioni	nessuna
Post-condizioni	è stato visualizzato il calendario dei giorni prenotati <i>CalendarioPrenotazioni</i> <i>cp</i> .

Contratto CO2: inserisciDatiSoggiorno

Operazione	inserisciDatiSoggiorno (int: numeroCamera, cliente: Cliente, numOspiti: int, dataArrivo: Date, dataPartenza: Date)
Riferimenti	Caso d'uso: Effettua Prenotazione
Pre-condizioni	è in corso una richiesta prenotazione p.
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none">- è stata creata una nuova istanza <i>s</i> di Soggiorno (creazione di oggetto);- è stata creata una nuova istanza <i>p</i> di Prenotazione (creazione di oggetto);- è stata associata <i>p</i> a <i>s</i> tramite l'associazione "contiene" (formazione di collegamento);- <i>s.pagato</i> è diventato true (modifica di attributo).- è stata creata una nuova istanza <i>cp</i> di CalendarioPrenotazioni (creazione di oggetto);- è stata associata <i>p</i> a <i>cp</i> tramite l'associazione "si associa" (formazione di collegamento).

Caso d'uso UC7: Effettua Pagamento

Contratto CO1: richiestaPagamento

Operazione	richiestaPagamento (int: idPrenotazione)
Riferimenti	Caso d'uso: Effettua Pagamento
Pre-condizioni	nessuna

Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è stato visualizzato l'importo da pagare relativo all'istanza <i>Prenotazione p</i> creata nell'operazione CO2 del caso d'uso precedente; - è stato visualizzata la lista dei giorni prenotati relativi all'istanza <i>CalendarioPrenotazioni cp</i> creata nell'operazione CO2 del caso d'uso precedente.
------------------------	---

Contratto CO2: scegliModalitaPagamento

Operazione	scegliModalitaPagamento (Prenotazione: prenotazione, String: modalitaPagamento, CartaCredito_Debito: carta, BonificoBancario: bonifico)
Riferimenti	Caso d'uso: Effettua Pagamento
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è in corso la richiesta di un Pagamento;
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è stata creata una nuova istanza <i>p</i> di <i>Pagamento</i> (creazione di oggetto).

Contratto CO3: inserisciDatiCarta

Operazione	inserisciDatiCarta (int: numeroCarta, String: nome, String: cognome, int: codiceCVV)
Riferimenti	Caso d'uso: Effettua Pagamento
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è in corso un <i>Pagamento p</i>;
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è stata creata una nuova istanza <i>cc</i> di <i>CartaCredito</i> (creazione di oggetto); - è stata associata <i>p</i> di Pagamento a <i>cc</i> tramite l'associazione "eseguito con" (formazione di collegamento).

Contratto CO4: inserisciDatiBonifico

Operazione	<u>inserisciDatiBonifico</u> (String: nome, String: cognome, String: IBAN)
Riferimenti	Caso d'uso: Effettua Pagamento
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è in corso un <i>Pagamento p</i>;
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - è stata creata una nuova istanza <i>bb</i> di <i>BonificoBancario</i> (creazione di oggetto);

- è stata associata *p* di *Pagamento* a *bb* tramite l'associazione "eseguito con" (formazione di collegamento).

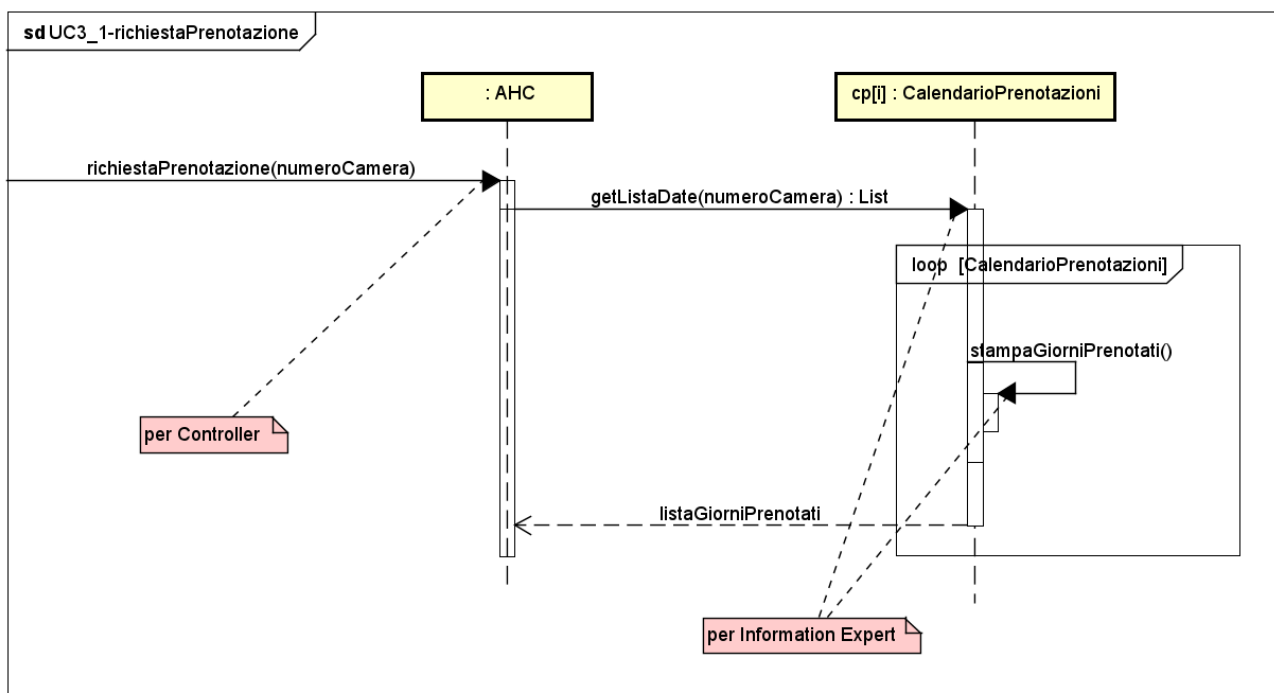
3.4 Progettazione

3.4.1 Diagramma di sequenza

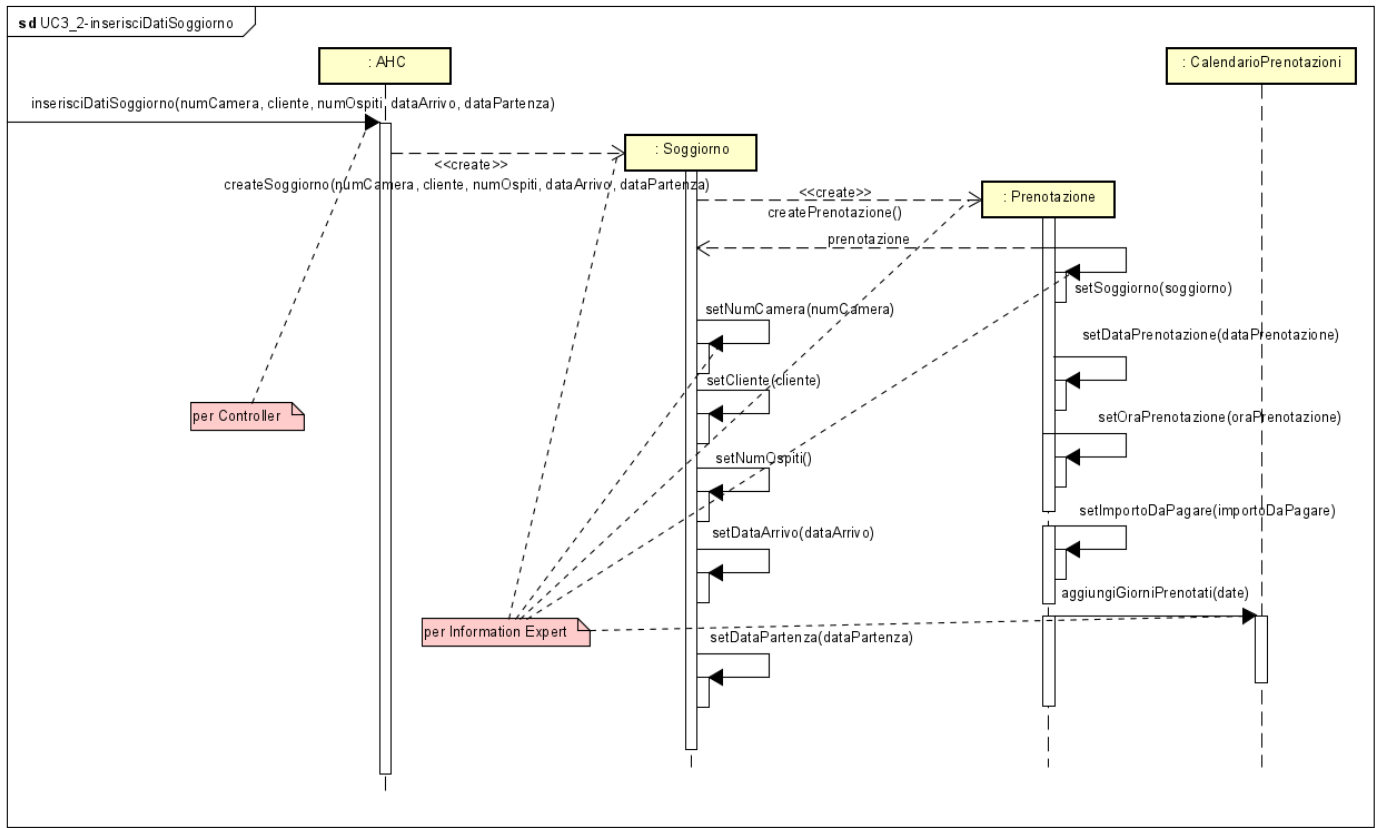
Si rappresenta, in questa fase, la progettazione logica da un punto di vista dinamico.

Caso d'uso UC3: Effettua Prenotazione

- richiestaPrenotazione

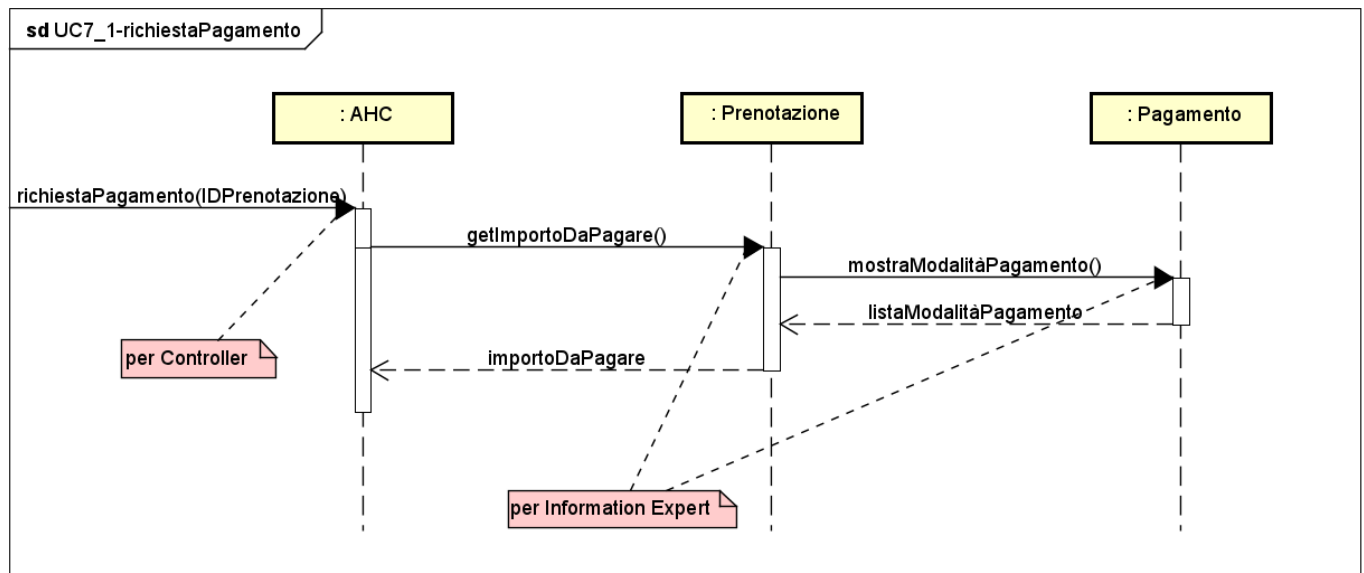


- **inserisciDatiSoggiorno**

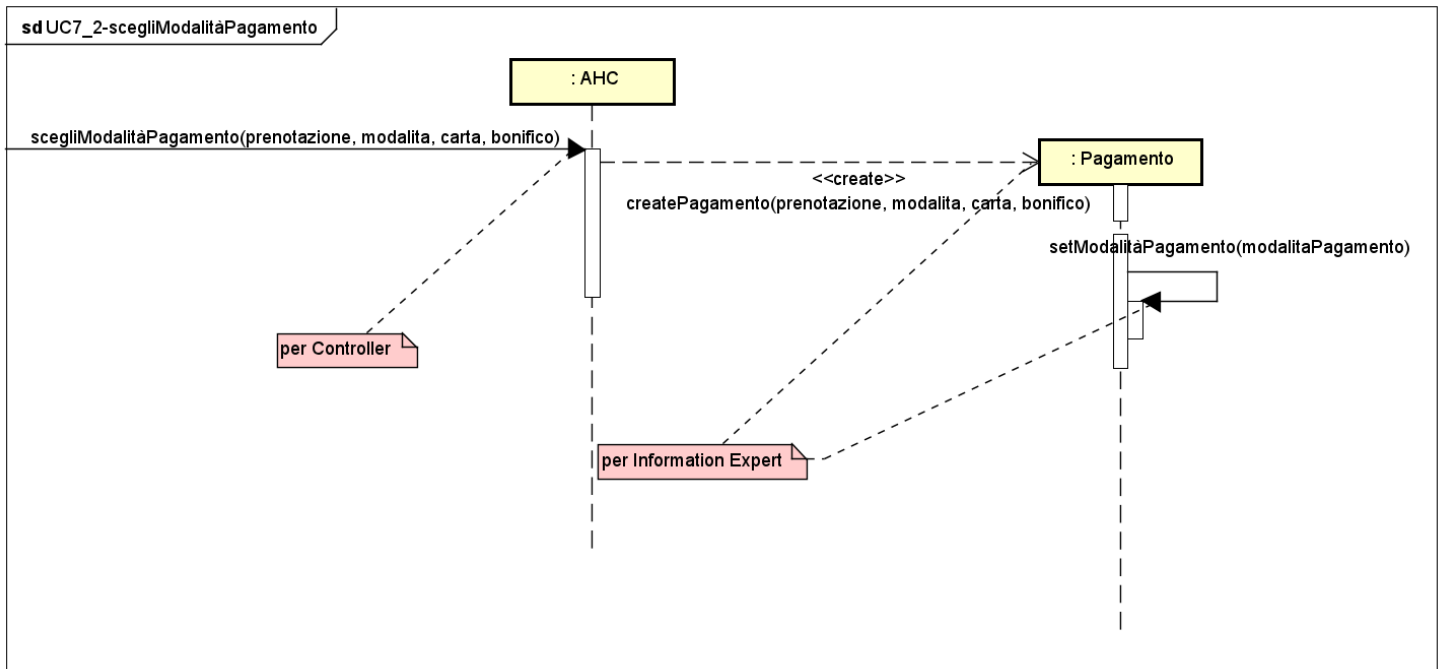


Caso d'uso UC7: Effettua Pagamento

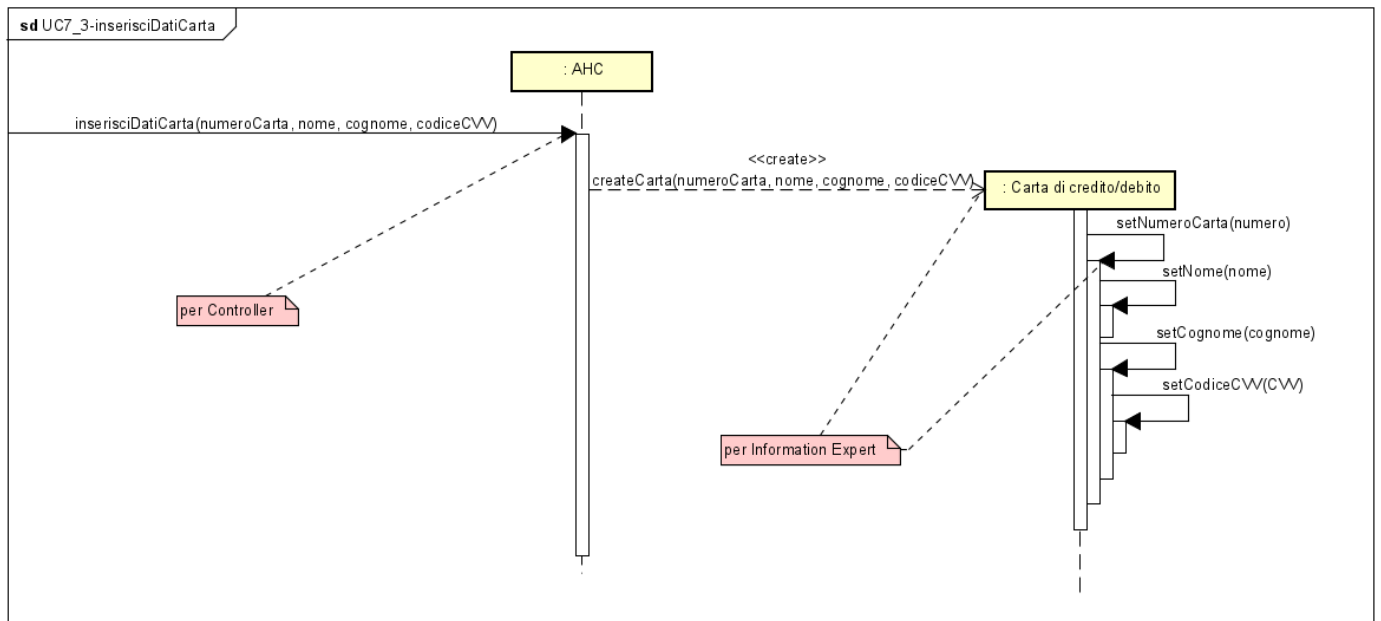
- **richiestaPagamento**



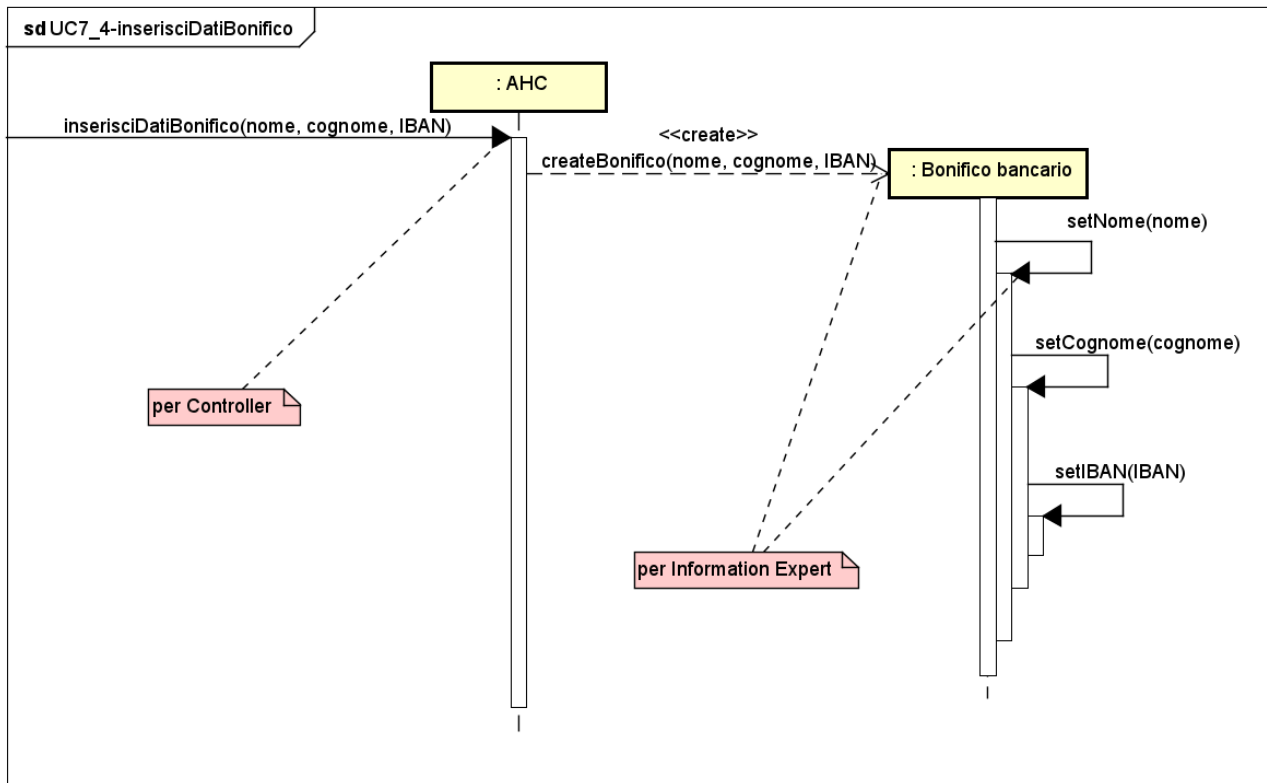
- scegliModalitàPagamento



- inserisciDatiCarta



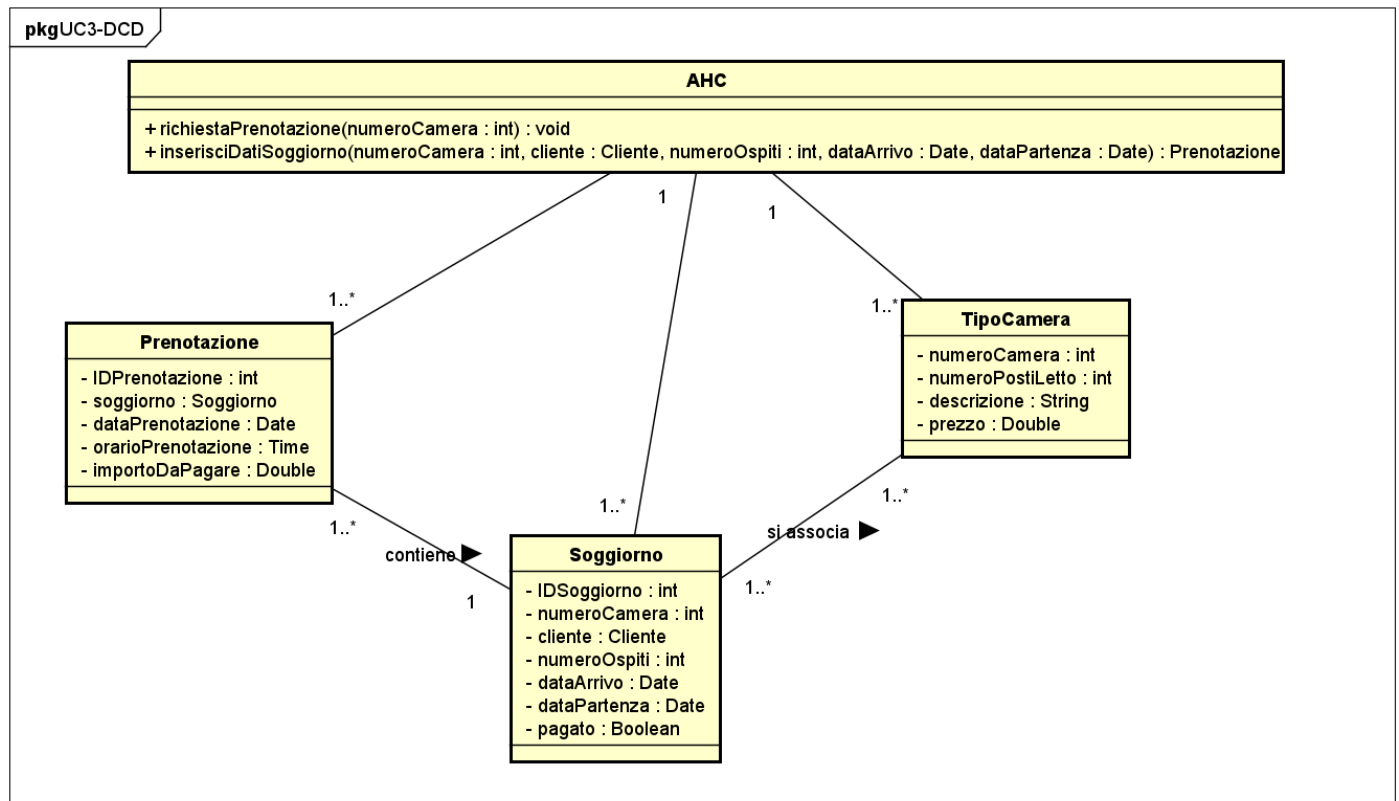
- **inserisciDatiBonifico**



3.4.2 Diagramma delle classi

Si rappresenta, in questa fase, la progettazione logica da un punto di vista statico.

Caso d'uso UC3: Effettua Prenotazione



Caso d'uso UC7: Effettua Pagamento

