



RAD – Requirements Analysis Document

Versione	2.0
Data	26/11/2021
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci, Prof. Fabio Palomba
Presentato da	Tutti i team member
Approvato da	Salvatore Amideo Alice Vidoni



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
24/10/2021	0.1	Prima stesura	[Tutti]
29/10/2021	0.2	Revisione Prima stesura	Carmine Citro, Maria Rosaria Giudice
03/11/2021	0.3	Integrazione degli scenari	[Tutti]
06/11/2021	0.4	Integrazione degli use case e degli use case diagram	[Tutti]
09/11/2021	0.5	Integrazione dei percorsi di navigazione e dei mock-up	[Tutti]
11/11/2021	0.6	Revisione del RAD-DRAFT	Nicola Cappello, Alessandro Cavaliere
14/11/2021	1.0	Correzione Formato Documento	[Tutti]
18/11/2021	1.1	Correzione scenari, use case e use case diagram	Nicola Cappello, Claudio Buono
26/11/2021	2.0	Revisione definitiva e sistemazione formattazione documento	Salvatore Amideo Alice Vidoni



Sommario

Revision History	2
1. INTRODUZIONE	9
1.1 Obiettivo del sistema	9
1.2 Ambito del sistema	9
1.3 Obiettivi e Criteri di successo	10
1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni	10
1.5 Riferimenti	11
1.6 Organizzazione del documento.....	11
2. SISTEMA ATTUALE	12
2.1 Activity Diagram	14
2.1.1 Activity Diagram Richiesta Tesserino	14
2.1.2 Activity Diagram Rinnovo Tesserino.....	15
2.1.3 Activity Diagram Ricarica Tesserino	16
2.1.4 Activity Diagram Pagamento Pasti	17
3. SISTEMA PROPOSTO	17
3.1 Sintesi della sezione	17
3.2 Activity Diagram	19
3.2.1 Activity Diagram Richiesta tesserino digitale	19
3.2.2 Activity Diagram Rinnovo Tesserino.....	20
3.2.3 Activity Diagram Ricarica tesserino.....	21
3.2.4 Activity Diagram Prenotazione pasto	22
3.2.5 Activity Diagram Gestione Messaggistica	23
3.3 Requisiti funzionali	23
3.3.1 RF_GTD: Gestione Tesserino Digitale	23
3.3.2 RF_GP: Gestione Profilo	24
3.3.3 RF_GPO: Gestione Ordine Pasto	24
3.3.4 RF_GM: Gestione Menu	25
3.3.5 RF_GC: Gestione Chat	25
3.3.6 RF_GPA: Gestione Personale ADISU.....	26
3.3.7 RF_GOM: Gestione Operatore Mensa	27
3.3.8 RF_GF: Gestione FAQ	27
3.3.9 RF_GSS: Gestione Statistiche Settimanali	28
3.3.10 RF_GTP: Gestione ticket piattaforma.....	28
3.3.11 RF_GN: Gestione notifiche	28
3.3.12 RF_GQR: Gestione QR	29
3.4 Requisiti non funzionali.....	29
3.4.1 RNF_1-Usabilità	29
3.4.2 RNF_2-Affidabilità	30
3.4.3 RNF_3-Prestazioni	30
3.4.4 RNF_4-Supportability	30
3.4.5 RNF_5-Implementazione.....	30

3.4.6 RNF_6-Interfacce	30
3.4.7 RNF_7-Packaging	31
3.4.8 RNF_8-Legali	31
3.5 Modello del sistema.....	31
3.5.1 Scenari.....	31
3.5.1.1 SC_GTD: Gestione Tesserino Digitale	31
3.5.1.2 SC_GP: Gestione Profilo	33
3.5.1.3 SC_GOP: Gestione Ordini Pasto	34
3.5.1.4 SC_GM: Gestione Menu	36
3.5.1.5 SC_GC: Gestione Chat	38
3.5.1.6 SC_GC: Gestione Personale ADISU	41
3.5.1.7 SC_GOM: Gestione Operatori Mensa	44
3.5.1.8 SC_GF: Gestione FAQ	46
3.5.1.9 SC_GSS: Gestione Statistiche Settimanali	49
3.5.1.10 SC_GTP: Gestione Ticket Piattaforma	49
3.5.1.11 SC_GN: Gestione Notifiche.....	51
3.5.1.12 SC_GQR: Gestione QR	53
3.5.2 Use Cases.....	54
3.5.2.1 UC_GTD: Gestione Tesserino Digitale	54
3.5.2.2 UC_GP: Gestione Profilo.....	57
3.5.2.3 UC_GOP: Gestione Ordini Pasto.....	59
3.5.2.4 UC_GM: Gestione Menu	61
3.5.2.5 UC_GC: Gestione Chat.....	64
3.5.2.6 UC_GPA: Gestione Personale ADISU	68
3.5.2.7 UC_GOM: Gestione Operatore Mensa.....	71
3.5.2.8 UC_GF: Gestione FAQ.....	73
3.5.2.9 UC_GS: Gestione Statistiche Settimanali	77
3.5.2.10 UC_GTP: Gestione Ticket Piattaforma	77
3.5.2.11 UC_GN: Gestione Notifica	80
3.5.2.12 UC_GQR: Gestione QR.....	82
3.5.3 Use Cases Diagram.....	85
3.5.3.1 UCD_GTD: Gestione Tesserino Digitale	85
3.5.3.2 UCD_GP: Gestione Profilo	86
3.5.3.3 UCD_GOP: Gestione Ordini Pasto	87
3.5.3.4 UCD_GM: Gestione Menu	88
3.5.3.5 UCD_GC: Gestione Chat	89
3.5.3.6 UCD_GPA: Gestione Personale ADISU	90
3.5.3.7 UCD_GOM: Gestione Operatore Mensa	91
3.5.3.8 UCD_GF: Gestione FAQ	92
3.5.3.9 UCD_GS: Gestione Statistiche Settimanali	93
3.5.3.10 UCD_GTP: Gestione ticket piattaforma.....	94
3.5.3.11 UCD_GN: Gestione Notifiche	95
3.5.3.12 UCD_GQR: Gestione QR	96
3.5.3.13 UCD_SC: Sistema Complessivo	97
3.5.4 Interfaccia utente – Percorsi di navigazione e mock-up	103
3.5.4.1 Percorsi di navigazione.....	103
3.5.4.1.1 NP_1 Cliente	103
3.5.4.1.2 NP_2 Operatore Mensa.....	104



3.3.7.1.3 NP_3 Personale ADISU	105
3.3.7.1.4 NP_4 Admin	106
3.5.4.2 Mock-up	107
3.5.4.2.1 MU_GTD Gestione Tesserino Digitale.....	107
MU_GTD_1 Richiesta Tesserino	107
MU_GTD_2 Rinnovo Tesserino	108
MU_GTD_3 Ricarica Tesserino	109
MU_GTD_4 Visualizzazione Saldo	109
3.5.4.2.2 MU_GP Gestione Profilo.....	110
MU_GA_1 Visualizzazione Area Personale	111
MU_GA_2 Modifica Password (operatore).....	111
3.5.4.2.3 MU_GOP Gestione Ordini Pasto.....	113
MU_GOP_1 Prenotazione Pasti.....	113
MU_GOP_2 Pagamento Pasto	114
MU_GOP_3 Visualizza Riepilogo Ordine	116
3.5.4.2.4 MU_GM Gestione Menu.....	117
MU_GM_1 Visualizza Menu (cliente).....	117
MU_GM_2 Inserimento Menu	118
MU_GM_3 Modifica Menu	119
3.5.4.2.5 MU_GC Gestione Chat	120
MU_GC_1 Creazione Chat (cliente).....	121
MU_GC_2 Invio Messaggio	122
MU_GC_3 Visualizza Chat	123
MU_GC_4 Rimozione Messaggio	124
MU_GC_5 Ricezione Messaggio.....	125
MU_GC_6 Modifica Messaggio	126
3.5.4.2.6 MU_GPA Gestione Personale ADISU	127
MU_GPA_1 Inserimento Personale ADISU	127
MU_GPA_2 Rimozione Personale ADISU	129
MU_GPA_3 Visualizza lista personale ADISU	131
3.5.4.2.7 MU_GOM Gestione Operatore Mensa	132
MU_GOM_1 Inserimento Operatore Mensa	132
MU_GOM_2 Rimozione Operatore Mensa	134
MU_GOM_3 Visualizza Lista Operatori Mensa	136
3.5.4.2.8 MU_GF Gestione FAQ.....	137
MU_GF_1 Visualizzazione FAQ.....	137
MU_GF_2 Inserimento domanda in FAQ	138
MU_GF_3 Modifica domanda in FAQ	139
MU_GF_4 Rimozione domanda in FAQ.....	140
3.5.4.2.9 MU_GS Gestione Statistiche Settimanali	141
MU_GS_1 Visualizzazione Statistiche Settimanali	141
3.5.4.2.10 MU_GTP Gestione Ticket Piattaforma	142
MU_GTP_1 Compilazione Ticket	142
MU_GTP_2 Visualizza lista di ticket	143
MU_GTP_3 Risoluzione ticket	143



3.5.4.2.11 MU_GN Gestione Notifiche.....	145
MU_GN_1 Ricezione di una notifica.....	145
MU_GN_2 Visualizza Elenco Notifiche	146
MU_GN_3 Rimozione Notifica	146
MU_GN_4 Generazione Notifiche.....	147
3.5.4.2.12 MU_GQR Gestione QR	148
MU_GQR_1 Ricezione QR Code	148
MU_GQR_2 Visualizzazione QR.....	149
3.5.5 Modello ad Oggetti	150
3.5.5.1 Tabella riassuntiva di tutti gli oggetti	150
3.5.5.2 Class Diagram	157
3.5.5.3 Object Diagram	159
3.5.5.3.1 Gestione Tesserino Digitale	159
OD_GTD_1:.....	159
OD_GTD_2:.....	159
OD_GTD_3:.....	160
OD_GTD_4:.....	160
3.5.5.3.2 Gestione Profilo	161
OD_GP_1:.....	162
OD_GP_2:.....	163
3.5.5.3.3 Gestione Autenticazione.....	164
OD_GA_1:.....	164
OD_GA_2:.....	164
3.5.5.3.4 Gestione Ordine Pasto.....	164
OD_GOP_1:.....	165
OD_GOP_2:.....	165
OD_GOP_3:.....	166
3.5.5.3.5 Gestione Menu.....	166
OD_GM_1:.....	166
OD_GM_2:.....	167
OD_GM_3:.....	168
3.5.5.3.6 Gestione Chat.....	169
OD_GC_1:.....	169
OD_GC_2:.....	170
OD_GC_3:.....	170
OD_GC_4:.....	171
OD_GC_5:.....	171
OD_GC_6:.....	171
3.5.5.3.7 Gestione Personale ADISU.....	172
OD_GPA_1:.....	172
OD_GPA_2:.....	173
OD_GPA_3:.....	173
3.5.5.3.8 Gestione Operatore Mensa.....	174
OD_GOM_1:	174

OD_GOM_2:	175
OD_GOM_3:	175
3.5.5.3.9 Gestione FAQ	176
OD_GF_1:	176
OD_GF_2:	177
OD_GF_3:	177
OD_GF_4:	178
3.5.5.3.10 Gestione Statistiche Settimanali	178
OD_GS_1:	178
3.5.5.3.11 Gestione Ticket Piattaforma	179
OD_GTP_1:	179
OD_GTP_2:	179
OD_GTP_3:	180
3.5.5.3.12 Gestione Notifiche	180
OD_GN_1:	180
OD_GN_2:	181
OD_GN_3:	181
OD_GN_4:	181
3.5.5.3.13 Gestione QR	182
OD_GQR_1:	182
OD_GQR_2:	183
3.5.6 Modello Dinamico	184
3.5.6.1 Sequence Diagram	184
3.5.6.1.1 Gestione Tesserino Digitale	184
SD_GTD_1:	184
SD_GTD_2:	185
SD_GTD_3:	186
SD_GTD_4:	187
3.5.6.1.2 Gestione Profilo	188
SD_GP_1:	188
SD_GP_2:	189
3.5.6.1.4 Gestione Ordini Pasto	190
SD_GOP_1:	190
SD_GOP_2:	191
SD_GOP_3:	192
3.5.6.1.5 Gestione Menu	192
SD_GM_1:	193
SD_GM_2:	194
SC_GM_3:	195
3.5.6.1.6 Gestione Chat	196
SD_GC_1:	196
SD_GC_2:	197
SD_GC_3:	198
SD_GC_4:	199
SD_GC_5:	200



3.5.6.1.7 Gestione Personale ADISU	201
SD_GPA_1.....	201
SD_GPA_2.....	202
SD_GPA_3.....	203
3.5.6.1.8 Gestione Operatore mensa	204
SD_GOM_1.....	204
SD_GOM_2.....	205
SD_GOM_3.....	206
3.5.6.1.9 Gestione FAQ	207
SD_GF_1	207
SD_GF_2	208
SD_GF_3	209
SD_GF_4	210
3.5.6.1.10 Gestione Statistiche Settimanali	211
SD_GS_1	211
3.5.6.1.11 Gestione Ticket Piattaforma	212
SD_GTP_1.....	212
SD_GTP_2.....	213
SD_GTP_3.....	214
3.5.6.1.12 Gestione Notifiche.....	215
SD_GN_1.....	215
SD_GN_2.....	216
SD_GN_3.....	217
SD_GN_4.....	218
3.5.6.1.13 Gestione QR	218
SD_GQR_1	219
SD_GQR_2	220
3.5.6.2 State Chart Diagram	221
3.5.6.2.1 SCD_<Cliente>: Tesserino.....	221
3.5.6.2.2 SCD_<Operatore Mensa >: Ordine Pasto.....	222
3.5.6.2.3 SCD_<Globale>: Messaggio	223
3.5.6.2.4 SCD_<Globale>: Ticket Piattaforma	224
3.5.6.2.5 SCD_<Globale>: Notifiche	225
4.GLOSSARIO.....	226



1. INTRODUZIONE

1.1 Obiettivo del sistema

Il progetto mira a velocizzare e semplificare il processo di fruizione dei pasti offerti dal servizio mensa, agevolando la gestione del tesserino, l'ordine e il ritiro dei pasti, e la comunicazione tra l'ADISU e fruitori del servizio. Il sistema presenta i seguenti problemi:

- Lunghe file per ritirare e ricaricare il tesserino, per prenotare e ritirare il cestino, e accedere all'area per il ritiro del pasto, effettuare il ritiro e pagare;
- La tipologia di comunicazione attuale, tramite scambio di e-mail con ADISU, è lenta e molto spesso si rischia di non ricevere risposta;
- Le macchinette per le ricariche presenti fisicamente nelle sedi della mensa non accettano monete e non danno resto, inoltre molto spesso una delle due presenti non funziona;
- La piattaforma attuale per la visualizzazione del menu giornaliero risulta poco intuitiva e dispersiva, contenendo informazioni riguardanti le università di tutta la Campania;
- La procedura di ricarica online del tesserino è spesso lenta, soprattutto nella ricezione delle e-mail per completare la procedura.

1.2 Ambito del sistema

La piattaforma web da realizzare si rivolge agli utenti che utilizzano il servizio mensa nelle sedi dell'università di Salerno, agli operatori interni del servizio mensa e al personale ADISU. In particolare, il sistema deve garantire:

- Il rilascio del tesserino digitale per i fruitori del servizio (studenti, docenti, esterni);
- La ricarica e il rinnovo online del tesserino;
- La visualizzazione del saldo del tesserino;
- La visualizzazione del menu giornaliero pubblicato dagli operatori interni;
- La prenotazione del pasto online con ritiro immediato, con successivo riepilogo ordine;
- Il pagamento online del pasto ordinato;
- Un meccanismo per monitorare le statistiche riguardanti le preferenze dei fruitori;



- Un meccanismo di comunicazione veloce, attraverso messaggistica istantanea, che permette agli studenti, docenti, ecc. di comunicare con il personale ADISU per eventuali richieste/domande;
- Un servizio FAQ per permettere a chiunque di conoscere le informazioni più importanti riguardo al servizio mensa;
- Un form per comunicare eventuali problematiche riscontrate sulla piattaforma.

1.3 Obiettivi e Criteri di successo

L'elenco seguente mostra gli obiettivi primari del progetto:

1. Fornire uno strumento di comunicazione istantaneo che agevola lo scambio di informazioni tra coloro che usufruiscono del servizio e l'ADISU;
2. Ottimizzare l'esecuzione di tutte le fasi necessarie per consumare un pasto;
3. Semplificare la gestione del tesserino mensa;
4. Gestione feedback del servizio e del sistema;
5. Criteri di successo:
 - Branch coverage dei casi di test: almeno 75%;
 - Buona manutenibilità e di integrabilità (se sarà richiesto in futuro);
 - Interfaccia grafica User-Friendly.

1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

Definizione di “ADISU”: è l'Agenzia Regionale per il Diritto allo Studio Universitario preposta all'erogazione di indispensabili servizi agli studenti universitari, quali borse di studio, servizio mensa, trasporti e residenzialità.

Definizione di “Tesserino”: È il documento digitale unico che permette di usufruire dei servizi messi a disposizione dalla mensa universitaria.

Nel seguente documento, verranno utilizzati i seguenti acronimi per gli artefatti:

- RF: Requisito Funzionale;
- RNF: Requisito non Funzionale;
- SC: Scenario;
- UC: Use Case;
- UCD: Use Case Diagram;



- CD: Class Diagram;
- SD: Sequence Diagram;
- SCD: StateChart Diagram;
- NP: Navigation Path;
- MU: Mock-up;
- AD: Activity Diagram;
- OD: Object Diagram;

1.5 Riferimenti

- Libro: Object-Oriented Software Engineering using UML, Patterns and Java 3rd edizione.
Autori: Brugge e Dutoit.
- Link:
[http://www.archivioadisu.it/salerno/sa/www.adisu.sa.it/fileadmin/user_upload/allegati_news/mensa/Regolamento Servizio Mensa A.A. 2016-2017.pdf](http://www.archivioadisu.it/salerno/sa/www.adisu.sa.it/fileadmin/user_upload/allegati_news/mensa/Regolamento_Servizio_Mensa_A.A._2016-2017.pdf)

1.6 Organizzazione del documento

Il seguente documento “UE_RADDRAFT_” è diviso in sezioni e ha la seguente composizione:

- Sezione: “INTRODUZIONE”:

Verrà fornita la descrizione del progetto e delle necessità che hanno portato all’idea dello stesso. Verrà presentato il dominio di applicazione del progetto con gli obiettivi e i punti primari/criteri di successo. Successivamente, verranno mostrati alcuni acronimi e definizioni per facilitare il lettore ed infine, vi saranno proposti riferimenti bibliografici utilizzati per lo sviluppo dell’intero progetto.
- Sezione: “SISTEMA ATTUALE”:

Verrà fornita la descrizione di come è attualmente gestito il servizio della mensa universitaria. Vengono presentati gli svantaggi del sistema attuale e gli aspetti che è utile mantenere per il corretto funzionamento di quest’ultimo.
- Sezione: “SISTEMA PROPOSTO”:

Verrà fornita la descrizione delle funzionalità utilizzate per ottimizzare i problemi legati al sistema attualmente in uso. Inoltre, sarà presente la sottosezione dei Requisiti Funzionali del sistema dove vengono identificate le funzionalità che dovrà offrire.



I requisiti funzionali seguono questa sintassi:

“RF_<acronimoRaggruppamento>:<nomeRaggruppamento><Descrizione raggruppamento>” del

Nell'elenco tabulato seguono la seguente sintassi:

“RF_<acronimoRaggruppamento>_<numero>:<nomeFunzionalità><Descrizione funzionalità>”

Successivamente vengono mostrati i requisiti non funzionali che seguono il modello FURPS+ e sono: Usabilità, Affidabilità, Prestazioni, Sopportabilità, Implementazione, Interfacce, Packaging, Legali.

I requisiti non funzionali seguono questa sintassi:

“RNF_numeroProgressivo-nome_requisito_non_funzionale”.

Verranno presentati i vari modelli del sistema con i relativi casi d'uso e scenari. Il documento “UE_RADDRAFT_” termina con il GLOSSARIO, dove sono specificati i termini utilizzati per evitare ambiguità lessicale.

2. SISTEMA ATTUALE

Il sistema attuale utilizzato per il corretto funzionamento dei servizi della mensa dell'Università degli Studi di Salerno viene gestito dall'ADISU attraverso un portale in cui vengono gestiti i servizi di tutte le università campane.

Per accedere al servizio di ristorazione i clienti devono disporre del tesserino magnetico. Per la prima attivazione o per il suo rinnovo, bisogna recarsi fisicamente al Punto Informazione, oppure seguire una procedura online che prevede:

- Accesso, da parte del cliente, al portale web tramite credenziali unisa.it o SPID;
- Compilazione di un form con dati personali del cliente (anagrafici, residenza, ecc.);
- Accettazione trattamento dati e relative condizioni;
- Invio da parte dell'admin al cliente di un'e-mail di conferma.

Per la ricarica del tesserino attualmente esistono due modi per farlo:

- Tramite gli appositi dispositivi di ricarica fisici che si trovano all'interno della mensa: Il cliente deve recarsi fisicamente ad uno degli sportelli, inserire l'importo, la relativa banconota e aspettare la stampa della ricevuta.



Questo metodo presenta tre importanti problematiche: la completa assenza di una funzione di resto, possibilità di ricaricare solo banconote e la presenza di lunghe file durante gli orari di punta a causa della lentezza della procedura e del continuo malfunzionamento di uno dei due dispositivi.

- Tramite la piattaforma pagoPA/ MyPay. Il cliente inserirà il Codice Fiscale e il relativo importo nelle dovute sezioni, successivamente verrà inviata un'e-mail di conferma dall'admin con relativo link per pagare. Il cliente, infine, procede all'inserimento di dati anagrafici e di pagamento. Una volta completata questa procedura, l'admin dovrà accettare o meno i dati inseriti in base alla loro validità.

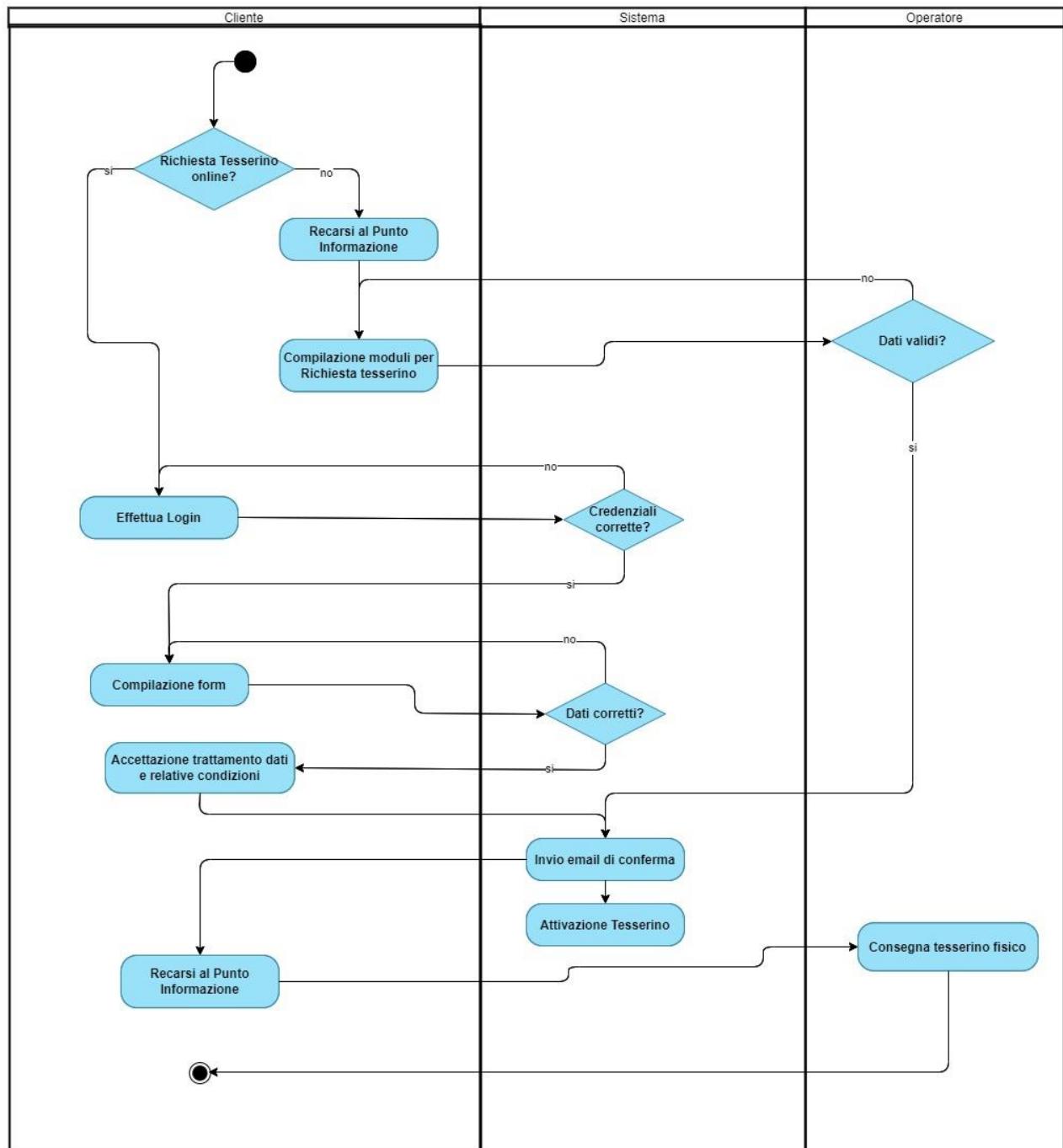
L'accredito online della ricarica sulla tessera risulta un'operazione mal gestita e abbastanza lenta in quanto il cliente si ritrova ad aspettare diversi lassi di tempo in attesa dell'effettivo accredito e di eventuali e-mail di conferma.

Il ritiro dei pasti, invece, risulta molto lento in quanto si vanno a creare lunghe file dovute alle procedure poco pratiche dell'organizzazione. Il cliente dovrà identificarsi all'inizio dei tornelli e scegliere il proprio pasto, seguendo una fila indiana, di conseguenza solo un cliente per volta completerà la procedura. Stesso discorso vale per il pagamento del pasto: il cliente, dopo aver aspettato il suo turno in fila, dovrà esporre la propria tessera in maniera tale che l'operatore possa confermare il pagamento. Anche qui, a rigor di logica, si vanno a creare lunghe file.

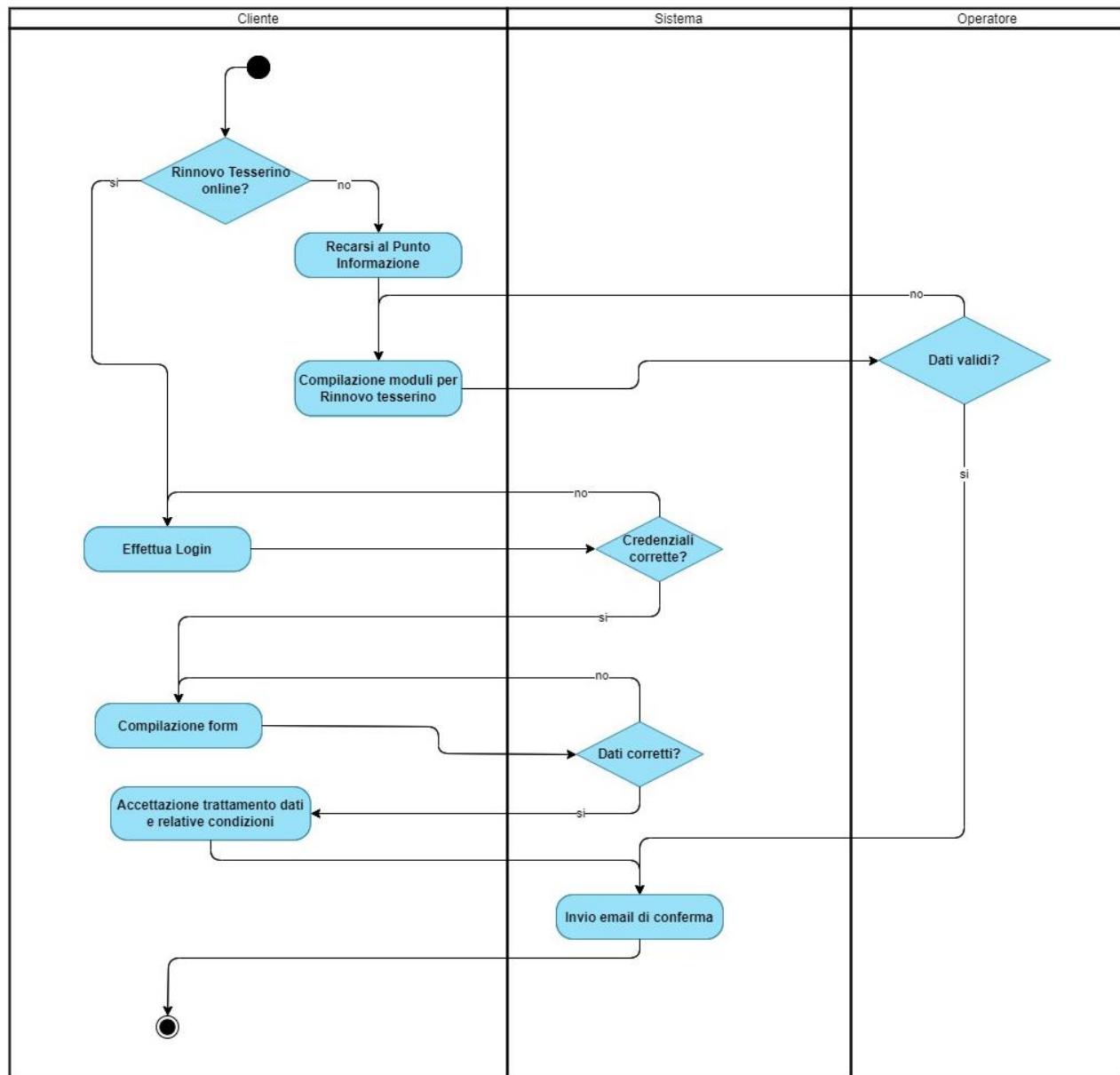
Quindi il team si impegna a creare un sistema che possa agevolare e velocizzare l'utilizzo dei servizi online e logistici della mensa dell'Ateneo, da parte dei fruitori del servizio mensa, operatori interni e personale ADISU, in modo da creare un sistema unico che possa automatizzare e rendere più semplice il tutto.

2.1 Activity Diagram

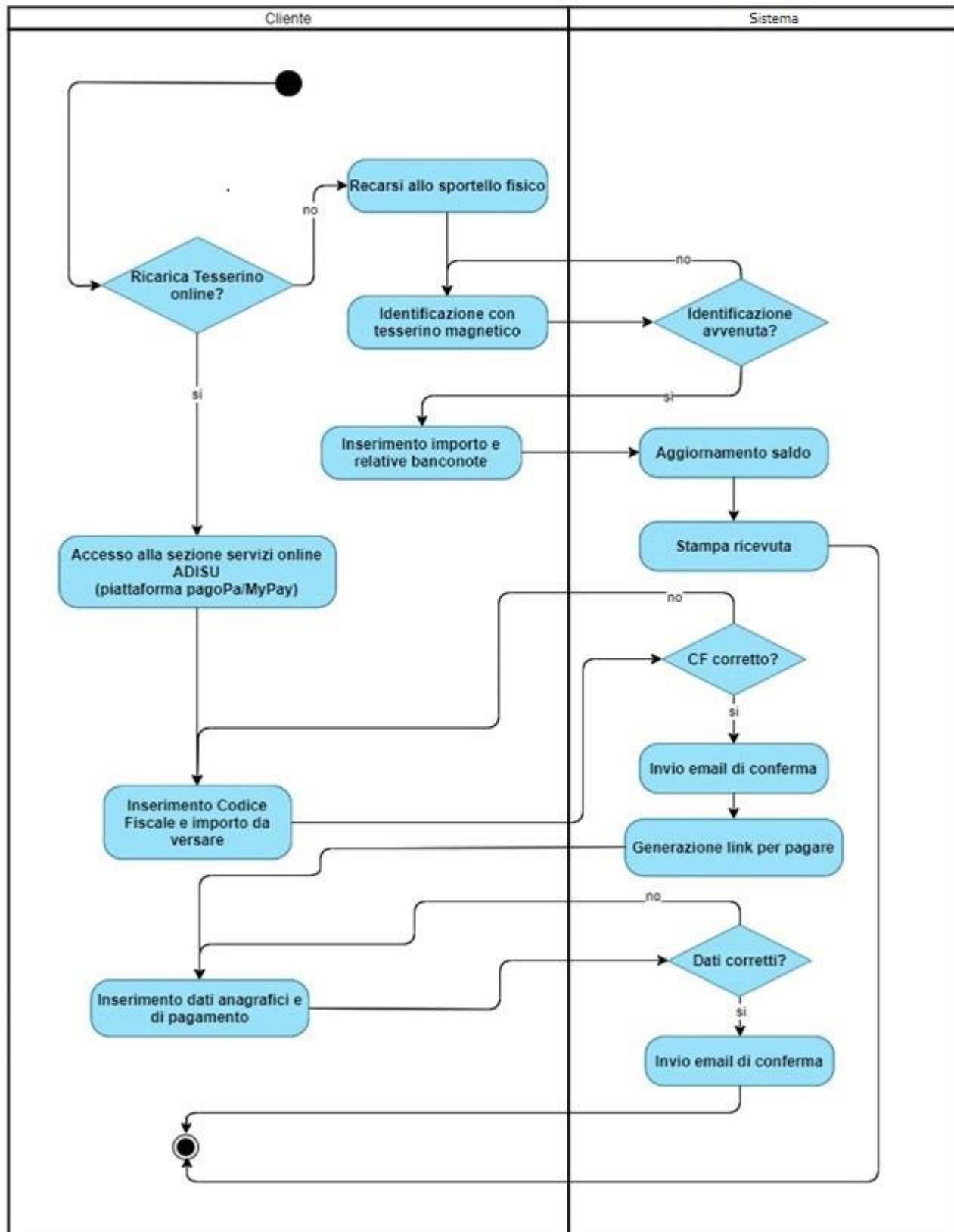
2.1.1 Activity Diagram Richiesta Tesserino



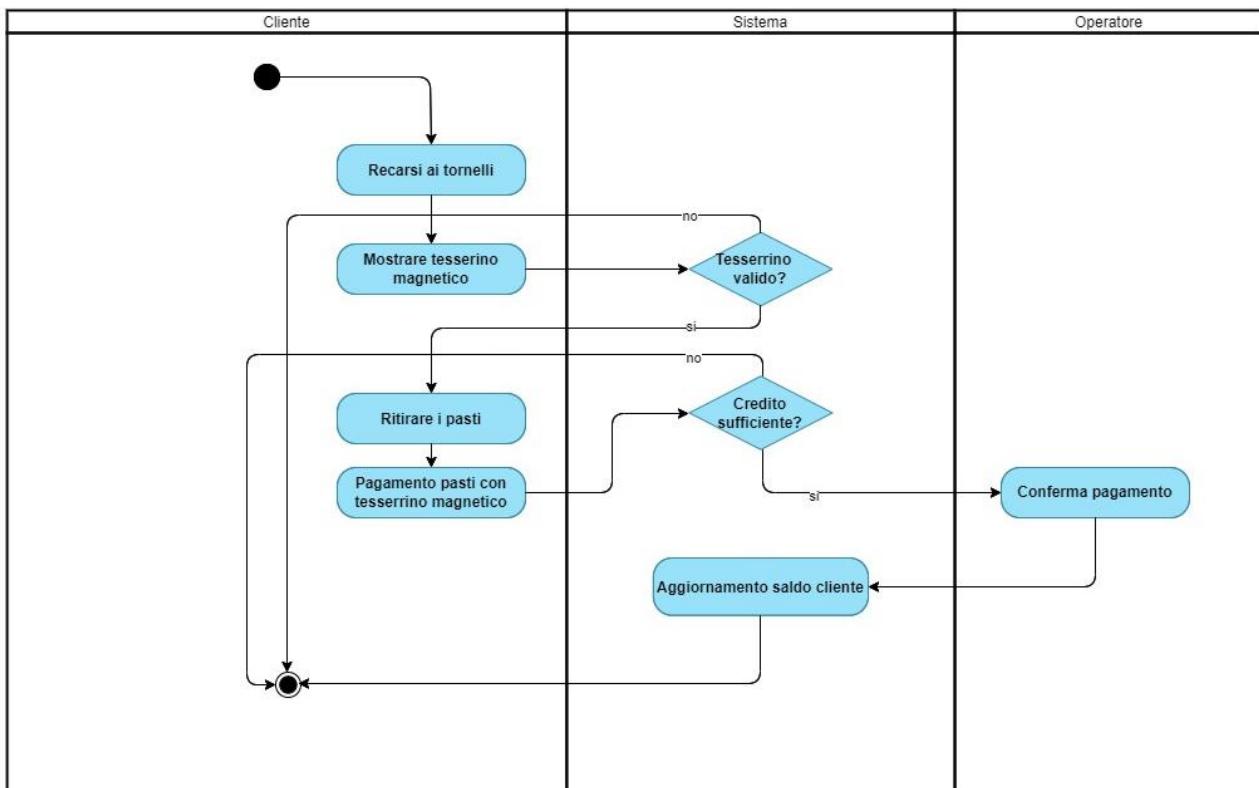
2.1.2 Activity Diagram Rinnovo Tesserino



2.1.3 Activity Diagram Ricarica Tesserino



2.1.4 Activity Diagram Pagamento Pasti



3. SISTEMA PROPOSTO

3.1 Sintesi della sezione

Il sistema da noi proposto è un'applicazione web che si rivolge a tutte le persone (studenti e non) che usufruiscono del servizio di ristorazione dell'Università degli Studi di Salerno.

Ha lo scopo di velocizzare il ritiro del pasto da parte dei fruitori del servizio mensa, la gestione del tesserino e eventuali comunicazioni con il personale ADISU.

Il nostro sistema si concentra sulla gestione delle azioni che possono effettuare i vari tipi di utente.

Gli utenti che useranno l'applicazione saranno: cliente (studente, personale universitario, utenti esterni), operatore mensa, personale ADISU, amministratore.

Tutti gli utenti potranno effettuare la procedura di log-in e log-out.



Il cliente del servizio mensa potrà effettuare le seguenti operazioni:

- Richiesta tesserino digitale;
- Rinnovo tesserino;
- Ricarica tesserino;
- Visualizzazione saldo;
- Visualizzazione menu giornaliero;
- Pagamento pasto online;
- Prenotazione pasto online con ritiro immediato;
- Utilizzo chat istantanea per comunicare eventuali problemi;
- Visualizzazione delle FAQ;
- Segnalazione di un eventuale problema riscontrato con la piattaforma.

L'operatore mensa potrà effettuare le seguenti operazioni:

- Modifica password;
- Inserire/Modificare/Visualizzare il menu giornaliero;
- Visualizzare statistiche settimanali;
- Segnalare eventuale problema riscontrato con la piattaforma.

Il personale ADISU potrà effettuare le seguenti operazioni:

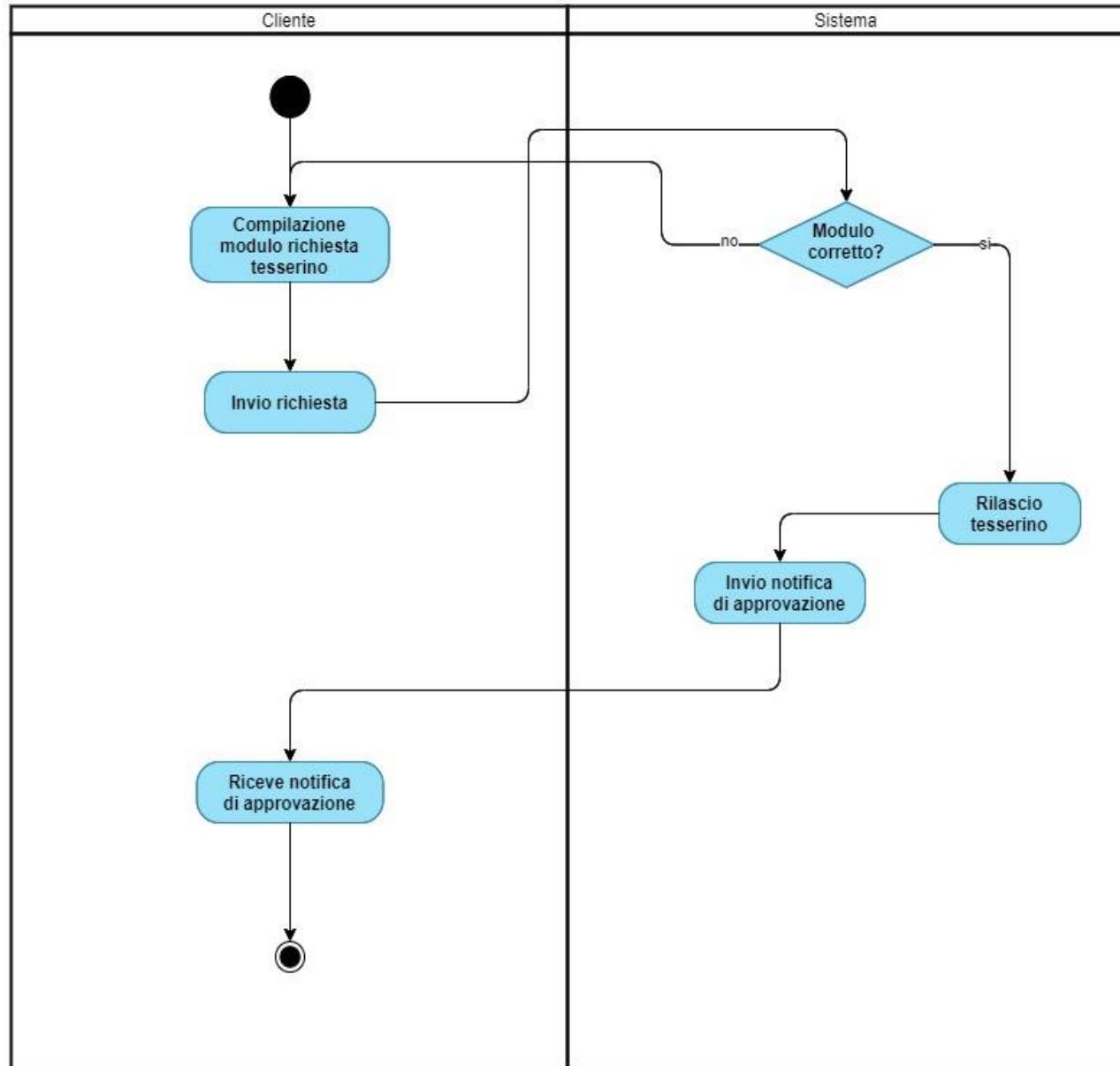
- Modifica password;
- Visualizzazione e risposta alle chat degli utenti;
- Inserimento/rimozione operatore mensa;
- Inserimento/Rimozione/Modifica/Visualizzazione delle domande in FAQ;
- Segnalare eventuale problema riscontrato con la piattaforma.

L'amministratore potrà effettuare le seguenti operazioni:

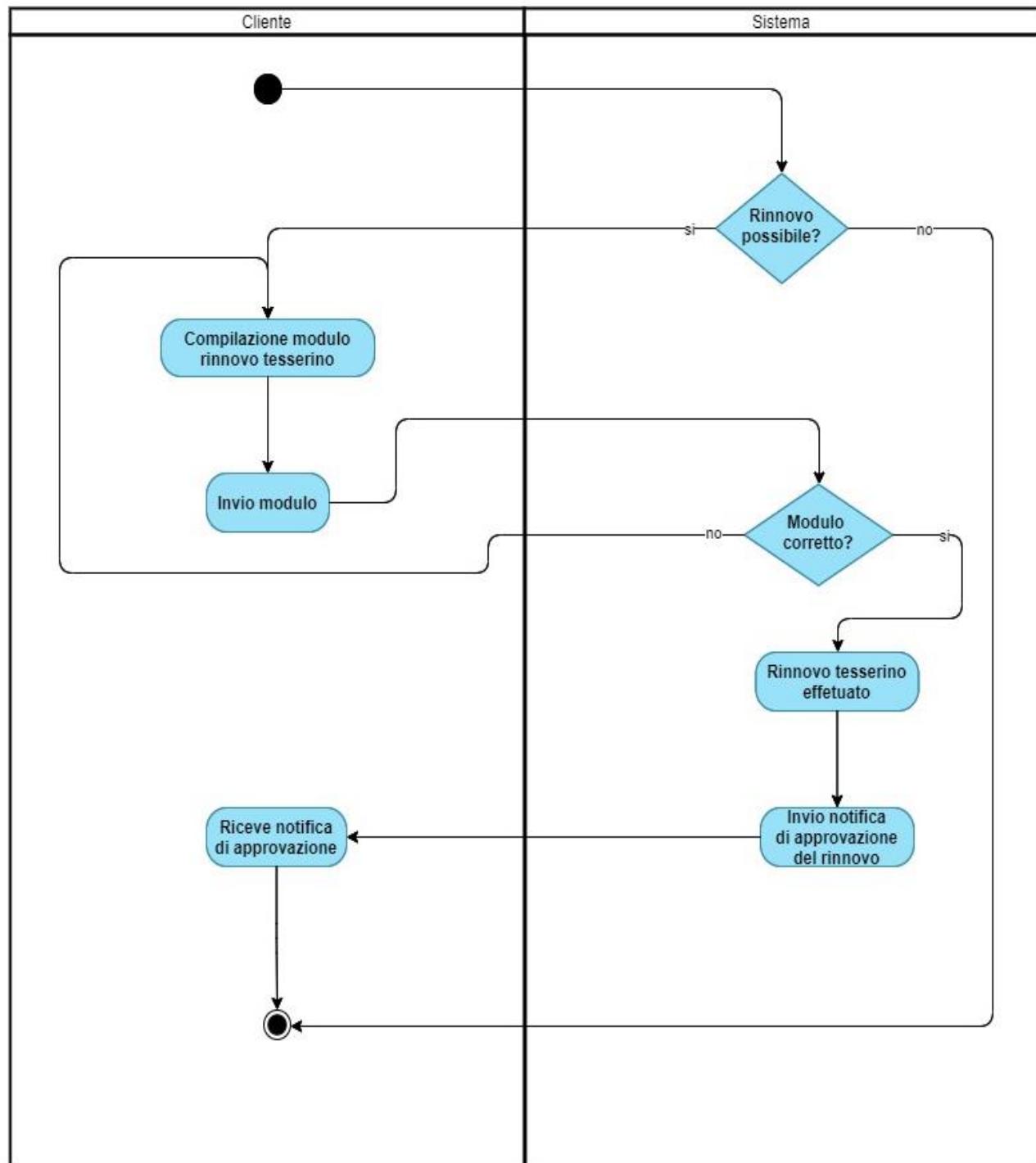
- Modifica password;
- Inserimento/rimozione personale ADISU;
- Visualizzare e Risolvere problematiche segnalate da chi utilizza la piattaforma.

3.2 Activity Diagram

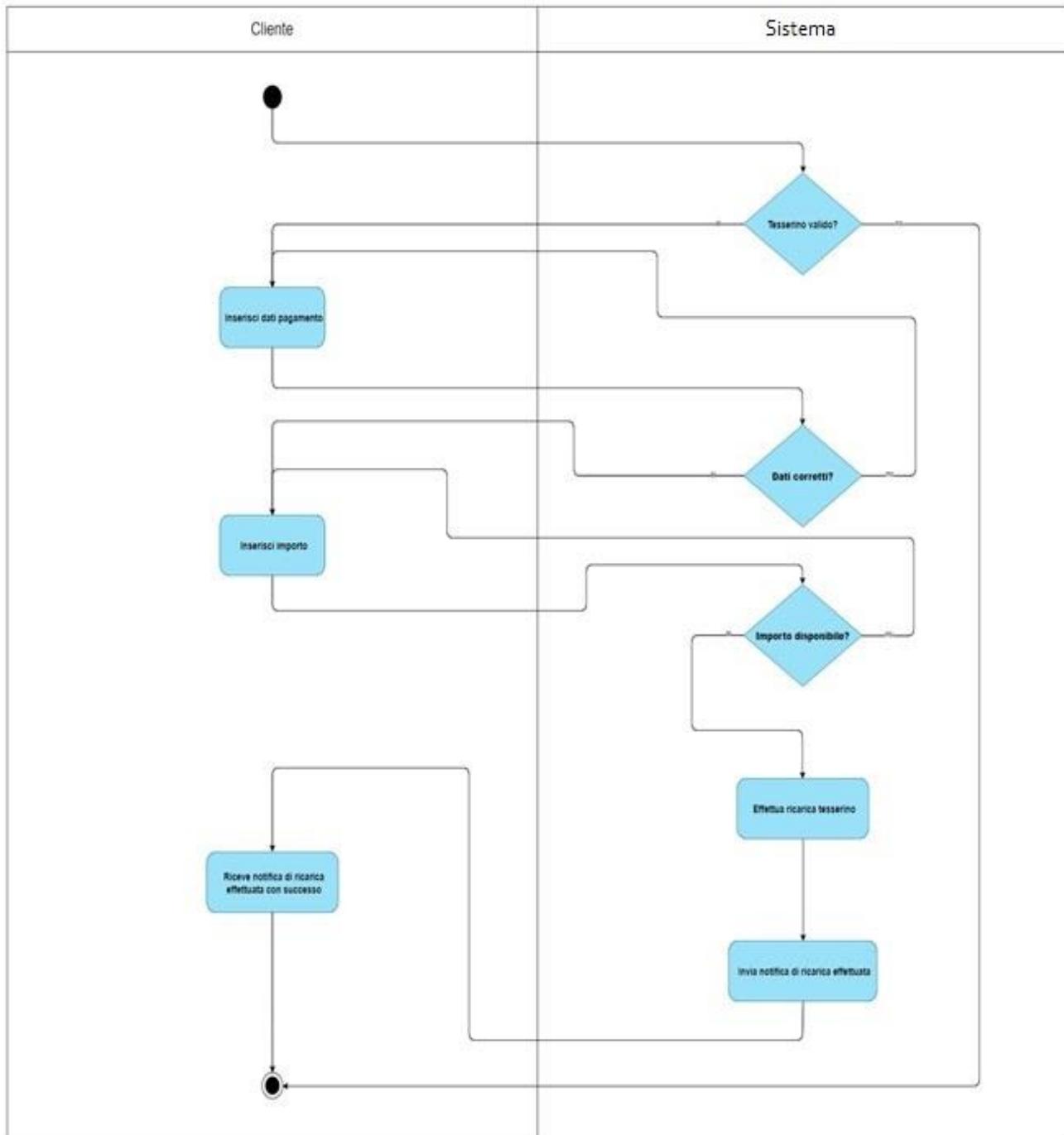
3.2.1 Activity Diagram Richiesta tesserino digitale



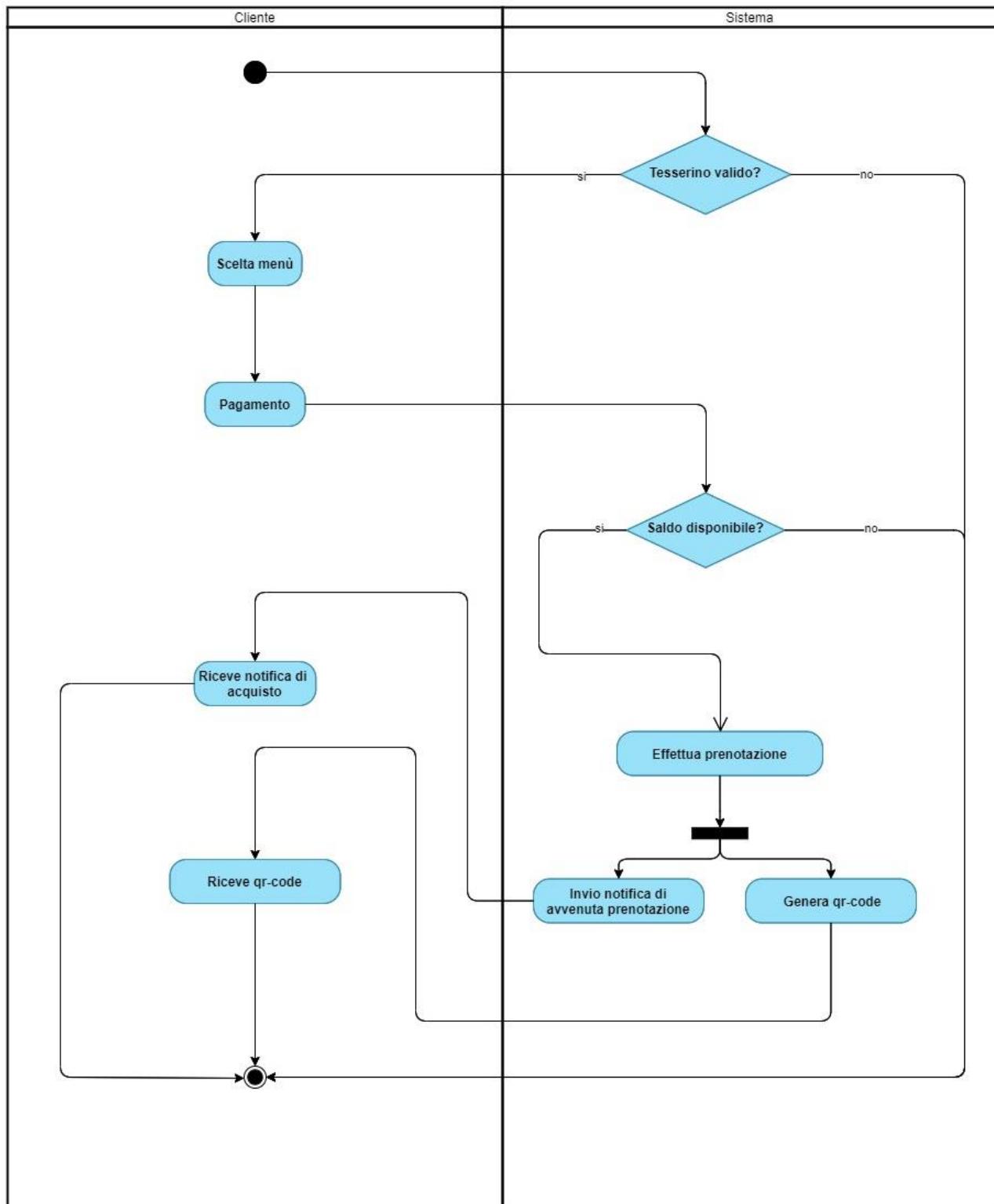
3.2.2 Activity Diagram Rinnovo Tesserino



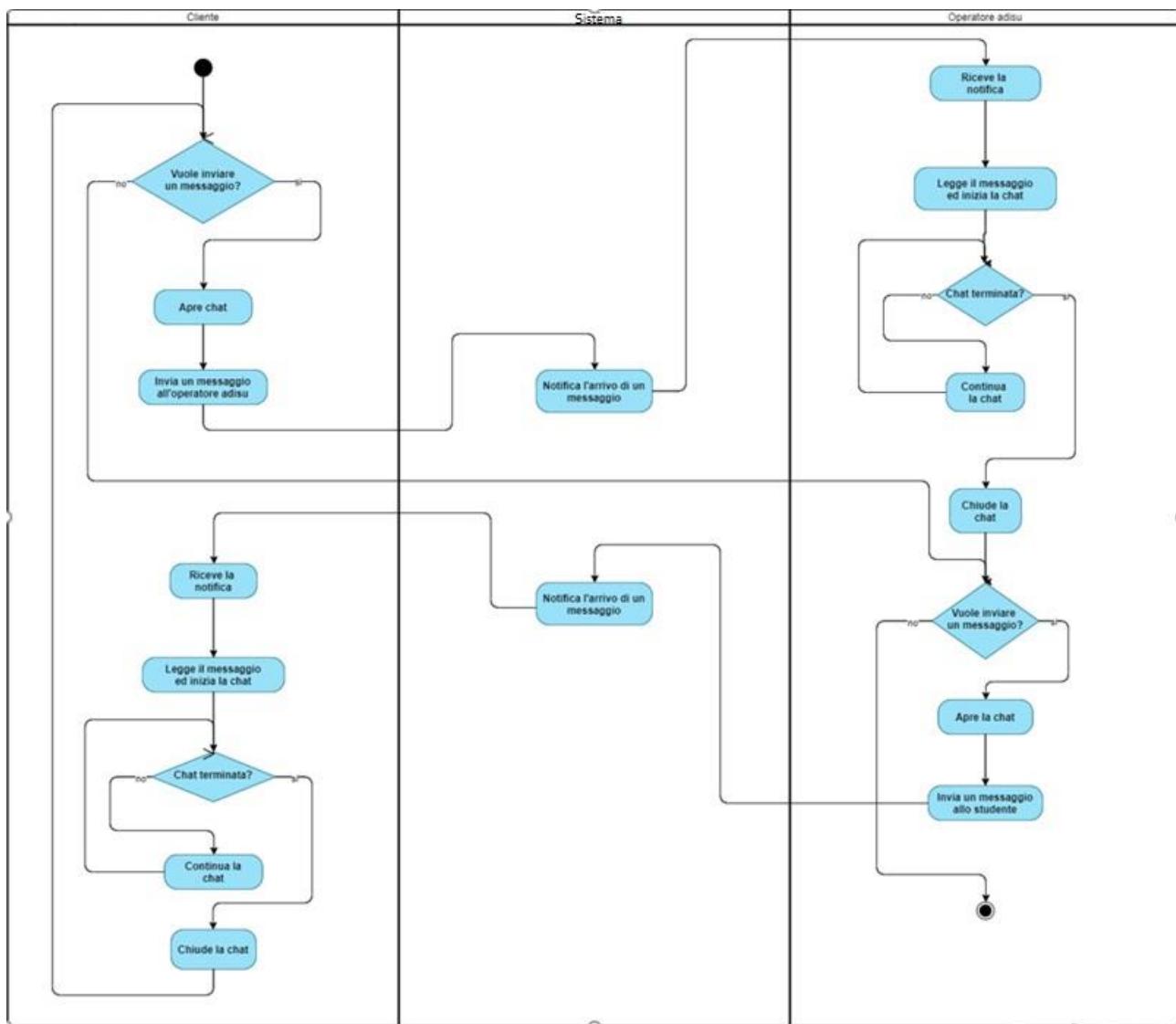
3.2.3 Activity Diagram Ricarica tesserino



3.2.4 Activity Diagram Prenotazione pasto



3.2.5 Activity Diagram Gestione Messaggistica



3.3 Requisiti funzionali

Il sistema prevedrà diverse funzionalità che vanno a far parte dei requisiti funzionali dell'applicazione web e sono schematizzati nelle tabelle seguenti.

3.3.1 RF_GTD: Gestione Tesserino Digitale

Fornisce le funzionalità per gestire il tesserino digitale per accedere ai servizi mensa

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin

RF_GTD	RF_GTD_1: Richiesta tesserino	ALTA	-	-	-
	RF_GTD_2: Rinnovo tesserino	ALTA	-	-	-
	RF_GTD_3: Ricarica tesserino	ALTA	-	-	-
	RF_GTD_4: Visualizzazione saldo	ALTA	-	-	-

- Il cliente potrà richiedere il tesserino digitale (RF_GTD_1)
- Il cliente potrà fare richiesta per il rinnovo del tesserino (RF_GTD_2)
- Il cliente potrà ricaricare il saldo del tesserino (RF_GTD_3)
- Il cliente potrà visualizzare il saldo (RF_GTD_4)

3.3.2 RF_GP: Gestione Profilo

Fornisce agli utenti le funzionalità di visualizzare e nell'eventualità modificare il profilo anagrafico e la propria password.

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GP	RF_GP_1: Visualizzazione area personale	ALTA	ALTA	ALTA	ALTA
	RF_GP_2: Modifica Password	-	ALTA	ALTA	ALTA

- Il cliente, l'operatore, il personale ADISU e l'Admin potranno visualizzare la propria area personale. (RF_GP_1)
- L'operatore, il personale ADISU e l'Admin potranno modificare la propria password. (RF_GP_2)

3.3.3 RF_GPO: Gestione Ordine Pasto

Fornisce le funzionalità per gestire l'acquisto e la disponibilità del pasto del servizio mensa

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GPO	RF_GPO_1:	ALTA	-	-	-

	Scelta pasti				
	RF_GPO_2: Pagamento pasto	ALTA	-	-	-
	RF_GOP_3: Visualizza riepilogo ordine	ALTA	-	-	-

- Il cliente potrà scegliere la composizione del pasto (RF_GPO_1)
- Il cliente potrà effettuare il pagamento del pasto (RF_GPO_2)
- Il cliente potrà visualizzare il riepilogo dell'ordine (RF_GPO_3)

3.3.4 RF_GM: Gestione Menu

Fornisce le funzionalità per gestire il menù del servizio mensa

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GM	RF_GM_1: Visualizzazione menu	ALTA	ALTA	-	-
	RF_GM_2: Inserimento menu	-	ALTA	-	-
	RF_GM_3: Modifica menu	-	ALTA	-	-

- Il cliente e l'operatore potranno visualizzare il menu giornaliero della mensa (RF_GM_1)
- L'operatore potrà inserire il menu giornaliero nella piattaforma (RF_GM_2)
- L'operatore potrà modificare il menu e i pasti, in base alla disponibilità nella sede (terminato, disponibile, in esaurimento) (RF_GM_3)

3.3.5 RF_GC: Gestione Chat

Fornisce le funzionalità per gestire la chat del sistema

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GC	RF_GC_1: Creazione chat	ALTA	-	-	-
	RF_GC_2: Invio messaggio	ALTA	-	ALTA	-



	RF_GC_3: Visualizza chat	ALTA	-	ALTA	-
	RF_GC_4: Rimozione messaggio	ALTA	-	ALTA	-
	RF_GC_5: Ricezione messaggio	ALTA	-	ALTA	-
	RF_GC_6: Modifica messaggio	ALTA	-	ALTA	-

- Il cliente potrà generare una nuova chat. (RF_GC_1)
- Il cliente e il personale ADISU potranno inviare messaggi tramite il sistema di messaggistica. (RF_GC_2)
- Il cliente e il personale ADISU potranno visualizzare le chat e il loro contenuto tramite il sistema di messaggistica (RF_GC_3)
- Il cliente e il personale ADISU potranno rimuovere un messaggio dalla chat (RF_GC_4)
- Il cliente e il personale ADISU potranno ricevere messaggi tramite il sistema di messaggistica. (RF_GC_5)
- Il cliente e il personale ADISU potranno modificare i messaggi nella chat. (RF_GC_6)

3.3.6 RF_GPA: Gestione Personale ADISU

Fornisce le funzionalità per aggiungere/rimuovere il personale ADISU e gli operatori mensa

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GPR	RF_GPA_1: Inserimento personale ADISU	-	-	-	ALTA
	RF_GPA_2: Rimozione personale ADISU	-	-	-	ALTA
	RF_GPA_3: Visualizzazione Lista Personale ADISU	-	-	-	ALTA

- L'admin potrà inserire il personale ADISU (RF_GPA_1)
- L'admin potrà rimuovere il personale ADISU (RF_GPA_2)



- L'admin potrà visualizzare la lista del personale ADISU(RF_GPA_3)

3.3.7 RF_GOM: Gestione Operatore Mensa

Fornisce le funzionalità per aggiungere/rimuovere il personale ADISU e gli operatori mensa

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GOM	RF_GOM_1: Inserimento operatore mensa	-	-	ALTA	-
	RF_GOM_2: Rimozione operatore mensa	-	-	ALTA	-
	RF_GOM_3: Visualizzazione lista operatori mensa	-	-	ALTA	-

- Il personale ADISU potrà inserire un operatore della mensa (RF_GOM_1)
- Il personale ADISU potrà rimuovere un operatore della mensa (RF_GOM_2)
- Il personale ADISU potrà visualizzare la lista degli operatori mensa (RF_GOM_3)

3.3.8 RF_GF: Gestione FAQ

Fornisce le funzionalità per gestire le FAQ della piattaforma

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GF	RF_GF_1: Visualizzazione FAQ	ALTA	-	ALTA	-
	RF_GF_2: Inserimento domanda in FAQ	-	-	ALTA	-
	RF_GF_3: Modifica domanda in FAQ	-	-	ALTA	-
	RF_GF_4: Rimozione domanda in FAQ	-	-	ALTA	-

- Il personale ADISU potrà visualizzare le FAQ(RF_GF_1)



- Il personale ADISU potrà inserire una domanda in FAQ (RF_GF_2)
- Il personale ADISU potrà modificare una domanda in FAQ (RF_GF_3)
- Il personale ADISU potrà rimuovere una domanda in FAQ (RF_GF_4)

3.3.9 RF_GSS: Gestione Statistiche Settimanali

Fornisce le funzionalità per visualizzare le statistiche settimanali sugli ordini.

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_S	RF_GSS_1: Visualizzazione Statistiche Settimanali	-	ALTA	-	-

- L'operatore potrà visualizzare le statistiche settimanali (RF_GSS_1)

3.3.10 RF_GTP: Gestione ticket piattaforma

Fornisce le funzionalità per gestire i ticket sulla piattaforma

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GTP	RF_GTP_1: Compilazione ticket	ALTA	ALTA	ALTA	-
	RF_GTP_2: Visualizzazione lista di ticket	-	-	-	ALTA
	RF_GTP_3: Risoluzione ticket	-	-	-	ALTA

- Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno compilare un ticket (RF_GTP_1)
- L'admin potrà visualizzare una lista di ticket (RF_GTP_2)
- L'admin potrà risolvere un ticket (RF_GTP_3)

3.3.11 RF_GN: Gestione notifiche

Fornisce le funzionalità per gestire le notifiche della piattaforma

Priorità



Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GN	RF_GN_1: Ricezione di una notifica	ALTA	ALTA	ALTA	-
	RF_GN_2: Visualizzazione elenco notifiche	ALTA	ALTA	ALTA	-
	RF_GN_3: Rimozione notifica	ALTA	ALTA	ALTA	-
	RF_GN_4: Generazione notifica	-	-	-	ALTA

- Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno ricevere una notifica (RF_GN_1)
- Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno visualizzare una lista di notifiche (RF_GN_2)
- Il cliente, l'operatore e il personale ADISU potranno rimuovere una notifica (RF_GN_3)
- L'admin potrà inviare una notifica (RF_GN_4)

3.3.12 RF_GQR: Gestione QR

Fornisce le funzionalità per gestire il menù del servizio mensa

Priorità					
Codice	Requisiti	Cliente	Operatore	Personale ADISU	Admin
RF_GQR	RF_GQR_1: Ricezione QR	ALTA	-	-	-
	RF_GQR_2: Visualizzazione QR	ALTA	-	-	-

- Il cliente potrà ricevere il QR (RF_GQR_2)
- Il cliente potrà visualizzare il QR (RF_GQR_3)

3.4 Requisiti non funzionali

3.4.1 RNF_1-Usabilità

Il sistema deve:

- essere di facile comprensione e utilizzo.



- permettere agli utenti di effettuare operazioni in modo semplice e immediato, grazie ad un'interfaccia che garantisce la massima operabilità.
- permettere un veloce apprendimento e una facile localizzazione dei comandi da utilizzare.
- avere una documentazione minimale ma esaustiva.

3.4.2 RNF_2-Affidabilità

Il sistema gestisce informazioni sensibili, pertanto deve garantire un determinato livello di sicurezza per preservarle. Verrà perciò implementata una procedura di autenticazione che permette di separare i diversi profili utente garantendo in questo modo diversi livelli di privilegi e di funzioni utilizzabili.

3.4.3 RNF_3-Prestazioni

Il prodotto software deve minimizzare i tempi di risposta in termini di svolgimento delle funzionalità da esso offerte, trasmettendo all'utente sensazioni di fluidità e immediatezza per i dati richiesti ed immessi. Il sistema deve essere disponibile in qualsiasi momento della giornata, fatta eccezione per i periodi di manutenzione, e deve consentire a più utenti di usufruire dei servizi proposti dallo stesso.

3.4.4 RNF_4-Supportability

Il sistema deve essere di facile manutenzione, in modo tale da individuare rapidamente probabili bug o errori di sistema e di correggerli in modo altrettanto rapido, e deve poter adattarsi a nuovi cambiamenti. Il sistema presenterà il supporto multilingua, in particolare per la lingua inglese, per dare all'utente un supporto maggiore per quanto riguarda l'usabilità del sistema.

3.4.5 RNF_5-Implementazione

Il sistema è stato concepito come un'applicazione web che fornisce agli utenti interfacce che permettono di visualizzare le informazioni ricercate.

3.4.6 RNF_6-Interfacce

Il sistema prevede un'interfaccia ordinata, user-friendly e di facile utilizzo, indipendentemente dal grado di dimestichezza dell'utente finale con il sistema progettato. La presenza di adeguate spiegazioni testuali affiancate ad eventuali bottoni ed altri elementi di interazione con il sistema assicura il rispetto di questo punto.

3.4.7 RNF_7-Packaging

Il sistema viene installato dal gruppo specializzato con le adeguate conoscenze relative al funzionamento del prodotto software.

3.4.8 RNF_8-Legali

Il sistema realizzato garantisce il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento al codice per la protezione dei dati personali, emanato con il Decreto legislativo 30 giugno 2003, n.196. Le funzionalità del sistema richiedono operazioni quali la raccolta dei dati degli utenti, implicando il trattamento dei dati personali. All'interno del sistema verranno adottati sistemi di sicurezza volti ad impedire accessi non consentiti, e trattamenti non conformi alla Legge.

3.5 Modello del sistema

3.5.1 Scenari

3.5.1.1 SC_GTD: Gestione Tesserino Digitale

NOME SCENARIO	SC_GTD_1: RICHIESTA TESSERINO	
ATTORI	ALESSIO: CLIENTE	
DESCRIZIONE	La piattaforma permette al cliente di poter richiedere il tesserino in modalità digitale per accedere alle funzionalità della mensa universitaria.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di richiedere il tesserino digitalmente e non fisicamente a mensa.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Alessio si reca nella sua area e, premendo sull'apposito	

	bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile richiedere il tesserino.	
		Il sistema mette a disposizione ad Alessio un form per compilare la richiesta del tesserino.
	Alessio riempie i campi del form, aggiungendo nome, cognome, email, conferma dell'email, cellulare, data di nascita, provincia di nascita, comune di nascita, cittadinanza, indirizzo, provincia, comune, CAP, e clicca sul bottone per inviare il form.	
		Il sistema notifica l'invio della richiesta al Alessio.

NOME SCENARIO	SC_GTD_2: RINNOVO TESSERINO	
NOME SCENARIO	SC_GTD_3: RICARICA TESSERINO	
ATTORI	ALESSIO: CLIENTE	
DESCRIZIONE	La piattaforma permette al cliente di poter ricaricare il tesserino per usufruire dei servizi della mensa universitaria.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di ricaricare il rinnovo del tesserino digitalmente, permettendo inoltre di selezionare il preciso importo da voler ricaricare.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Alessio si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile ricaricare il tesserino.	
		Il sistema mette a disposizione ad Alessio un form per la ricarica del tesserino.
	Alessio riempie i campi del form, aggiungendo i dati di pagamento e l'importo da ricaricare, e clicca sul bottone per inviare il form.	
		Il sistema effettua la ricarica del tesserino con l'importo inserito e notifica Alessio della ricarica effettuata.
		Il sistema notifica l'invio della richiesta ad Alessio.



NOME SCENARIO	SC_GTD_4: VISUALIZZAZIONE SALDO	
ATTORI	ALESSIO: CLIENTE	
DESCRIZIONE	La piattaforma permette al cliente di poter visualizzare il saldo disponibile sul tesserino della mensa universitaria.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di permettere la visualizzazione digitale del saldo, sempre a portata di mano.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Alessio si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile visualizzare il saldo del tesserino.	
		Il sistema mette a disposizione la pagina che presenta la visualizzazione del saldo del tesserino digitale.
	Alessio visualizza il saldo del tesserino.	

3.5.1.2 SC_GP: Gestione Profilo

NOME SCENARIO	SC_GP_1: VISUALIZZAZIONE AREA PERSONALE	
ATTORI	CARLO: CLIENTE ILARIA: PERSONALE ADISU NICOLA: OPERATORE GERARDO: ADMIN	
DESCRIZIONE	Dopo aver eseguito l'accesso un attore del sistema visualizza la propria area personale, permettendo allo stesso di visualizzare le informazioni personali, oltre che i contenuti della pagina.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di permettere agli attori di avere una corretta visualizzazione del profilo personale e dei relativi contenuti.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carlo si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile visualizzare il suo profilo personale.	
		Il sistema mostra il profilo di Carlo.
	Carlo visualizza il proprio profilo.	
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	
NOME SCENARIO	SC_GP_2: MODIFICA PASSWORD	



ATTORI	ILARIA: PERSONALE ADISU NICOLA: OPERATORE GERARDO: ADMIN	
DESCRIZIONE	Dopo aver eseguito l'accesso alla propria area personale, l'utente può modificare la propria password.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di permettere agli attori di modificare la propria password a loro piacimento.	
FLUSSO DI EVENTI	PERSONALE ADISU	SISTEMA
	Ilaria effettua l'accesso al sistema e intende modificare la propria password, si reca quindi sulla visualizzazione del proprio profilo.	
		Il sistema visualizza il profilo di Ilaria.
	Ilaria preme il bottone "modifica password" presente nel profilo personale.	
		Il sistema mostra a Ilaria il form per la modifica della password.
	Ilaria compila il form inserendo la password attuale, la nuova password e la conferma della nuova password. Fatto questo preme sul bottone per confermare il cambio password.	
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

3.5.1.3 SC_GOP: Gestione Ordini Pasto

NOME SCENARIO	SC_GOP_1: PRENOTAZIONE PASTI	
ATTORI	CARMINE: CLIENTE	
DESCRIZIONE	Dopo aver fatto l'accesso, Carmine può effettuare la scelta di un pasto.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è la possibilità di scegliere la tipologia del pasto online e di velocizzare i tempi di scelta per evitare lunghe code.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carmine si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile prenotare un pasto.	

		Il sistema mostra a Carmine un form in cui è possibile selezionare i piatti desiderati tra quelli disponibili.
	Carmine compila il form scegliendo per ogni portata, se lo desidera, un piatto e conferma la sua scelta.	
		Il sistema conferma la scelta di Carmine e lo reindirizza alla pagina di pagamento.

NOME SCENARIO	SC_GOP_2: PAGAMENTO PASTO	
ATTORI	CARMINE: CLIENTE	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Carmine può effettuare diverse operazioni, tra cui il pagamento di un pasto scelto.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è che è possibile pagare online, velocizzare i tempi ed evitare lunghe attese.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carmine dopo aver effettuato l'ordine di un pasto, deve pagarlo, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile pagare un pasto.	
		Il sistema mostra a Carmine il riepilogo dell'ordine e il prezzo che deve pagare.
	Carmine preme sul bottone "paga" effettuando così il pagamento.	
		Il sistema notifica a Carmine dell'avvenuto pagamento ed aggiorna il saldo del tesserino.

NOME SCENARIO	SC_GOP_3: VISUALIZZA RIEPILOGO PASTO	
ATTORI	CARMINE: CLIENTE	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Carmine può effettuare diverse operazioni, tra cui visualizzare il riepilogo di un pasto acquistato.	

VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è che è possibile visualizzare il riepilogo del pasto precedentemente acquistato.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carmine si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile visualizzare la lista degli ordini effettuati.	
		Il sistema mostra a Carmine la lista degli ordini effettuati.
	Carmine seleziona dalla lista l'ordine di cui vuole visualizzare il riepilogo premendo sul bottone "info".	
		Il sistema mostra a Carmine il riepilogo dell'ordine selezionato mostrando la sua composizione, la data e il prezzo.
	Carmine visualizza il riepilogo dell'ordine.	

3.5.1.4 SC_GM: Gestione Menu

NOME SCENARIO	SC_GM_1: VISUALIZZAZIONE DEL MENU	
ATTORI	CARLO: CLIENTE CHIARA: OPERATORE MENSA	
DESCRIZIONE	Dopo che il cliente e l'operatore mensa hanno effettuato l'accesso alla propria area, possono visualizzare il menu giornaliero	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di permettere ai clienti una chiara visualizzazione del menù della mensa.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carlo si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile visualizzare il menu giornaliero.	
		Il sistema mostra a Carlo il menu giornaliero.
	Carlo visualizza il menu giornaliero.	



NB:

Gli attori svolgono le medesime operazioni.

NOME SCENARIO	SC_GM_2: INSERIMENTO MENU	
ATTORI	CHIARA: OPERATORE MENSA	
DESCRIZIONE	Dopo che l'operatore mensa ha effettuato l'accesso alla propria area, può inserire il menu del giorno	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di permettere all'operatore mensa di inserire in maniera rapida e semplice il menu del giorno	
FLUSSO DI EVENTI	OPERATORE MENSA	SISTEMA
	Chiara si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile inserire un nuovo menu giornaliero.	
		Il sistema mostra a Chiara il form per l'inserimento del menu con relativi campi per inserire i vari piatti per ogni portata.
	Chiara compila tutti i campi del form inserendo diversi pasti per ogni portata e conferma.	
		Il sistema inserisce il menu giornaliero sulla piattaforma.
		Il sistema mostra il menu appena inserito da Chiara.

NOME SCENARIO	SC_GM_3: MODIFICA MENU	
ATTORI	CHIARA: OPERATORE MENSA	
DESCRIZIONE	Dopo che l'operatore mensa ha effettuato l'accesso alla propria area, può modificare il menu del giorno	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di permettere all'operatore mensa di modificare correttamente il menu del giorno	
FLUSSO DI EVENTI	OPERATORE MENSA	SISTEMA
	Chiara si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è possibile modificare il menu giornaliero.	

		Il sistema mostra a Chiara il menu giornaliero presente nel sistema.
	Chiara visualizza il menu e preme sul bottone "modifica" per modificare il menu giornaliero.	
		Il sistema mostra a Chiara il form con le informazioni del menu giornaliero precedente, tra cui i vari piatti per ogni portata.
	Chiara modifica i campi del form che devono essere cambiati e preme sul bottone "modifica".	
		Il sistema aggiorna il menu con le modifiche effettuate.
		Il sistema mostra a Chiara il menu giornaliero aggiornato.

3.5.1.5 SC_GC: Gestione Chat

NOME SCENARIO	SC_GC_1: CREAZIONE DELLA CHAT	
ATTORI	ALESSIO: CLIENTE, ROBERTO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	La piattaforma presenta un sistema di messaggistica per i clienti e per il personale ADISU. Il seguente scenario permette agli utenti di creare una chat tramite questo servizio.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di facilitare lo scambio immediato di informazioni attraverso un sistema di messaggistica.	
FLUSSO DI EVENTI	ATTORI	SISTEMA
	Alessio preme sul pulsante chat presente in ogni pagina del sistema.	
		Il sistema mostra ad Alessio una finestra dove è possibile selezionare con chi iniziare una nuova chat.
	Alessio sceglie con chi iniziare una chat.	



		Il sistema crea una chat per mettere in comunicazione i due utenti.
--	--	---

NOME SCENARIO	SC_GC_2: INVIO DI UN MESSAGGIO	
ATTORI	CARLO: CLIENTE ILARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	La piattaforma presenta un sistema di messaggistica. Il seguente scenario permette agli attori di inviare un messaggio ad altri utenti della piattaforma.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di facilitare lo scambio immediato di informazioni attraverso un sistema di messaggistica.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carlo seleziona dalla lista delle chat, la chat con il destinatario a cui vuole inviare il messaggio.	
		Il sistema mostra la chat con il destinatario selezionato.
	Carlo digita il messaggio da inviare al destinatario e lo invia.	
		Il sistema inoltra il messaggio al destinatario.
	Carlo visualizza l'avvenuto invio del messaggio.	
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GC_3: VISUALIZZA CHAT	
ATTORI	ALESSIO: CLIENTE ILARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	La piattaforma presenta un sistema di messaggistica. Il seguente scenario permette agli utenti di visualizzare una chat tramite questo servizio.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di facilitare la visualizzazione delle chat e dei relativi messaggi della piattaforma	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Alessio si reca nella sua area e preme sul bottone apposito delle chat.	
		Il sistema mostra ad Alessio una finestra con tutte le chat create con i vari destinatari.



	Alessio sceglie dalla lista quale chat visualizzare selezionandola tra le varie chat.	
		Il sistema mostra ad Alessio la chat selezionata con i vari messaggi inviati dai due utenti coinvolti nella chat.
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GC_4: MODIFICA DI UN MESSAGGIO	
ATTORI	CARLO: CLIENTE ILARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	La piattaforma presenta un sistema di messaggistica. Il seguente scenario permette agli utenti di modificare un messaggio.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di facilitare la modifica di un messaggio attraverso un sistema di messaggistica.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carlo seleziona la chat in cui è presente il messaggio da modificare.	
		Il sistema mostra la chat a Carlo contenente il messaggio da modificare.
	Carlo seleziona il messaggio da modificare e preme il bottone apposito per la modifica, una volta modificato il messaggio conferma la modifica.	
		Il sistema mostra la chat aggiornata con il messaggio aggiornato.
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GC_5: RICEZIONE DI UN MESSAGGIO	
ATTORI	CARLO: CLIENTE ILARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	La piattaforma presenta un sistema di messaggistica. Il seguente scenario permette agli utenti di ricevere messaggi dagli altri utenti della piattaforma.	

VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di facilitare la ricezione di un messaggio attraverso un sistema di messaggistica.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carlo si trova in una qualsiasi pagina della piattaforma.	
		Il sistema notifica a Carlo la ricezione di un messaggio tramite l'icona apposita della chat.
	Carlo riceve il messaggio inviato da Ilaria.	
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GC_6: RIMOZIONE DI UN MESSAGGIO	
ATTORI	CARLO: CLIENTE ILARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	La piattaforma presenta un sistema di messaggistica. Il seguente scenario permette agli utenti di rimuovere un messaggio.	
VANTAGGI	I vantaggi dell'implementazione del seguente scenario è quello di facilitare la rimozione di un messaggio attraverso un sistema di messaggistica.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Carlo seleziona la chat in cui è presente il messaggio da rimuovere.	
		Il sistema mostra la chat a Carlo contenente il messaggio da rimuovere.
	Carlo seleziona il messaggio da rimuovere e preme il bottone apposito per la rimozione.	
		Il sistema mostra la chat aggiornata senza il messaggio appena rimosso.
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

3.5.1.6 SC_GC: Gestione Personale ADISU

NOME SCENARIO	SC_GPA_1: INSERIMENTO PERSONALE ADISU	
ATTORI	ANTONIO: ADMIN	



DESCRIZIONE	Per un nuovo membro del personale ADISU deve essere creato un account che gli permetta l'accesso alla piattaforma. Dopo aver effettuato l'accesso, Antonio può effettuare diverse operazioni, tra cui l'inserimento del personale ADISU.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è di permettere all'amministratore di poter inserire in qualsiasi momento un nuovo membro del personale ADISU nel sistema.	
FLUSSO DI EVENTI	ADMIN	SISTEMA
	Antonio si reca nella sua area e clicca sull'apposito bottone, presente nella navbar, per raggiungere la pagina in cui è presente la lista del personale ADISU.	
		Il sistema mostra ad Antonio la lista del personale ADISU.
	Antonio clicca il bottone per aggiungere un nuovo membro del personale ADISU.	
		Il sistema mostra ad Antonio un form dove è possibile inserire le informazioni del nuovo membro da inserire nel sistema.
	Antonio inserisce le informazioni del nuovo membro del personale ADISU, aggiungendo nome, cognome, data di nascita, indirizzo, telefono, email, conferma dell'email, password e la conferma della password, e invia il form.	
		Il sistema restituisce ad Antonio le credenziali per l'accesso all'account appena creato per il nuovo membro del personale ADISU.
		Il sistema mostra ad Antonio la lista del personale ADISU aggiornata.

NOME SCENARIO	SC_GPA_2: RIMOZIONE PERSONALE ADISU
ATTORI	ANTONIO: ADMIN
DESCRIZIONE	Quando un membro del personale ADISU si dimette/viene rimosso dal suo incarico, il suo account deve essere rimosso per impedire futuri accessi alla piattaforma.



	Una volta che Antonio ha effettuato l'accesso ha a disposizione alcune funzionalità, tra cui la rimozione di un membro del personale ADISU.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è di permettere all'amministratore la rimozione di un membro del personale ADISU dalla piattaforma in qualsiasi momento.	
FLUSSO DI EVENTI	ADMIN	SISTEMA
	Antonio si reca nella sua area e, premendo sull'apposito bottone nella navbar, raggiunge la pagina in cui è presente la lista degli operatori mensa.	
		Il sistema mostra ad Antonio la lista del personale ADISU.
	Antonio seleziona l'operatore mensa da rimuovere e clicca sul bottone "Info".	
		Il sistema mostra ad Antonio la pagina contenente le informazioni del membro del personale ADISU selezionato e il bottone "Rimuovi".
	Antonio preme sul bottone "Rimuovi".	
		Il sistema chiede conferma della rimozione del membro del personale ADISU dal sistema tramite un pop-up.
	Antonio conferma.	
		Il sistema rimuove il membro del personale ADISU e notifica, attraverso un pop-up, l'avvenuta rimozione.
		Il sistema mostra ad Antonio la lista del personale ADISU aggiornata.

NOME SCENARIO	SC_GPA_3: VISUALIZZA LISTA PERSONALE ADISU	
ATTORI	ANTONIO: ADMIN	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Antonio può effettuare diverse operazioni, tra cui visualizzare la lista del personale ADISU.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è di permettere all'amministratore di poter visualizzare in qualsiasi momento la lista di tutto il personale ADISU.	
FLUSSO DI EVENTI	ADMIN	SISTEMA
	Antonio effettua l'accesso e raggiunge la pagina in cui è presente la lista del personale	

	ADISU, cliccando sull'apposito bottone presente nella navbar.	
		Il sistema mostra ad Antonio la lista del personale ADISU.

3.5.1.7 SC_GOM: Gestione Operatori Mensa

NOME SCENARIO	SC_GOM_1: INSERIMENTO OPERATORE MENSA	
ATTORI	MATTEO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	<p>Per un operatore mensa deve essere creato un account che gli permetta l'accesso alla piattaforma.</p> <p>Una volta che Matteo ha effettuato l'accesso ha a disposizione alcune funzionalità, tra cui l'inserimento di un operatore mensa.</p>	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è di semplificare al personale dell'ADISU l'aggiunta di un operatore mensa nel sistema.	
FLUSSO DI EVENTI	PERSONALE ADISU	SISTEMA
	Matteo accede alla piattaforma e clicca sull'apposito bottone, presente nella navbar, per raggiungere la pagina in cui è presente la lista degli operatori mensa.	
		Il sistema mostra a Matteo la lista degli operatori mensa.
	Matteo clicca il bottone per aggiungere un nuovo operatore mensa.	
		Il sistema mette a disposizione a Matteo un form in cui aggiungere le informazioni dell'operatore mensa da inserire.
	Matteo riempie i campi del form, aggiungendo nome, cognome, numero di telefono, indirizzo, data di nascita, l'email, conferma dell'email, password e la conferma della password, per accedere all'account. Fatto questo, clicca sul pulsante per inviare il form.	
		Il sistema ridireziona Matteo ad una nuova pagina che notifica il corretto inserimento

		dell'operatore mensa, insieme alle credenziali per l'accesso all'account appena creato. Il sistema ridireziona alla lista degli operatori mensa.
--	--	---

NOME SCENARIO	SC_GOM_3: VISUALIZZA LISTA OPERATORI MENSA	
ATTORI	MATTEO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Matteo può visualizzare la lista degli operatori mensa.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è di permettere al personale ADISU di essere a conoscenza di tutti gli operatori mensa.	
FLUSSO DI EVENTI	PERSONALE ADISU	SISTEMA
	Matteo effettua l'accesso e raggiunge la pagina in cui è presente la lista degli operatori mensa, cliccando sull'apposito bottone presente nella navbar.	
		Il sistema mostra a Matteo la lista degli operatori mensa.
	Raggiunge la pagina in cui è presente la lista degli operatori mensa.	
		Il sistema mostra a Matteo la lista degli operatori mensa.
	Matteo seleziona l'operatore mensa da rimuovere e clicca sul bottone "Info".	
		Il sistema mostra a Matteo la pagina contenente le informazioni dell'operatore mensa ed il pulsante "Rimuovi".
	Matteo clicca sul pulsante "Rimuovi".	
		Il sistema chiede conferma della rimozione dell'operatore dal sistema attraverso un pop-up.
	Matteo conferma.	
		Il sistema rimuove l'operatore mensa e notifica, attraverso un pop-up, l'avvenuta rimozione.
		Il sistema ridireziona Matteo all'elenco aggiornato degli operatori mensa.



3.5.1.8 SC_GF: Gestione FAQ

NOME SCENARIO	SC_GF_1: VISUALIZZAZIONE FAQ	
ATTORI	GIUSEPPE: CLIENTE ANTONIO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	<p>Quando un cliente ha dubbi riguardo il funzionamento del servizio mensa può consultare la FAQ per avere delle risposte.</p> <p>Dopo che il cliente o il personale ADISU hanno effettuato l'accesso, possono recarsi nella sezione delle FAQ per consultare tale sezione.</p>	
VANTAGGI		Il vantaggio dell'implementazione del seguente scenario è quella di permettere ai clienti di avere delle risposte alle loro domande in modo semplice e veloce senza doversi recare di persona agli uffici per avere delle risposte o attendere tempi indefiniti per avere risposta alle e-mail.
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Giuseppe effettua l'accesso e raggiunge la sezione di visualizzazione delle FAQ, premendo sull'apposito bottone “?”. Giuseppe può visualizzare tutte le domande presenti nella sezione delle FAQ con le relative risposte.	Il sistema mostra a Giuseppe la lista di tutte le domande presenti nella sezione FAQ con le relative risposte.
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GF_2: INSERIMENTO DOMANDA IN FAQ	
ATTORI	ANTONIO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	<p>Dopo che il personale ADISU ha effettuato l'accesso al sito, ha a disposizione alcune funzionalità, tra cui inserire una domanda nella sezione delle FAQ.</p>	
VANTAGGI		Il vantaggio dell'implementazione del seguente scenario è quella di migliorare la sezione delle FAQ potendo inserire delle domande poste frequentemente dai clienti così che possano reperire in modo più agevole le informazioni.
FLUSSO DI EVENTI	PERSONALE ADISU	SISTEMA
	Antonio accede alla piattaforma e raggiunge la sezione di visualizzazione delle FAQ premendo sull'apposito bottone.	



		Il sistema mostra a Antonio la lista di tutte le domande presenti nella sezione FAQ.
	Antonio seleziona il bottone per l'inserimento di una domanda nella sezione delle FAQ.	
		Il sistema mostra ad Antonio un form in cui inserire la domanda e la relativa risposta.
	Antonio inserisce la domanda, la risposta e conferma.	
		Il sistema inserisce la domanda nella sezione delle FAQ.
		Il sistema reinadirizza Antonio ad una nuova pagina in cui viene visualizzato un testo che conferma l'inserimento all'utente.

NOME SCENARIO	SC_GF_3: MODIFICA DOMANDA IN FAQ	
ATTORI	ANTONIO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	Quando una domanda è sbagliata o la soluzione a quella domanda cambia il personale ADISU potrà modificarla. Dopo che il personale ADISU ha effettuato l'accesso al sito, ha a disposizione alcune funzionalità. Il seguente scenario permette di modificare una domanda dalla sezione delle FAQ.	
VANTAGGI		Il vantaggio dell'implementazione del seguente scenario è quello di permettere al personale ADISU di modificare in modo semplice e veloce le domande, così che i clienti siano sempre aggiornati.
FLUSSO DI EVENTI	PERSONALE ADISU	SISTEMA
	Antonio si reca nella sua area e raggiunge la sezione di visualizzazione delle FAQ	
		Il sistema mostra a Antonio la lista di tutte le domande presenti nella sezione FAQ.
	Antonio clicca sul bottone per la modifica di una domanda posto vicino la descrizione della FAQ.	
		Il sistema mostra ad Antonio il form per aggiornare la FAQ, che comprende l'inserimento



		della domanda e della risposta.
	Antonio compila il form e clicca sul pulsante per confermare la modifica.	
		Il sistema modifica la FAQ.
		Il sistema reindirizza Antonio alla pagina contenente un testo che conferma l'avvenuta modifica all'utente.

NOME SCENARIO	SC_GF_4: RIMOZIONE DI UNA DOMANDA IN FAQ	
ATTORI	ANTONIO: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	<p>Quando una domanda non è più utile ai clienti il personale ADISU potrà rimuoverla.</p> <p>Dopo che il personale ADISU ha effettuato l'accesso al sito, ha a disposizione alcune funzionalità. Il seguente scenario permette di rimuovere una domanda dalla sezione delle FAQ.</p>	
VANTAGGI	Il vantaggio dell'implementazione del seguente scenario è quella di permettere una corretta gestione della sezione delle FAQ così che i clienti siano sempre aggiornati.	
FLUSSO DI EVENTI	PERSONALE ADISU	SISTEMA
	Antonio accede alla piattaforma e raggiunge la sezione di visualizzazione delle FAQ premendo sull'apposito bottone presente nella navbar.	
		Il sistema mostra ad Antonio la lista di tutte le domande presenti nella sezione FAQ.
	Antonio clicca il bottone per la rimozione posto vicino la descrizione di ogni FAQ.	
		Il sistema chiede conferma della rimozione della domanda tramite pop-up.
	Antonio conferma.	
		Il sistema rimuove la domanda dalla sezione delle FAQ.
		Il sistema reindirizza Antonio ad una nuova pagina contenente un testo che conferma l'avvenuta rimozione.

3.5.1.9 SC_GSS: Gestione Statistiche Settimanali

NOME SCENARIO	SC_GSS_1: VISUALIZZAZIONE STATISTICHE SETTIMANALI DEI PASTI ORDINATI	
ATTORI	CHIARA: OPERATORE MENSA	
DESCRIZIONE	Dopo che l'operatore mensa ha effettuato l'accesso alla piattaforma, può visualizzare le statistiche in base agli ordini ricevuti nella settimana.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è di agevolare l'operatore mensa nella conoscenza dei piatti scelti dall'utente, e facilitare la scelta dei successivi menu così da evitare sprechi.	
FLUSSO DI EVENTI	OPERATORE MENSA	SISTEMA
	Chiara accede alla piattaforma e raggiunge la sezione delle statistiche settimanali cliccando sull'apposito pulsante presente nella navbar.	
		Il sistema mostra a Chiara le statistiche della settimana corrente, che comprendono la lista di ogni piatto con il numero di ordinazioni effettuate nella settimana e la lista dei piatti più ordinati e meno ordinati.
	Chiara visualizza le statistiche della settimana corrente	

3.5.1.10 SC_GTP: Gestione Ticket Piattaforma

NOME SCENARIO	SC_GTP_1: COMPILAZIONE TICKET	
ATTORI	FRANCESCO: CLIENTE MARIA: OPERATORE MENSA LUCA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	Se un utente riscontra un problema con la piattaforma può compilare un ticket che verrà inviato al sistema, e successivamente verrà preso in carico per la sua risoluzione.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di favorire un corretto utilizzo della piattaforma, risolvendo gli eventuali problemi che potrebbero riscontrarsi durante il suo utilizzo.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Francesco riscontra un problema con la piattaforma. Francesco si reca sulla pagina per la compilazione del ticket, cliccando sull'apposito	

	pulsante presente nella navbar.	
		Il sistema mostra a Francesco un form da poter compilare, dove è possibile inserire la descrizione del problema riscontrato ed il titolo del ticket.
	Francesco compila il form inserendo il titolo e la descrizione del problema.	
	Invia il form cliccando sul pulsante per inviare.	
NB:	Gli attori effettuano la medesima operazione	

NOME SCENARIO	SC_GTP_2: VISUALIZZAZIONE LISTA DI TICKET	
ATTORI	UBALDO: ADMIN	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Ubaldo può visualizzare la lista di tutti i ticket inviati dagli utenti della piattaforma	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di facilitare la visualizzazione dei ticket sottoforma di lista	
FLUSSO DI EVENTI	ADMIN	SISTEMA
	Ubaldo accede alla piattaforma.	
	Ubaldo si reca sulla pagina specifica dove verrà mostrata la lista dei ticket, cliccando sull'apposito pulsante presente nella navbar.	
		Il sistema mostra ad Ubaldo la lista di tutti i ticket.
	Ubaldo visualizza la lista dei ticket.	

NOME SCENARIO	SC_GTP_3: RISOLUZIONE TICKET	
ATTORI	UBALDO: ADMIN	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, e dopo essersi recato nella sezione della visualizzazione dei ticket, Ubaldo potrà scegliere un ticket dalla lista e risolverlo.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di poter risolvere un ticket inviato da un utente così da garantire il corretto funzionamento del sistema.	
FLUSSO DI EVENTI	ADMIN	SISTEMA
	Ubaldo accede alla piattaforma.	
	Ubaldo si reca sulla pagina specifica dove verrà mostrata la lista dei ticket, cliccando	

	sull'apposito pulsante presente nella navbar.	
		Il sistema mostra ad Ubaldo la lista di tutti i ticket.
	Ubaldo visualizza la lista dei ticket.	
	Ubaldo sceglie un ticket tra la lista visualizzata e clicca sul pulsante "visualizza" posto accanto ad ogni ticket.	
		Il sistema mostra ad Ubaldo la descrizione del ticket con la problematica riscontrata.
	Ubaldo legge la problematica, compila il ticket con la soluzione inserendola nell'opportuno box e clicca sul pulsante per confermare.	

3.5.1.11 SC_GN: Gestione Notifiche

NOME SCENARIO	SC_GN_1: RICEZIONE NOTIFICHE	
ATTORI	CARMINE: CLIENTE MICHELE: OPERATORE MENSA MARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Carmine può ricevere una notifica.	
VANTAGGI	il vantaggio del seguente scenario è che le comunicazioni vengono ricevute in modo istantaneo.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
		Il sistema invia la notifica a Carmine quando lo stato del suo tesserino cambia, come conferma dell'ordine di un pasto, in seguito alla risoluzione di un ticket da lui compilato.
	Carmine riceve la notifica e verrà visualizzato un "1" al di sopra dell'icona delle notifiche.	
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GN_2: VISUALIZZAZIONE ELENCO NOTIFICHE	
ATTORI	CARMINE: CLIENTE MICHELE: OPERATORE MENSA MARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Carmine può visualizzare l'elenco delle notifiche.	



VANTAGGI	Il vantaggio dell'implementazione di questo scenario è la facilità di visualizzare la lista di tutte le notifiche.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
Carmine, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma, clicca sull'icona delle notifiche.		
		Il sistema mostra a Carmine l'elenco delle notifiche.
Carmine visualizza l'elenco delle notifiche.		
N.B	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GN_3: RIMOZIONE NOTIFICHE	
ATTORI	CARMINA: CLIENTE MICHELE: OPERATORE MENSA MARIA: PERSONALE ADISU	
DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso, Carmine Può effettuare diverse operazioni, tra la rimozione di una notifica.	
VANTAGGI	Il vantaggio di tale scenario permette di facilitare il modo di gestire le notifiche.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
Carmine, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma, clicca sull'icona delle notifiche per visualizzare la lista delle notifiche.		
		Il sistema restituisce mostra l'elenco delle notifiche a Carmine.
Carmine seleziona la notifica da eliminare, cliccando sul box posto accanto ad ogni notifica e successivamente sul pulsante per rimuovere la notifica.		
		Il sistema elimina la notifica selezionata da Carmine e mostra l'elenco delle notifiche aggiornato.
Carmine visualizza l'elenco delle notifiche aggiornato.		
	Gli attori svolgono le medesime operazioni.	

NOME SCENARIO	SC_GN_4: GENERAZIONE NOTIFICA	
ATTORI	UBALDO: ADMIN	



DESCRIZIONE	Dopo aver effettuato l'accesso nella sezione admin, Ubaldo può generare delle notifiche per gli utenti	
VANTAGGI	Il vantaggio di tale scenario permette di facilitare il modo di gestire le notifiche.	
FLUSSO DI EVENTI	ADMIN	SISTEMA
	Ubaldo risolve un ticket aperto da un utente.	Il sistema genera e invia la notifica di risoluzione del ticket all'utente che ha compilato il ticket.

3.5.1.12 SC_GQR: Gestione QR

NOME SCENARIO	SC_GQR_1: RICEZIONE QR CODE	
ATTORI	ANDREA: CLIENTE	
DESCRIZIONE	Dopo che il cliente ha effettuato l'accesso può effettuare un ordine, una volta effettuato l'ordine il sistema invierà un QR code al cliente.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di velocizzare il ritiro dei pasti a mensa.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Andrea effettua l'accesso alla sua area e prenota un pasto.	Il sistema genera un QR code.
		Il sistema aggiunge il QR code nella info della prenotazione, nell'area delle prenotazioni di Andrea.
	Andrea riceve il QR code dal sistema.	

NOME SCENARIO	SC_GQR_2: VISUALIZZAZIONE QR	
ATTORI	ANDREA: CLIENTE	
DESCRIZIONE	Dopo che il cliente ha effettuato l'accesso può entrare nella sua area prenotazioni e visualizzare le info di ogni prenotazione, tra cui il QR Code da mostrare per quella prenotazione.	
VANTAGGI	Il vantaggio del seguente scenario è quello di permettere al cliente di poter visualizzare il QR Code delle sue prenotazioni pasti, in modo da poterlo esibire al ritiro del pasto e velocizzare il processo.	
FLUSSO DI EVENTI	CLIENTE	SISTEMA
	Andrea accede alla piattaforma e raggiunge la	

	sezione contenente le sue prenotazioni dei pasti, cliccando sull'apposito pulsante presente nella navbar.	
		Il sistema mostra la lista delle prenotazioni pasti di Andrea.
	Andrea clicca sulla prenotazione di cui vuole visualizzare il QR code.	
		Il sistema restituisce la pagina contenente le info della prenotazione, tra cui il QR Code.
	Andrea visualizza il QR Code.	

3.5.2 Use Cases

3.5.2.1 UC_GTD: Gestione Tesserino Digitale

Identificativo UC_GTD_1	Richiesta Tesserino	Data 18/11/21
		Vers. 0.00.002
		Autore Sessa Gerardo
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter richiedere il tesserino digitale per usufruire del servizio offerto dalla mensa universitaria.	
Attore Principale	Cliente Gli attori vogliono richiedere il loro tesserino digitale per usufruire del servizio mensa.	
Attori secondari	NA	
Entry condition	Il cliente ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione per fare la richiesta del tesserino digitale.	
Exit condition On success	La richiesta è stata effettuata correttamente.	
Exit condition On failure	La richiesta non è andata a buon fine.	
Rilevanza/User Priority	Alta	
Frequenza stimata	1/anno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca sulla pagina di richiesta del tesserino.
2	Sistema:	Mostra un form in cui aggiungere le informazioni richieste per richiedere il tesserino, tra cui: nome, cognome, email, conferma dell'email, cellulare, data di nascita, provincia di nascita, comune di nascita, cittadinanza, indirizzo, provincia, comune, CAP, e clicca sul bottone per inviare il form.
3	Attore:	Inserisci le informazioni richieste nel form e conferma.



4 Sistema:	include (UC_GN_1)		
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: informazioni mancanti/errate			
3.1	Sistema:	Visualizza dei messaggi di errore accanto agli elementi del form che non sono stati compilati correttamente, a causa di errori sintattici o mancanza di informazione per elementi che devono essere obbligatoriamente compilati.	
		Note Mock-up: MU_GTD_1	
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 2 minuti. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU	
		Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.	

Identificativo UC_GTD_2	Rinnovo Tesserino	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Sessa Gerardo
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter rinnovare il tesserino digitale per usufruire del servizio offerto dalla mensa universitaria.		
Attore Principale	Cliente Gli attori vogliono rinnovare il loro tesserino digitale per usufruire del servizio mensa.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il cliente ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione per fare la richiesta di rinnovo del tesserino digitale.		
Exit condition On success	La richiesta di rinnovo è stata effettuata correttamente.		
Exit condition On failure	La richiesta di rinnovo non è andata a buon fine.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/anno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca sulla pagina di rinnovo del tesserino.
2	Sistema:	Mostra un form in cui aggiungere le informazioni richieste per richiedere il tesserino, tra cui: nome, cognome, email, conferma dell'email, cellulare, data di nascita, provincia di nascita, comune di nascita, cittadinanza, indirizzo, provincia, comune, CAP, e clicca sul bottone per inviare il form.
3	Cliente:	Inserisci le informazioni richieste nel form e conferma.
4	Sistema:	include (UC_GN_1)
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: informazioni mancanti/errate		
3.1	Sistema:	Visualizza dei messaggi di errore accanto agli elementi del form che non sono stati compilati correttamente, a causa di errori



	sintattici o mancanza di informazione per elementi che devono essere obbligatoriamente compilati.
Note	
	Mock-up: MU_GTD_2
Special Requirements	<p>Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 2 minuti.</p> <p>Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU</p>
	<p>Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.</p>

Identificativo UC_GTD_3	Ricarica Tesserino	Data 18/11/21
		Vers. 0.00.002
		Autore Sessa Gerardo
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter ricaricare il tesserino digitale per usufruire del servizio offerto dalla mensa universitaria.	
Attore Principale	<p>Cliente Gli attori vogliono ricaricare il loro tesserino digitale per usufruire del servizio mensa.</p>	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	Il cliente ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione per fare la ricarica del tesserino digitale.	
Exit condition On success	La ricarica è stata effettuata correttamente.	
Exit condition On failure	La ricarica non è andata a buon fine.	
Rilevanza/User Priority	Alta	
Frequenza stimata	2/settimana	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca sulla pagina di ricarica del tesserino.
2	Sistema:	Mostra un form in cui aggiungere le informazioni richieste per la ricarica del tesserino, tra cui: metodo di pagamento e importo da versare.
3	Attore:	Inserisce tutte le informazioni e conferma.
4	Sistema:	include (UC_GN_1)

Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: informazioni mancanti/errate

3.1	Sistema:	Visualizza dei messaggi di errore accanto agli elementi del form che non sono stati compilati correttamente, a causa di errori sintattici o mancanza di informazione per elementi che devono essere obbligatoriamente compilati.
Note		
	Mock-up: MU_GTD_3	
Special Requirements	<p>Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 2 minuti.</p> <p>Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU</p>	



Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.

Identificativo UC_GTD_4	Visualizzazione Saldo	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Sessa Gerardo
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter visualizzare il saldo del tesserino digitale.		
Attore Principale	Cliente Gli attori vogliono visualizzare il saldo del loro tesserino digitale.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il cliente ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione per la visualizzazione del saldo del tesserino digitale.		
Exit condition On success	La visualizzazione del saldo è stata effettuata correttamente.		
Exit condition On failure	La visualizzazione del saldo non è andata a buon fine.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	2/settimana		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca sulla pagina dedicata alla visualizzazione del saldo del tesserino digitale.
2	Sistema:	Mostra il saldo attuale.
3	Cliente:	Visualizza il saldo attuale.
Note		
		Mock-up: MU_GTD_4
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU

3.5.2.2 UC_GP: Gestione Profilo

Identificativo UC_GP_1	Visualizzazione Area Personale	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Alessandro Cavaliere



Descrizione	Dopo aver eseguito l'accesso un attore del sistema visualizza la propria area personale, permettendo allo stesso di visualizzare le informazioni personali, oltre che i contenuti della pagina.
Attore Principale	Cliente, Personale ADISU, Operatore Mensa, Admin Gli attori vogliono visualizzare la propria area personale messa a disposizione dalla piattaforma.
Attori secondari	NA
Entry Condition	Gli attori, dopo essersi autenticati, si trovano sulla pagina di visualizzazione del proprio profilo personale.
Exit condition On success	Accesso al profilo personale e ai relativi contenuti.
Exit condition On failure	Il sistema non permette la visualizzazione della propria area personale.
Rilevanza/User Priority	Alta
Frequenza stimata	2/giorno
Extension point	NA
Generalization of	NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1 Attore:	Si reca sulla pagina per visualizzare la propria area personale.
2 Sistema:	Mostra il profilo dell'utente.
Note	
	Mock-up: MU_GP_1
Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU

Identificativo UC_GP_2	Modifica Password	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Alessandro Cavaliere
Descrizione	Dopo aver eseguito l'accesso alla propria area personale, l'utente può modificare la propria password.		
Attore Principale	Personale ADISU, Operatore Mensa, Admin Gli attori vogliono modificare la propria password.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Gli attori, dopo essersi autenticati, hanno la possibilità di modificare la propria password.		
Exit condition On success	Modifica password avvenuta con successo.		
Exit condition On failure	Modifica password non avvenuta.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/anno		
Extension point	NA		

Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Attore:	include (UC_GP_1)
2	Attore:	Richiede di modificare la password.
3	Sistema:	Mostra un form in cui aggiungere le informazioni richieste per la modifica della password, tra cui: la password attuale, la nuova password e la conferma della nuova password.
4	Attore:	Inserisce tutte le informazioni richieste compilando il form e conferma.
5	Sistema:	Aggiorna la password dell'utente.
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: modifica non effettuata		
4.1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore all'utente affianco alla casella del form che non è stata compilata in modo corretto.
Note		
		Mock-up: MU_GP_2
	Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 30 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU
		Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.

3.5.2.3 UC_GOP: Gestione Ordini Pasto

Identificativo UC_GOP_1	Prenotazione pasto	Data 18/11/21
		Vers. 0.00.002
		Autore Carmine Citro
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter scegliere la tipologia di pasto da scegliere.	
Attore Principale		Cliente
	Gli attori vogliono scegliere un pasto da ordinare.	NA
Attori secondari		
Entry Condition	Il cliente ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione inerente alla scelta del pasto.	
Exit condition On success	La selezione del pasto è stata effettuata correttamente.	
Exit condition On failure	La scelta non è andata a buon fine.	
Rilevanza/User Priority		Alta
Frequenza stimata		1,5/giorno
Extension point		NA
Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Attore:	Si reca sulla pagina dedicata alla scelta del pasto.
2	Sistema:	Mostra un form in cui è possibile, per ogni tipo di portata, scegliere il piatto desiderato.
3	Attore:	Sceglie la composizione del pasto e conferma.
4	Sistema:	Reindirizza l'attore alla pagina del pagamento.



Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Scelta non effettuata			
3.1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore alla fine del form se non è stato scelto nessun pasto invitando l'utente a sceglierlo per continuare.	
		Note	
		Mock-up: MU_GOP_1	
	Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 5 minuti. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU	
		Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.	

Identificativo UC_GOP_2	Pagamento del pasto	Data Vers. Autore	18/11/21 0.00.002 Carmine Citro
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter effettuare il pagamento del pasto ordinato.		
Attore Principale	Cliente Gli attori devono pagare il pasto scelto.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il cliente ha ordinato un pasto e si trova nella sezione inerente al pagamento del pasto.		
Exit condition On success	Il pagamento del pasto è avvenuto con successo.		
Exit condition On failure	Il pagamento non è andato a buon fine.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1,5/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	include (UC_GOP_1)
2	Attore:	Si reca sulla pagina dedicata al pagamento del pasto.
3	Sistema:	Mostra il riepilogo dell'ordine con tutti i piatti selezionati e il prezzo da pagare.
4	Attore	Preme il bottone "paga" per confermare il pagamento dell'ordine.
5	Sistema:	include (UC_GN_1)

Scenario/Flusso di eventi ERRORE: Pagamento non effettuato

4.1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore all'utente: "Pagamento non effettuato" al di sopra del bottone della conferma del pagamento, perché l'utente non ha abbastanza saldo sul tesserino per poter acquistare il pasto selezionato.	
		Note	
		Mock-up: MU_GOP_2	
	Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 2 minuti. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU	

Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.

Identificativo UC_GOP_3	Visualizza riepilogo ordine	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Carmine Citro
Descrizione	La piattaforma permette al cliente di poter visualizzare il riepilogo dell'ordine appena effettuato.		
Attore Principale	Cliente L'attore vuole visualizzare il riepilogo dell'ordine effettuato		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il cliente ha effettuato un ordine e si trova nella sezione inerente alla visualizzazione dell'ordine effettuato		
Exit condition On success	La visualizzazione del riepilogo è avvenuta con successo.		
Exit condition On failure	La visualizzazione del riepilogo non è andata a buon fine.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1,5/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Cliente:	Si reca sulla pagina dedicata alla visualizzazione del riepilogo degli ordini.
2	Sistema:	Mostra la lista degli ordini effettuati.
3	Cliente:	Sceglie l'ordine specifico che vuole visualizzare tramite il tasto "info" riposto al fianco di ogni ordine.
4	Sistema:	Mostra il riepilogo dell'ordine con la data in cui è stato effettuato, tutti i pasti scelti, il costo totale e il QR.

Note

	Mock-up: MU_GOP_3
Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
	Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU

3.5.2.4 UC_GM: Gestione Menu

Identificativo UC_GM_1	Visualizzazione del menu	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Giudice Maria Rosaria
Descrizione	La piattaforma permette al cliente e all'operatore della mensa di poter visualizzare il menu odierno pubblicato.		
Attore Principale	Cliente, Operatore Mensa Gli attori vogliono visualizzare il menu giornaliero		
Attori secondari	NA		



Entry Condition	L'attore ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione del menu
Exit condition On success	Il menu giornaliero viene visualizzato correttamente
Exit condition On failure	La visualizzazione non si è verificata
Rilevanza/User Priority	Alta
Frequenza stimata	1.5/giorno
Extension point	NA
Generalization of	NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1 Attore:	Si reca nella sezione di visualizzazione del menu giornaliero premendo sull'apposito bottone.
2 Sistema:	Mostra all'utente la pagina del menu giornaliero.
Note	
	Mock-up: MU_GM_1
Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU

Identificativo UC_GM_2	Inserimento del menu	Data	18/11/21
		Vers.	0.00.002
		Autore	Giudice Maria Rosaira
Descrizione	La piattaforma permette all'operatore della mensa di poter inserire il menu giornaliero		
Attore Principale	Operatore Mensa L'attore vuole inserire il menu giornaliero		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	L'operatore della mensa ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione di inserimento del menu		
Exit condition On success	Il menu giornaliero è stato inserito correttamente		
Exit condition On failure	L'inserimento del menu non è andato a buon fine		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1 Attore:	Decide di inserire il menu giornaliero premendo sul pulsante "inserisci" posto nella navbar.		
2 Sistema:	Mostra all'operatore il form da compilare per l'inserimento del menu, potendo inserire per ogni portata piatti diversi.		
3 Attore:	Compila il form e clicca sul pulsante di conferma.		
4 Sistema:	Conferma l'inserimento tramite pop-up.		
5 Sistema:	include (UC_GM_1)		

I Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Informazioni mancanti		
3.1	Sistema:	Mostra il seguente messaggio di errore all'utente accanto all'elemento del form non compilato: "la compilazione di questo campo è obbligatoria".
		Note
		Mock-up: MU_GM_2
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU
		Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.

Identificativo UC_GM_3	Modifica del menu	Data 18/11/21
		Vers. 0.00.002
		Autore Giudice Maria Rosaira
Descrizione	La piattaforma permette all'operatore della mensa di poter modificare il menu pubblicato	
Attore Principale		Operatore Mensa
Attori secondari	L'attore vuole modificare il menu inserito in precedenza	NA
Entry Condition	L'operatore della mensa ha inserito un menu e vuole modificarlo	
Exit condition On success	Il menu giornaliero è stato modificato correttamente	
Exit condition On failure	La modifica del menu non è andata a buon fine	
Rilevanza/User Priority	Alta	
Frequenza stimata	1/giorno	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Sistema:	include(UC_GM_1)
2	Attore:	Decide di modificare il menu giornaliero premendo sul pulsante "modifica" posto nella navbar.
3	Sistema:	Mostra all'operatore il form da compilare per la modifica del menu, potendo modificare per ogni portata, i piatti associati.
4	Attore:	Compila il form e preme sul pulsante "modifica".
5	Sistema:	Conferma la modifica del menu e mostra il menu aggiornato.
		Note
		Mock-up: MU_GM_3
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 1 minuto.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU
		Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere caricati nel database.



3.5.2.5 UC_GC: Gestione Chat

Identificativo	Creazione chat	Data	18/11/21
UC_GC_1		Vers.	0.00.002
		Autore	Alessandro Cavaliere
Descrizione	Il cliente, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, può creare una chat.		
Attore Principale	Cliente Attori che vogliono creare una chat con un altro utente		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Gli attori avviano una chat.		
Exit condition On success	Gli attori dopo essersi autenticati sono posti su una pagina qualsiasi.		
Exit condition On failure	Avvio chat non avvenuto.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/mese		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Preme il bottone della chat.
2	Sistema:	Mostra la finestra della chat con gli utenti contattabili.
3	Attore:	Sceglie con chi iniziare la chat.
4	Sistema:	Mostra la chat appena creata agli attori.
Note		
Mock-up: MU_GC_1		
Special Requirements Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.		
Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU		
Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.		

Identificativo	Invio di un messaggio	Data	18/11/21
UC_GC_2		Vers.	0.00.002
		Autore	Alessandro Cavaliere
Descrizione	Gli attori, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, può inviare un messaggio in una chat selezionata.		
Attore Principale	Cliente, Personale ADISU Gli attori vogliono inviare un messaggio tramite il sistema di messaggistica.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Gli attori dopo essersi autenticati sono posti su una pagina qualsiasi.		
Exit condition On success	Invio del messaggio avvenuto con successo.		
Exit condition	Invio del messaggio non avvenuto con successo.		

On failure	
Rilevanza/User Priority	Alta
Frequenza stimata	1/mese
Extension point	NA
Generalization of	NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1 Sistema:	include (UC_GC_3)
2 Attore:	Digita il messaggio da inviare.
3 Attore:	Preme il bottone "invio".
4 Sistema:	Invia il messaggio al destinatario.
Note	
Mock-up: MU_GC_2	
Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.

Identificativo	Visualizzare la chat	Data	18/11/2021			
UC_GC_3		Vers.	0.00.002			
		Autore	Sessa Gerardo			
Descrizione	Gli attori, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, possono visualizzare una chat selezionata.					
Attore Principale	Cliente, Personale Adisu Gli attori vogliono visualizzare una chat					
Attori secondari	NA					
Entry Condition	Gli attori dopo essersi autenticati sono posti su una pagina qualsiasi.					
Exit condition On success	La chat è stata visualizzata correttamente.					
Exit condition On failure	L'utente non riesce a visualizzare la chat					
Rilevanza/User Priority	Alta					
Frequenza stimata	1/mese					
Extension point	NA					
Generalization of	NA					
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO						
1 Attore:	Preme l'icona della chat.					
2 Sistema:	Mostra la finestra della chat con tutte le chat già create con i diversi destinatari.					
3 Attore:	Seleziona la chat da visualizzare dalla lista delle chat create.					
4 Sistema:	Visualizza la chat selezionata con i vari messaggi inviati dal mittente e dal destinatario.					
Note						
Mock-up: MU_GC_3						



Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La chat deve essere caricata dal database.
-----------------------------	---

Identificativo UC_GC_4	Rimozione messaggio	Data 18/11/2021 Vers. 0.00.002 Autore Sessa Gerardo
Descrizione	Gli attori, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, può visualizzare una chat selezionata e da lì rimuovere un messaggio.	
Attore Principale	Cliente, Personale Adisu Gli attori vogliono rimuovere un messaggio	
Attori secondari	NA	
Entry Condition	Gli attori dopo essersi autenticati sono posti su una pagina qualsiasi.	
Exit condition On success	Il messaggio è stato rimosso correttamente dalla chat.	
Exit condition On failure	Il sistema non riesce a rimuovere un messaggio	
Rilevanza/User Priority	Alta	
Frequenza stimata	1/mese	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	include (UC_GC_3)
2	Attore:	Sceglie il messaggio da rimuovere e preme sull'apposito bottone per rimuoverlo.
3	Sistema:	Rimuove il messaggio selezionato dalla chat.
Note		
		Mock-up: MU_GC_4
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: Il messaggio deve essere rimosso anche dal database.

Identificativo UC_GC_5	Ricezione di un messaggio	Data 18/11/2021 Vers. 0.00.002 Autore Giudice Maria Rosaria
Descrizione	Gli attori, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, può ricevere un messaggio da un altro attore.	
Attore Principale	Cliente, Personale Adisu Gli attori ricevono un messaggio	
Attori secondari	NA	

Entry Condition	Gli attori dopo essersi autenticati sono posti su una pagina qualsiasi.
Exit condition On success	Il messaggio è stato ricevuto correttamente
Exit condition On failure	La ricezione del messaggio non si è verificata.
Rilevanza/User Priority	Alta
Frequenza stimata	1/mese
Extension point	NA
Generalization of	NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	L'utente si trova su una qualsiasi pagina della piattaforma.
2	Sistema:	Mostra all'utente la notifica della ricezione di un nuovo messaggio, al di sopra dell'icona della chat.
3	Attore:	Riceve il messaggio.

Note

Special Requirements	Mock-up: MU_GC_5
	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
	Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: Il sistema deve caricare i messaggi dal database.

Identificativo	Modifica di un messaggio	Data	18/11/2021
UC_GC_6		Vers.	0.00.002
		Autore	Giudice Maria Rosaria
Descrizione	Gli attori, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, può visualizzare una chat selezionata e da lì modificare un messaggio.		
Attore Principale	Cliente, Personale Adisu Gli attori vogliono modificare un messaggio		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Gli attori dopo essersi autenticati sono posti su una pagina qualsiasi.		
Exit condition On success	Il messaggio è stato modificato correttamente		
Exit condition On failure	La modifica del messaggio non si è verificata.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/mese		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	include (UC_GC_3)
2	Attore:	Sceglie il messaggio da modificare e preme sull'apposito bottone per modificarlo.
3	Attore:	Modifica il messaggio selezionato e conferma.
4	Sistema:	Effettua la modifica del messaggio e mostra la chat aggiornata.



Note	
Special Requirements	Mock-up: MU_GC_6
	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
	Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: Il messaggio deve essere modificato anche nel database

3.5.2.6 UC_GPA: Gestione Personale ADISU

Identificativo UC_GPA_1	Inserimento personale ADISU	Data 18/11/2021
		Vers. 0.00.002
		Autore Buono Claudio
Descrizione	Per un nuovo membro del personale deve essere creato un nuovo account riferito al nuovo membro del personale ADISU. L'admin, dopo aver fatto l'accesso nella propria area personale può effettuare l'inserimento del personale ADISU.	
Attore Principale		Admin Amministratore che vuole inserire un nuovo membro del personale ADISU.
Attori secondari		NA
Entry Condition	L'amministratore ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma e si trova nella sua area personale.	
Exit condition On success	Il nuovo membro del personale ADISU è stato inserito correttamente nella piattaforma.	
Exit condition On failure	Il nuovo membro del personale ADISU non è stato inserito nella piattaforma.	
Rilevanza/User Priority		Alta
Frequenza stimata		4/anno
Extension point		NA
Generalization of		NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	include (UC_GPA_3)
2	Admin:	Clicca il bottone "inserisci" per aggiungere un nuovo membro del personale ADISU.
3	Sistema:	Mostra un form dove è possibile inserire le informazioni del nuovo membro, tra cui: nome, cognome, data di nascita, indirizzo, cellulare, email, conferma email, password e conferma password.
4	Admin:	Compila il form inserendo le informazioni richieste e lo invia.
5	Sistema:	Restituisce le credenziali per l'accesso all'account appena creato per il nuovo membro del personale ADISU.
6	Sistema:	Ridireziona alla pagina contenente la lista dei membri del personale ADISU aggiornata.

Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Informazioni mancanti

4.1	Sistema:	Mostra dei messaggi di errore accanto agli elementi del form che non sono stati compilati correttamente, a causa di errori
-----	-----------------	--



		sintattici o mancanza di informazione per elementi che devono essere obbligatoriamente compilati
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Membro personale ADISU già presente		
4.1	Sistema	Visualizza il seguente messaggio di errore all'utente: "Il membro del personale ADISU che si sta cercando di inserire è già presente sulla piattaforma" alla fine del form di inserimento.
		Note
		Mock-up: MU_GPA_1
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato ADISU.
		Interfaccia: I dati contenuti nel form compilato devono essere caricati nel database.

Identificativo UC_GPA_2	Rimozione personale ADISU	Data 18/11/2021
		Vers. 0.00.002
		Autore Buono Claudio
Descrizione		Quando un membro del personale ADISU si dimette/viene rimosso dal suo incarico, il sistema rimuove l'account. L'Admin, dopo aver eseguito l'accesso alla propria area personale, può rimuovere dalla piattaforma un membro del personale ADISU.
Attore Principale		Admin Amministratore che vuole rimuovere un nuovo membro del personale ADISU.
Attori secondari		NA
Entry Condition		L'amministratore ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma e si trova nella sua area personale.
Exit condition On success		Il membro del personale ADISU è stato rimosso correttamente dalla piattaforma.
Exit condition On failure		Il membro del personale ADISU non è stato rimosso dalla piattaforma.
Rilevanza/User Priority		Alta
Frequenza stimata		2/anno
Extension point		NA
Generalization of		NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	include (UC_GPA_3)
2	Admin:	Seleziona il membro del personale ADISU da rimuovere.
3	Admin	Clicca sul bottone "info" accanto al membro del personale ADISU nella lista del personale.
4	Sistema:	Mostra la pagina contenente le informazioni del membro e delle operazioni che possono essere effettuate.
5	Admin:	Seleziona l'operazione di rimozione del membro dalla piattaforma tramite il pulsante "rimuovi".



6	Sistema:	Chiede la conferma della rimozione tramite un pop-up.
7	Admin:	Conferma la scelta.
8	Sistema	Conferma la corretta rimozione del membro del personale ADISU tramite pop-up.
9	Sistema	Ridireziona alla pagina contenente la lista dei membri del personale ADISU aggiornata.

Note

Mock-up: MU_GPA_2

Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU. Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database. Il membro da rimuovere deve essere cancellato dal database.
-----------------------------	--

Identificativo	Visualizza lista personale ADISU	Data	18/11/2021
UC_GPA_3		Vers.	0.00.002
		Autore	Cappello Nicola
Descrizione	L'Admin, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale, può visualizzare l'elenco del personale ADISU.		
Attore Principale	Admin Amministratore che vuole visualizzare tutto il personale ADISU.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	L'amministratore ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma e si trova nella sua Home Page.		
Exit condition On success	L'elenco del personale ADISU è stato visualizzato correttamente.		
Exit condition On failure	L'elenco del personale ADISU non è stato visualizzato.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stima	3/settimana		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Admin:	Accede alla pagina in cui è presente la lista del personale ADISU cliccando sull'apposito bottone presente nella navbar.
2	Sistema:	Mostra la lista del personale ADISU.

Note

Mock-up: MU_GPA_3

Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.
-----------------------------	--

3.5.2.7 UC_GOM: Gestione Operatore Mensa

Identificativo	Inserimento operatore mensa	Data	18/11/2021		
UC_GOM_1		Vers.	0.00.002		
		Autore	Cappello Nicola		
Descrizione	Il personale dell'ADISU, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma, può inserire un operatore mensa.				
Attore Principale	Personale ADISU Personale dell'ADISU che vuole inserire un operatore mensa.				
Attori secondari	NA				
Entry Condition	Il personale dell'ADISU ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma e si trova sull'homepage.				
Exit condition On success	L'operatore mensa è stato inserito correttamente e dispone delle credenziali di accesso alla piattaforma.				
Exit condition On failure	L'inserimento non è andato a buon fine.				
Rilevanza/User Priority	Alta				
Frequenza stimata	2/anno				
Extension point	NA				
Generalization of	NA				
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO					
1	Sistema:	include (UC_GOM_3)			
2	Attore:	Clicca il bottone "inserisci" per aggiungere un nuovo operatore mensa.			
3	Sistema:	Mostra un form in cui aggiungere le informazioni dell'operatore mensa da inserire, tra cui: nome, cognome, indirizzo, data di nascita, cellulare, email, conferma email, password e conferma password.			
4	Attore:	Aggiunge le informazioni dell'operatore mensa nel form e clicca sul pulsante per confermare l'invio del form.			
5	Sistema:	Mostra in una nuova pagina le credenziali per l'accesso all'account appena creato per l'operatore mensa.			
6	Sistema:	Ridireziona alla lista degli operatori mensa.			
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Informazioni mancanti/errate					
4.1	Sistema:	Visualizza dei messaggi di errore accanto agli elementi del form che non sono stati compilati correttamente, a causa di errori sintattici o mancanza di informazione per elementi che devono essere obbligatoriamente compilati.			
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Operatore Mensa già esistente					
4.1	Sistema:	Visualizza il seguente messaggio di errore all'utente: "l'operatore mensa che si sta cercando di inserire è già presente nel database" alla fine del form di inserimento.			
Note					
Mock-up: MU_GOM_1					
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.			
Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU					



Interfaccia: La lista degli operatori mensa è caricata dal database. I dati del nuovo operatore devono essere salvati nel database.

Identificativo	Rimozione operatore mensa	Data	05/11/2021
UC_GOM_2		Vers.	0.00.001
		Autore	Cappello Nicola
Descrizione	Quando un operatore mensa si dimette/viene rimosso dal suo incarico, il sistema rimuove l'account. Il personale dell'ADISU, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma, può rimuovere un operatore mensa.		
Attore Principale	Personale ADISU Personale dell'ADISU che vuole rimuovere un operatore mensa.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il personale dell'ADISU ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.		
Exit condition On success	L'operatore mensa è stato rimosso correttamente		
Exit condition On failure	La rimozione non è andata a buon fine.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	0,5/anno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	include (UC_GOM_3)
2	Personale ADISU:	Seleziona l'operatore mensa da rimuovere scorrendo la lista degli operatori.
3	Personale ADISU:	Clicca sul bottone "info" accanto all'operatore mensa.
4	Sistema:	Mostra le informazioni dell'operatore mensa.
5	Personale ADISU:	Clicca sul pulsante "Rimuovi".
6	Sistema:	Chiede la conferma dell'operazione attraverso un pop-up.
7	Personale ADISU:	Conferma.
8	Sistema:	Conferma la corretta rimozione dell'operatore mensa attraverso un pop-up.
9	Sistema:	Ridireziona alla lista degli operatori mensa.

Note

Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.
-----------------------------	--

I dati dell'operatore mensa rimosso devono essere eliminati dal database.

Identificativo	Visualizza lista operatori mensa	Data	18/11/2021
UC_GOM_3		Vers.	0.00.002
		Autore	Cappello Nicola
Descrizione	Il personale dell'ADISU accede alla piattaforma e si reca sulla pagina contenente la lista degli operatori mensa.		
Attore Principale	Personale ADISU Personale dell'ADISU che vuole visualizzare la lista degli operatori mensa.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il personale dell'ADISU ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.		
Exit condition On success	Il personale dell'ADISU visualizza correttamente la lista degli operatori mensa.		
Exit condition On failure	Il personale dell'ADISU non visualizza la lista degli operatori mensa.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	3/settimana		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Personale ADISU:	Accede alla pagina in cui è presente la lista degli operatori mensa cliccando sull'apposito bottone presente nella navbar.
2	Sistema:	Mostra la lista degli operatori mensa.
Note		
		Mock-up: MU_GOM_3
	Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.

3.5.2.8 UC_GF: Gestione FAQ

Identificativo	Visualizzazione FAQ	Data	18/11/2021
UC_GF_1		Vers.	0.00.02
		Autore	Salzano Alessio
Descrizione	Quando un cliente ha dubbi riguardo il funzionamento del servizio mensa può consultare la FAQ per avere delle risposte. Il cliente e il personale ADISU possono visualizzare le domande recandosi nella sezione delle FAQ.		
Attore Principale	Cliente, Personale ADISU Gli attori vogliono visualizzare le domande della FAQ		



Attori secondari	NA
Entry condition	Gli attori effettuano correttamente l'accesso alla piattaforma.
Exit condition	Gli attori visualizzano le domande.
On success	
Exit condition	Gli attori non riescono a visualizzare gli elenchi.
On failure	
Rilevanza/User Priority	Alta.
Frequenza stimata	1/mese
Extension point	NA
Generalization of	NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca nella sezione delle FAQ premendo sull'apposito bottone.
2	Sistema:	Visualizza all'utente la pagina delle FAQ.

Note

	Mock-up: MU_GF_1
Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: Le domande presenti nella sezione delle FAQ devono essere caricate dal database

Identificativo	Inserimento domanda FAQ	Data	18/11/2021
UC_GF_2		Vers.	0.00.002
		Autore	Salzano Alessio
Descrizione	Il personale ADISU può aggiungere delle domande nella sezione delle FAQ per risolvere alcuni dubbi ai clienti.		
Attore Principale	Personale ADISU Il personale ADISU vuole inserire nuove domande.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il personale ADISU effettua correttamente l'accesso al sito.		
Exit condition	La domanda è stata inserita correttamente.		
On success			
Exit condition	L'inserimento della domanda non è andato a buon fine.		
On failure			
Rilevanza/User Priority	Alta.		
Frequenza stimata	2/anno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Sistema:	Include (UC_GF_1)
2	Attore:	Preme il pulsante "inserisci".
3	Sistema:	Mostra il form per l'inserimento della FAQ: Le informazioni da inserire nel form sono la domanda e la relativa risposta.
4	Attore:	Compila il form e clicca sul pulsante per confermare.



5	Sistema:	Conferma l'inserimento mostrando in una nuova pagina che l'inserimento è andato a buon fine.
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Informazioni mancanti		
4.1	Sistema:	Visualizza il seguente messaggio di errore all'utente accanto all'elemento del form non compilato: "la compilazione di questo campo è obbligatoria".
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Sintassi errata		
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente accanto agli elementi del form sintatticamente errati, riportando la sintassi che questi devono rispettare.
Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Domanda già esistente		
4.1	Sistema:	Visualizza il seguente messaggio di errore all'utente alla fine della pagina di inserimento della FAQ: "domanda già esistente".
Note		
Mock-up: MU_GF_2		
Special Requirements		Performance: Il reindirizzamento deve essere eseguito in meno di 10 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU.
		Interfaccia: I dati relativi alla nuova domanda devono essere salvati nel database.

Identificativo	Modifica domanda FAQ	Data	18/11/2021
UC_GF_3		Vers.	0.00.002
		Autore	Salzano Alessio
Descrizione	Il personale ADISU può modificare delle domande nella sezione delle FAQ per risolvere alcuni errori presetti nelle domande.		
Attore Principale	Personale ADISU Il personale ADISU che vuole modificare una FAQ.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il personale ADISU effettua correttamente l'accesso al sito.		
Exit condition On success	La domanda è stata modificata correttamente.		
Exit condition On failure	La modifica della domanda non è andata a buon fine.		
Rilevanza/User Priority	Alta.		
Frequenza stimata	1/anno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Sistema:	include (UC_GF_1).
2	Attore:	Decide di modificare una FAQ premendo sul pulsante "modifica" posto vicino alla descrizione di ogni FAQ.
3	Sistema:	Mostra all'attore il form da compilare per la modifica della domanda. Il form richiede l'inserimento della nuova domanda e della nuova risposta della FAQ.
4	Attore:	Compila il form e lo invia cliccando sull'apposito bottone.
5	Sistema:	Conferma la modifica della domanda in una nuova pagina.

Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: informazioni mancanti



4.1	Sistema:	Visualizza il seguente messaggio di errore all'utente accanto all'elemento del form non compilato: "la compilazione di questo campo è obbligatoria".
Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: sintassi errata		
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente accanto agli elementi del form sintatticamente errati, riportando la sintassi che questi devono rispettare.
Note		
		Mock-up: MU_GF_3
Special Requirements		Performance: Il reindirizzamento deve essere eseguito in meno di 10 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU. Interfaccia: I nuovi dati relativi alla domanda devono essere salvati nel database.

Identificativo	Rimozione domanda FAQ	Data	05/11/2021
UC_GF_4		Vers.	0.00.001
		Autore	Salzano Alessio
Descrizione		Quando una domanda non è più utile ai clienti il personale ADISU potrà rimuoverla. Il personale ADISU può rimuovere delle domande nella sezione delle FAQ.	
Attore Principale		Personale ADISU L'attore che vuole rimuovere delle domande dalla FAQ.	
Attori secondari		NA	
Entry Condition		Il personale ADISU effettua correttamente l'accesso al sito e si trova nella propria area personale.	
Exit condition On success		La domanda è stata rimossa correttamente.	
Exit condition On failure		La rimozione della domanda non è andata a buon fine.	
Rilevanza/User Priority		Alta.	
Frequenza stimata		1/anno	
Extension point		NA	
Generalization of		NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Sistema:	include (UC_GF_1).
2	Attore:	Decide di eliminare la domanda selezionata premendo il pulsante "rimuovi" posto vicino alla descrizione di ogni FAQ.
3	Sistema:	Chiede conferma della rimozione della domanda tramite pop-up.
4	Attore:	Conferma la rimozione.
5	Sistema:	Conferma l'avvenuta rimozione in una nuova pagina.
Note		
Mock-up:MU_GF_4		
Special Requirements		Performance: Il reindirizzamento deve essere eseguito in meno di 10 secondi.



Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU.

Interfaccia: I dati relativi alla domanda selezionata devono essere eliminati dal database.

3.5.2.9 UC_GS: Gestione Statistiche Settimanali

Identificativo	Visualizzazione statistiche settimanali	Data	18/11/21
UC_GS_1		Vers.	0.00.002
		Autore	Giudice Maria Rosaria
Descrizione	La piattaforma permette all'operatore della mensa di poter visualizzare le statistiche settimanali degli ordini ricevuti nella settimana.		
Attore Principale	Operatore Mensa L'attore può visualizzare le statistiche riguardanti i pasti ordinati nella settimana.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	L'operatore della mensa ha effettuato l'accesso correttamente e si trova nella sezione delle statistiche settimanali.		
Exit condition On success	Le statistiche settimanali sono visualizzate correttamente.		
Exit condition On failure	La visualizzazione non si è verificata.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/settimana		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca nella sezione delle statistiche cliccando sull'apposito pulsante presente nella navbar.
2	Sistema:	Visualizza all'operatore la pagina delle statistiche settimanali, che comprende: per ogni pasto il numero di ordinazioni effettuate nella settimana; i pasti più ordinati e quelli meno ordinati nella settimana.

Note

	Mock-up: MU_GS_1
Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
	Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU
	Interfaccia: Le informazioni riguardanti i pasti vengono recuperate dal database.

3.5.2.10 UC_GTP: Gestione Ticket Piattaforma

Identificativo	Compilazione Ticket	Data	18/11/2021
UC_GTP_1		Vers.	0.00.002
		Autore	Buono Claudio



Descrizione	Se si riscontra un problema con la piattaforma, un cliente può compilare un ticket con la descrizione del problema.
Attore Principale	Cliente, Operatore mensa, Personale ADISU Gli attori della piattaforma che vogliono compilare un ticket.
Attori secondari	NA
Entry Condition	Gli attori effettuano correttamente l'accesso alla piattaforma.
Exit condition On success	Gli attori compilano il ticket.
Exit condition On failure	Gli attori non riescono ad inviare il ticket alla piattaforma.
Rilevanza/User Priority	Alta
Frequenza stimata	2/mese
Extension point	NA
Generalization of	NA

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si reca nella pagina dove è presente la compilazione del ticket, cliccando sull'apposito pulsante presente nella navbar.
2	Sistema:	Mostra un form dove è possibile inserire la descrizione del problema riscontrato con la piattaforma ed il titolo del ticket da inviare.
3	Attore:	Compila il form inserendo le informazioni richieste.
4	Attore:	Clicca sul bottone "invia" per inoltrare il form.

Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: Informazioni mancanti

3.1	Sistema:	Visualizza il seguente messaggio di errore vicino ai campi non compilati: "la compilazione di questo campo è obbligatoria".
Note		
		Mock-up: MU_GTP_1
	Special Requirements	Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU
		Interfaccia: Il ticket compilato deve essere salvato nel database.

Identificativo	Visualizzazione lista di ticket	Data	18/11/2021
UC_GTP_2		Vers.	0.00.002
		Autore	Buono Claudio
Descrizione	L'admin, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma, può visualizzare la lista dei ticket.		
Attore Principale	Admin Amministratore del sistema che vuole visualizzare la lista dei ticket.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	L'admin ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.		
Exit condition On success	La lista dei ticket è stata visualizzata correttamente.		
Exit condition	La lista dei ticket non è stata visualizzata.		



On failure		
Rilevanza/User Priority		Alta
Frequenza stimata		4/settimana
Extension point		NA
Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Attore:	Si reca nella pagina in cui è presente la lista dei ticket cliccando sull'apposito pulsante presente nella navbar.
2	Sistema:	Mostra la lista dei ticket.
Note		
Mock-up: MU_GTP_2		
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
		Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU
		Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.

Identificativo		Risoluzione ticket	Data	18/11/2021
UC_GTP_3			Vers.	0.00.002
			Autore	Buono Claudio
Descrizione		L'admin, dopo aver effettuato l'accesso alla piattaforma, può risolvere un ticket.		
Attore Principale		Admin Amministratore del sistema che vuole risolvere un ticket.		
Attori secondari		NA		
Entry Condition		L'admin ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.		
Exit condition		L'admin risolve il ticket.		
On success				
Exit condition		L'admin non risolve il ticket.		
On failure				
Rilevanza/User Priority		Alta		
Frequenza stimata		4/settimana		
Extension point		NA		
Generalization of		NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO				
1	Sistema:	include (UC_GTP_2)		
2	Admin:	Seleziona un ticket da risolvere dalla lista dei ticket, cliccando sul pulsante "visualizza" posto vicino ogni ticket nella lista dei ticket.		
3	Sistema	Mostra le informazioni del ticket selezionato, ossia il titolo e la descrizione della problematica, assieme ad un box in cui inserire la soluzione del ticket.		
4	Admin:	Scrive la soluzione del ticket e clicca sull'apposito pulsante per confermare la risoluzione della problematica.		
5	Sistema:	Ridireziona l'admin alla lista dei ticket.		
6	Sistema:	include (UC_GN_4)		



Scenario/Flusso di eventi ALTERNATIVO: informazioni mancanti			
4.1	Sistema:	Visualizza, vicino il box in cui scrivere la soluzione, il seguente messaggio di errore: "la compilazione di questo campo è obbligatoria".	
		Note Mock-up: MU_GTP_3	
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 1 minuto. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database. Il ticket deve essere aggiornato nel database.	

3.5.2.11 UC_GN: Gestione Notifica

Identificativo UC_GN_1	Ricezione di una notifica	Data Vers. Autore	18/11/2021 0.00.002 Carmine Ciro
Descrizione	Il cliente, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale può ricevere delle notifiche che indicano lo stato del tesserino o la risoluzione di un ticket aperto.		
Attore Principale	Cliente, Operatore Mensa, Personale ADISU L'attore riceve la notifica		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il cliente ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.		
Exit condition On success	Il cliente riceve la notifica.		
Exit condition On failure	Il sistema non invia la notifica al sistema.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	4/settimana		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Attore:	Si trova su una qualsiasi pagina.	
2	Sistema:	Mostra all'utente l'arrivo di una nuova notifica, visualizzando il numero "1" (o n nel caso di n notifiche) sopra l'icona delle notifiche presente sopra la navbar.	
		Note Mock-up: MU_GN_1	
Special Requirements		Legge: il sistema è autorizzato dall'ADISU	

Identificativo	Visualizzazione elenco notifiche	Data Vers.	18/11/2021 0.00.002
----------------	----------------------------------	---------------	------------------------



UC_GN_2	Autore	Carmine Citro
Descrizione	L'attore, una volta effettuato l'accesso alla piattaforma, può visualizzare l'elenco delle proprie notifiche.	
Attore Principale	Operatore Mensa, Personale ADISU	
Attori secondari	Gli attori che possono visualizzare l'elenco delle notifiche.	
Entry Condition	Il cliente ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.	
Exit condition On success	L'elenco delle notifiche è visualizzato correttamente.	
Exit condition On failure	Il sistema non mostra correttamente la lista delle notifiche.	
Rilevanza/User Priority	Alta	
Frequenza stimata	4/settimana	
Extension point	NA	
Generalization of	NA	

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Attore:	Si trova su una qualsiasi pagina e preme il pulsante apposito per la visualizzazione delle notifiche.	
2	Sistema:	Mostra all'utente l'elenco di tutte le notifiche.	
3	Attore:	Visualizza l'elenco di tutte le notifiche.	
Note			
		Mock-up: MU_GN_2	
Special Requirements		Performance: L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU Interfaccia: La lista deve essere caricata dal database.	

Identificativo UC_GN_3	Rimozione notifica.	Data 18/11/2021
Vers.	0.00.002	
Attore Principale	Cliente, Operatore Mensa, Personale ADISU	
Attori secondari	L'attore può eliminare una o più notifiche.	
Entry Condition	NA	
Exit condition On success	Il cliente ha effettuato correttamente l'accesso alla piattaforma.	
Exit condition On failure	Il sistema elimina la notifica scelta dal cliente.	
Rilevanza/User Priority	Alta	
Frequenza stimata	4/settimana	
Extension point	NA	



Generalization of		NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Sistema:	include(UC_GN_2)
2	Attore:	Seleziona la/le notifica/notifiche da rimuovere, selezionando il box posto accanto ad ogni notifica.
3	Attore:	Clicca sul pulsante per rimuovere le notifiche selezionate.
4	Sistema:	Rimuove le notifiche dalla lista.
Note		
		Mock-up: MU_GN_3
Special Requirements	Performance:	L'operazione deve essere eseguita in meno di 10 secondi.
	Legge:	Il sistema è autorizzato dall'ADISU
	Interfaccia:	La notifica deve essere rimossa dal database.

Identificativo	Generazione Notifica	Data	05/11/2021
UC_GN_4		Vers.	0.00.001
		Autore	Carmine Citro
Descrizione	Il sistema invia una notifica quando l'admin risolve un ticket.		
Attore Principale	Admin L'admin può generare una notifica quando risolve un ticket		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	L'admin risolve un ticket aperto da un cliente.		
Exit condition	La notifica viene generata correttamente.		
On success			
Exit condition	La notifica non viene generata		
On failure			
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1/settimana		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Sistema:	include(UC_GTP_3)	
2	Sistema:	Genera una notifica che sarà inviata all'utente che ha compilato il ticket.	
Note			
		Mock-up: MU_GN_4	
Special Requirements	Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU		

3.5.2.12 UC_GQR: Gestione QR

Identificativo	Ricezione QR CODE	Data	18/11/2021
		Vers.	0.00.002



UC_GQR_1		Autore	Salzano Alessio		
Descrizione	Il cliente, dopo aver effettuato l'accesso alla propria area personale e dopo aver effettuato la prenotazione del pasto riceve un QR code.				
Attore Principale	Cliente Il cliente che riceve il QR code.				
Attori secondari	NA				
Entry Condition	Il cliente ha effettuato correttamente l'accesso al sito.				
Exit condition	Il cliente riceve il QR code.				
On success					
Exit condition	Il cliente non riceve il QR code.				
On failure					
Rilevanza/User Priority	Alta				
Frequenza stimata	1,5/giorno				
Extension point	NA				
Generalization of	NA				
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO					
1	Sistema:	include (UC_GOP_2).			
2	Sistema:	Genera il QR code riferito al pasto ordinato.			
3	Sistema:	Aggiunge il QR code nelle info della prenotazione, situata nella sezione delle prenotazioni del cliente.			
Note					
Mock-up:MU_GQR_1					
Special Requirements		Performance: Il reindirizzamento deve essere seguito in meno di 10 secondi, la generazione del QR deve essere eseguita in meno di 10 secondi Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU. Interfaccia: Il QR code generato verrà salvato nel DB.			

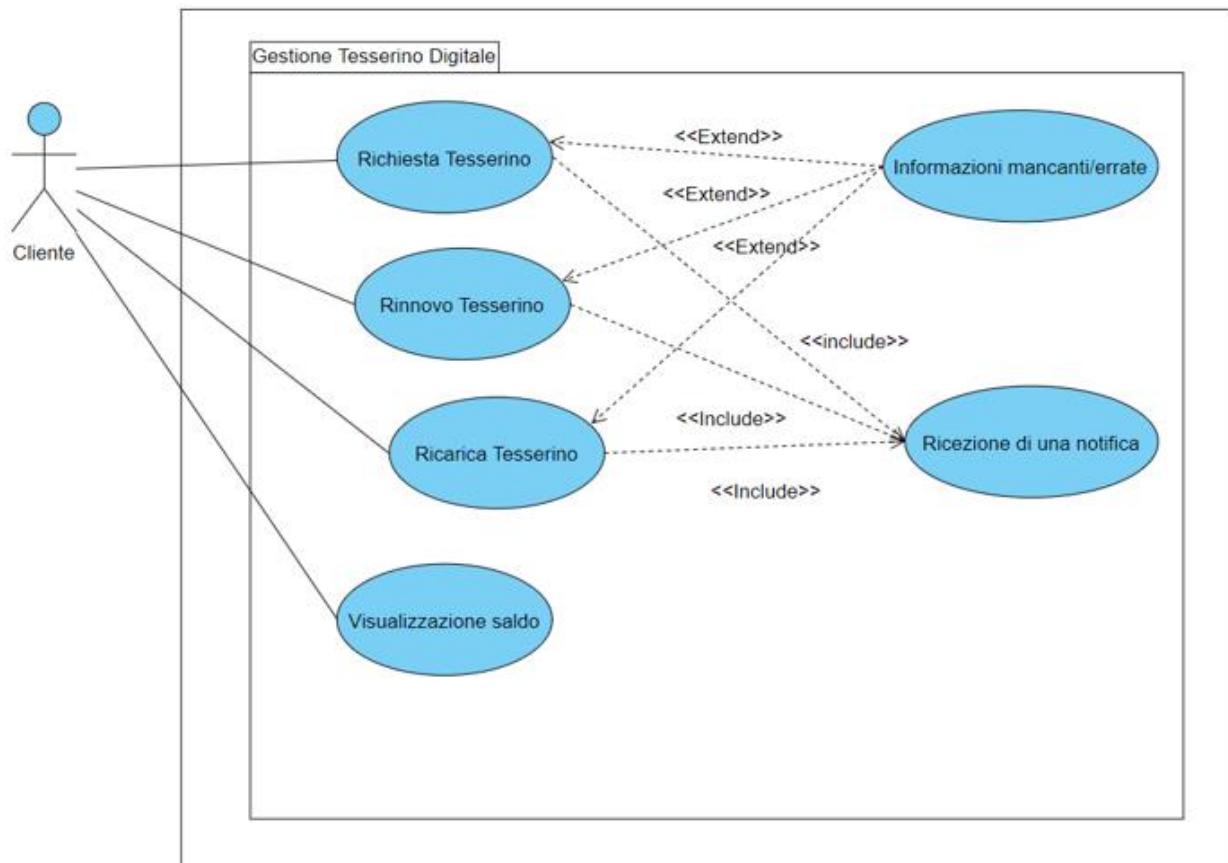
Identificativo	Visualizzazione QR	Data	18/11/2021
UC_GQR_2		Vers.	0.00.002
Attore Principale	Cliente Il cliente che vuole visualizzare il QR code.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il cliente ha effettuato l'accesso alla sua area.		
Exit condition	Il cliente visualizza il QR code.		
On success			
Exit condition	Il cliente non visualizza il QR code.		
On failure			
Rilevanza/User Priority	Alta		



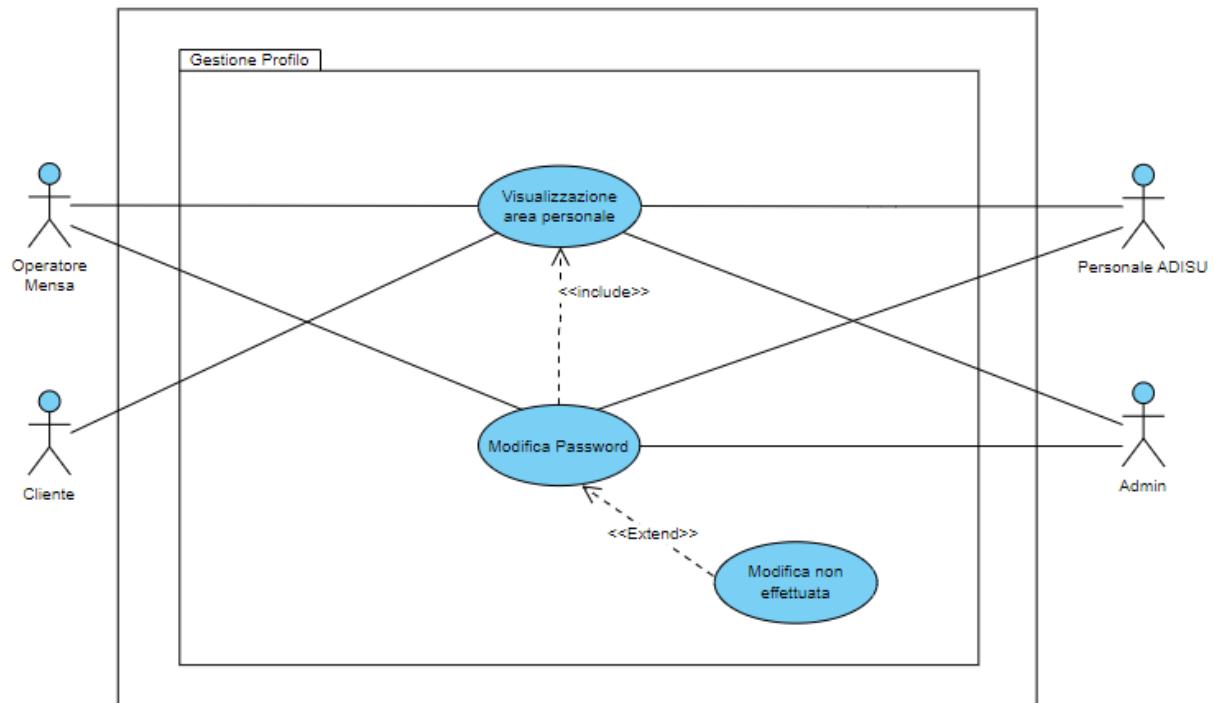
Frequenza stimata	1,5/giorno
Extension point	NA
Generalization of	NA
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1	Cliente: Si reca nella sua area prenotazioni cliccando l'apposito pulsante presente nella navbar.
2	Sistema: Mostra le prenotazioni effettuate.
3	Cliente: Clicca sulla prenotazione di cui vuole visualizzare il QR code.
4	Sistema: Mostra le informazioni della prenotazione, tra cui il QR code.
5	Cliente: Visualizza il QR code.
Note	
Mock-up: MU_GQR_2	
Special Requirements	Performance: Il caricamento delle informazioni relative al pasto deve essere effettuato in meno di 10 secondi. Legge: Il sistema è autorizzato dall'ADISU. Interfaccia: Le informazioni della prenotazione vengono prelevate dal DB.

3.5.3 Use Cases Diagram

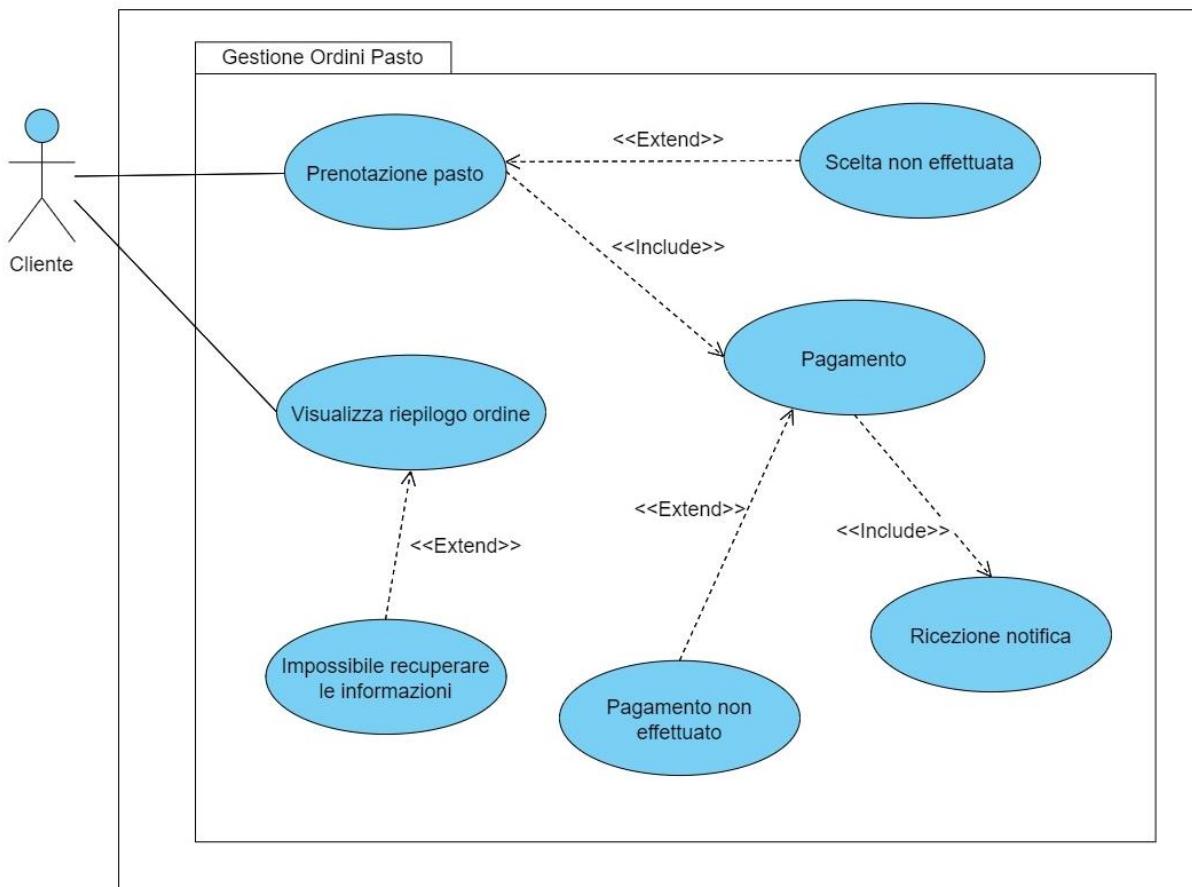
3.5.3.1 UCD_GTD: Gestione Tesserino Digitale



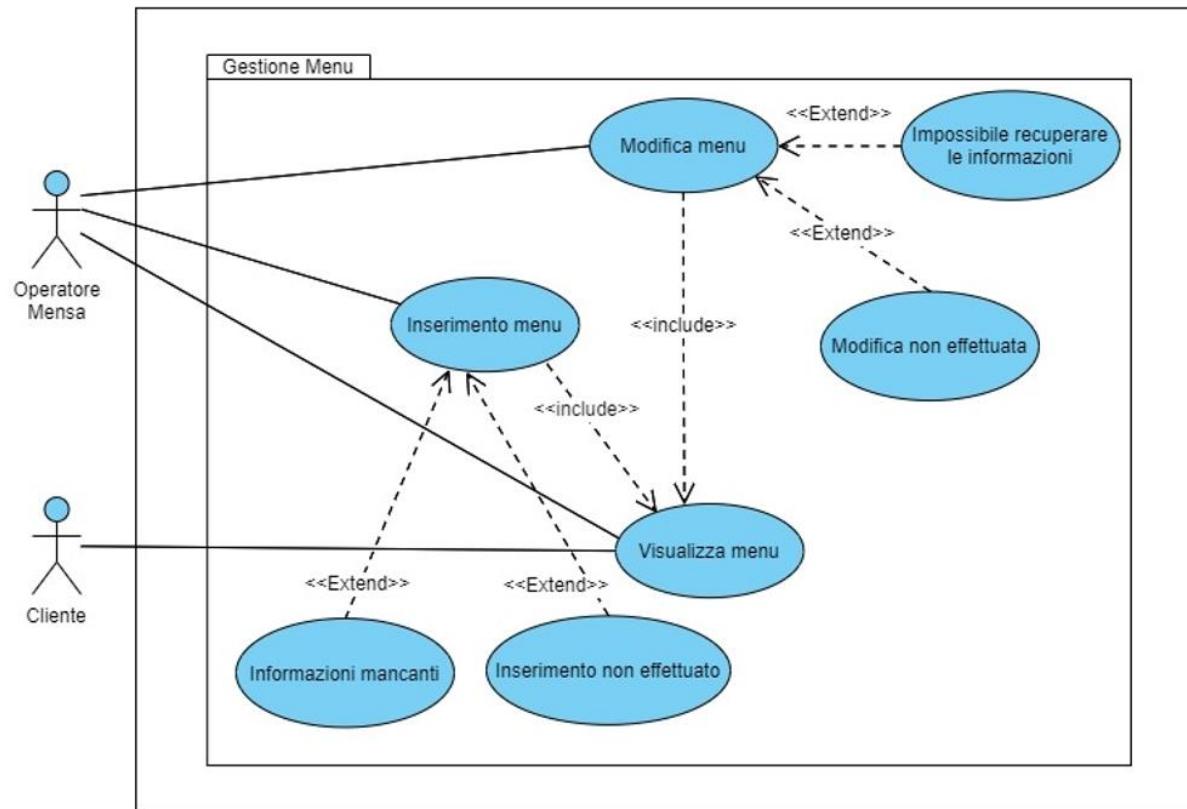
3.5.3.2 UCD_GP: Gestione Profilo



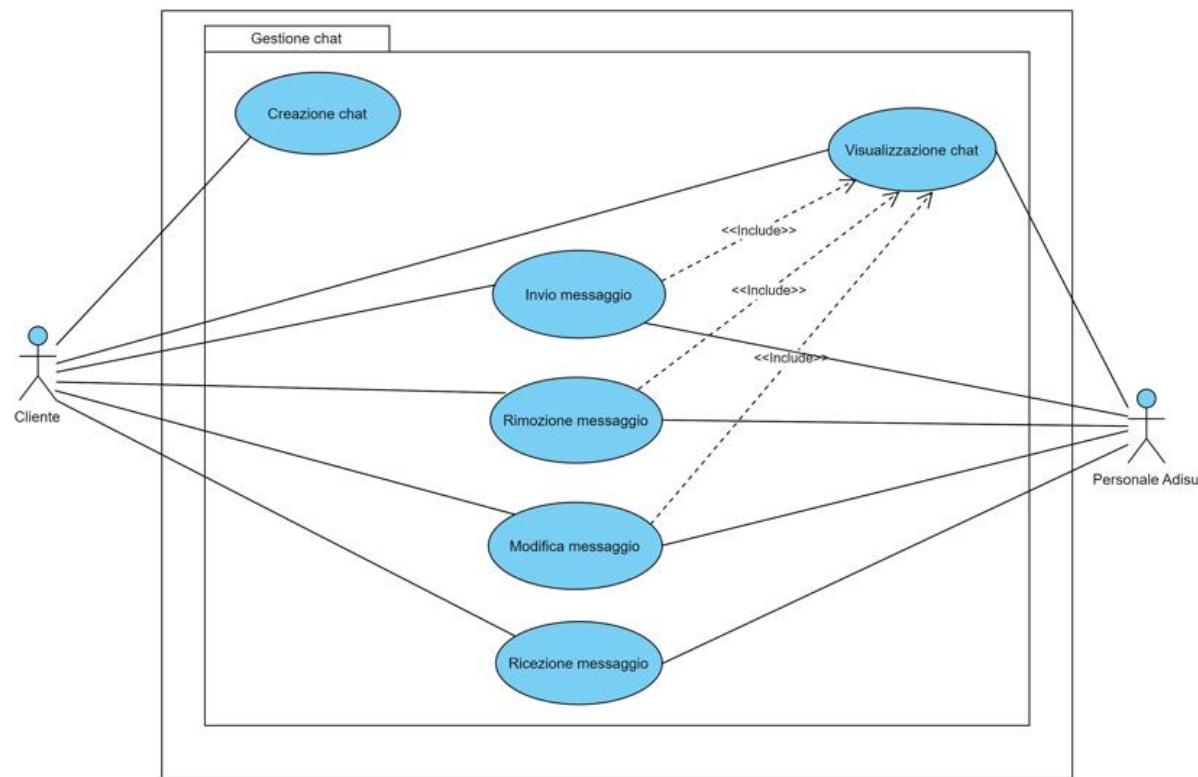
3.5.3.3 UCD_GOP: Gestione Ordini Pasto



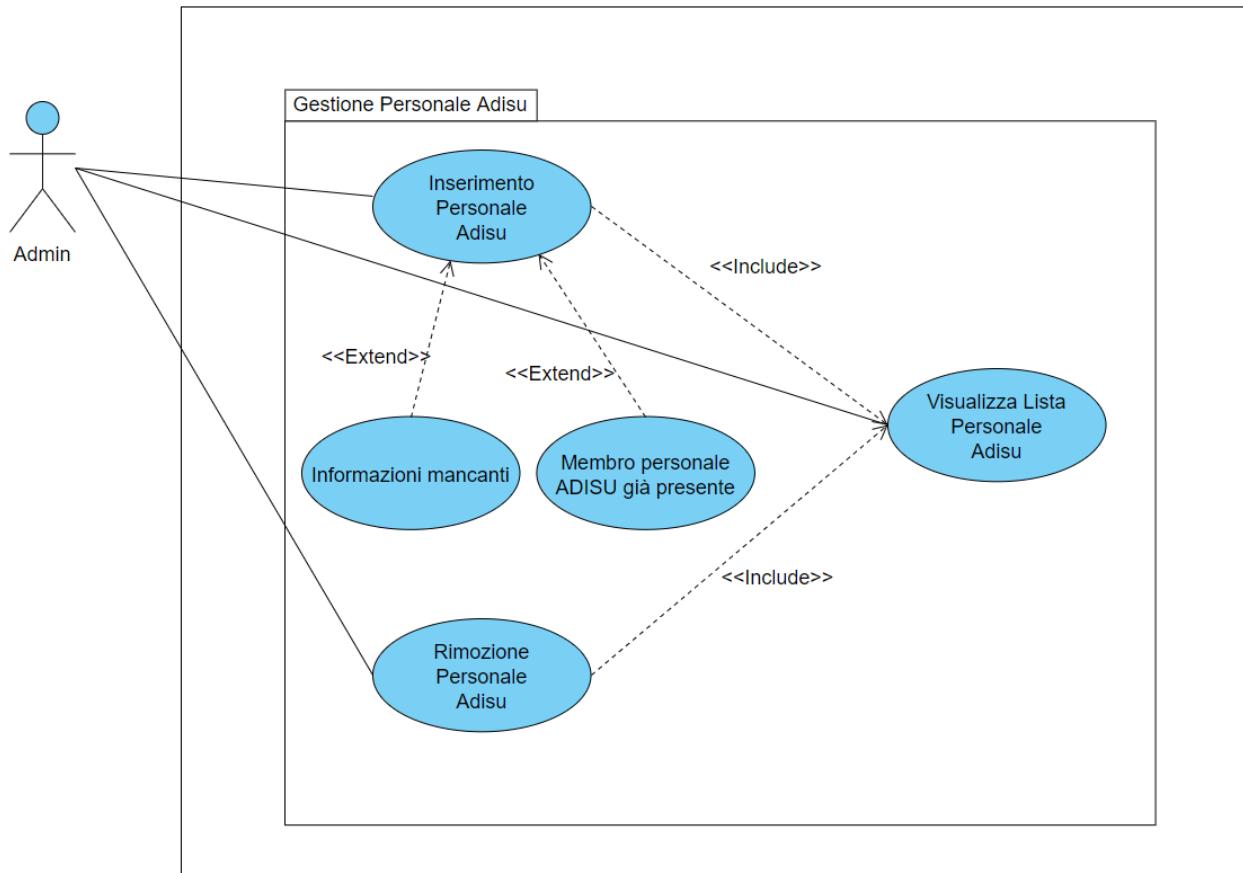
3.5.3.4 UCD_GM: Gestione Menu



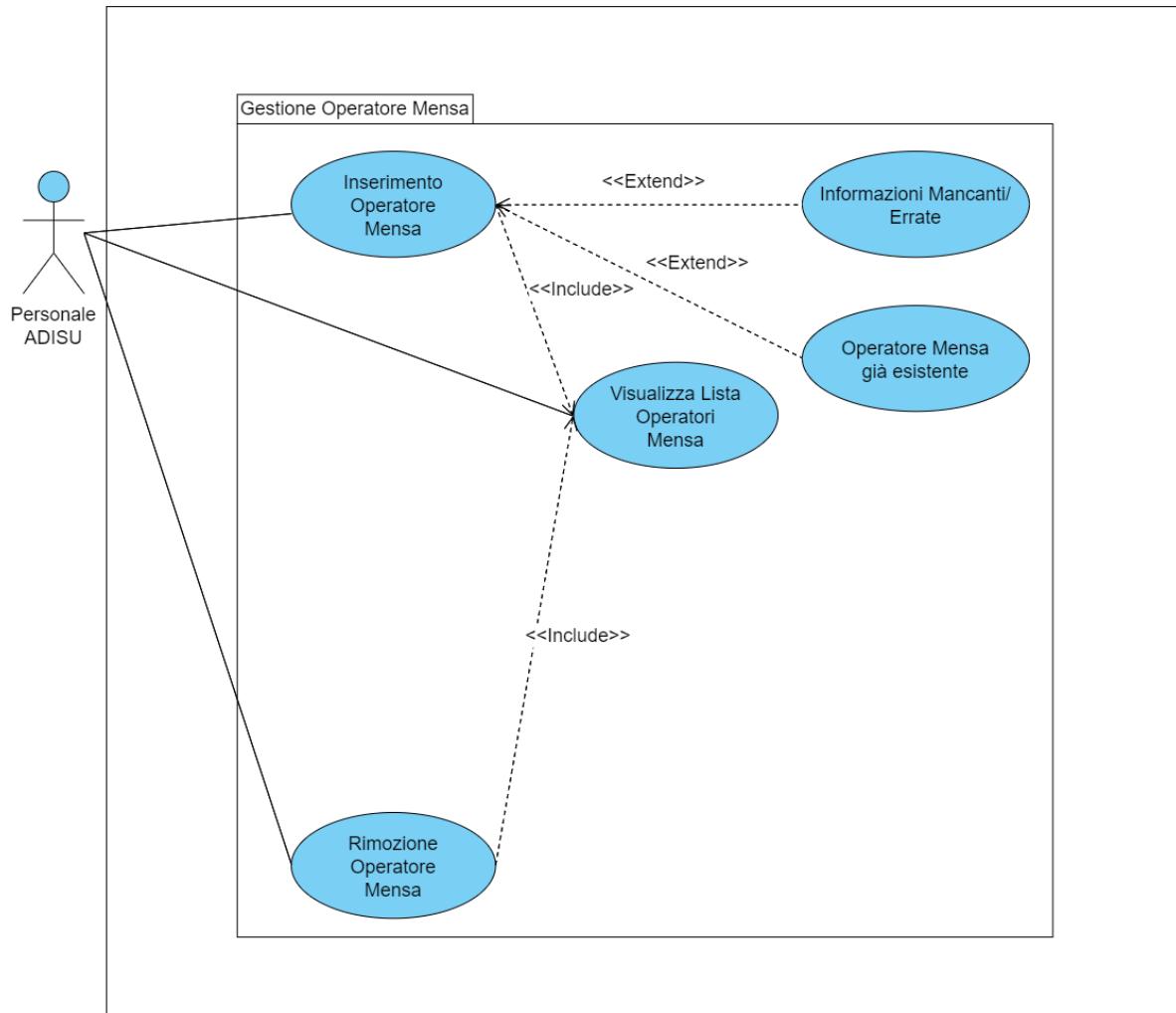
3.5.3.5 UCD_GC: Gestione Chat



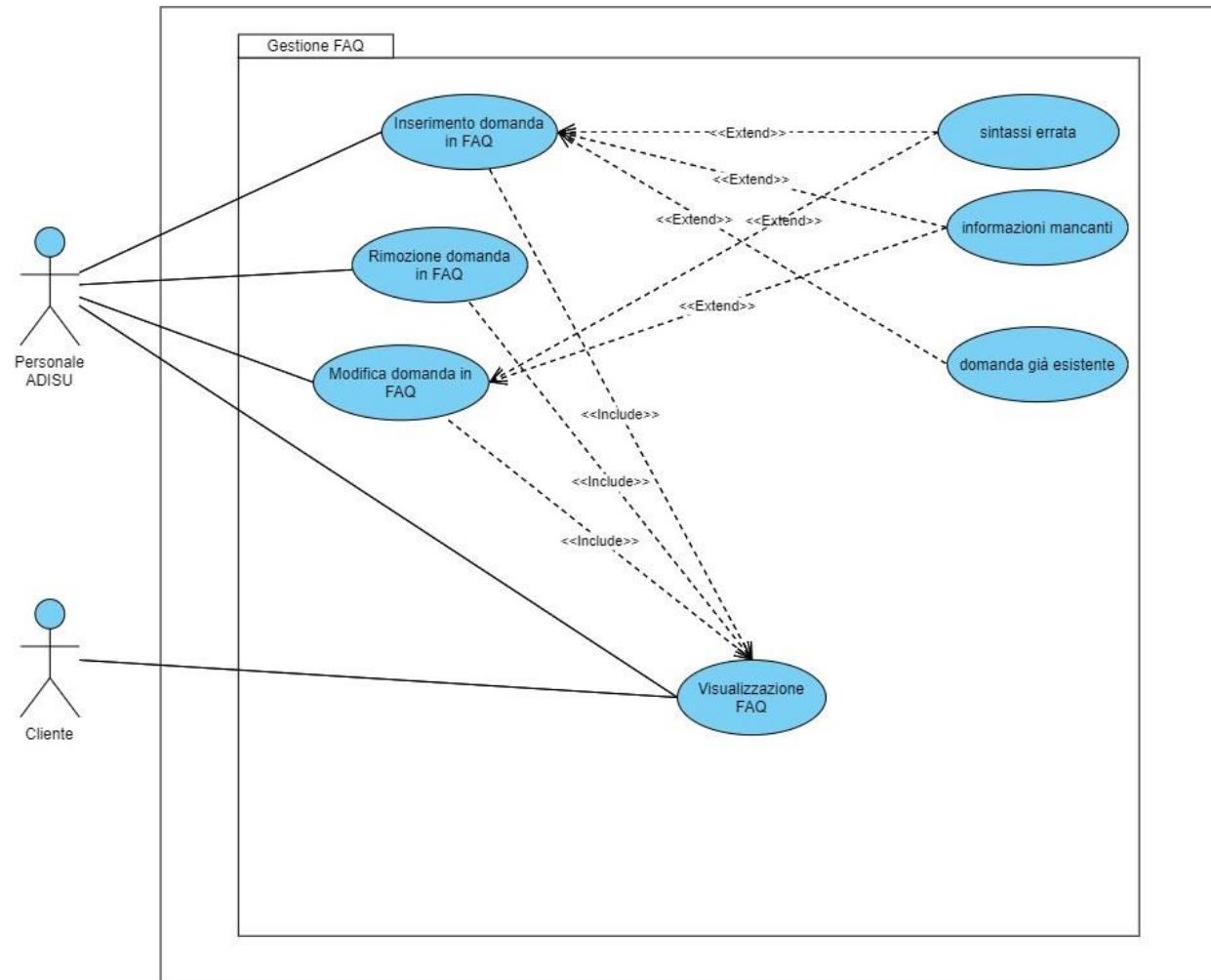
3.5.3.6 UCD_GPA: Gestione Personale ADISU



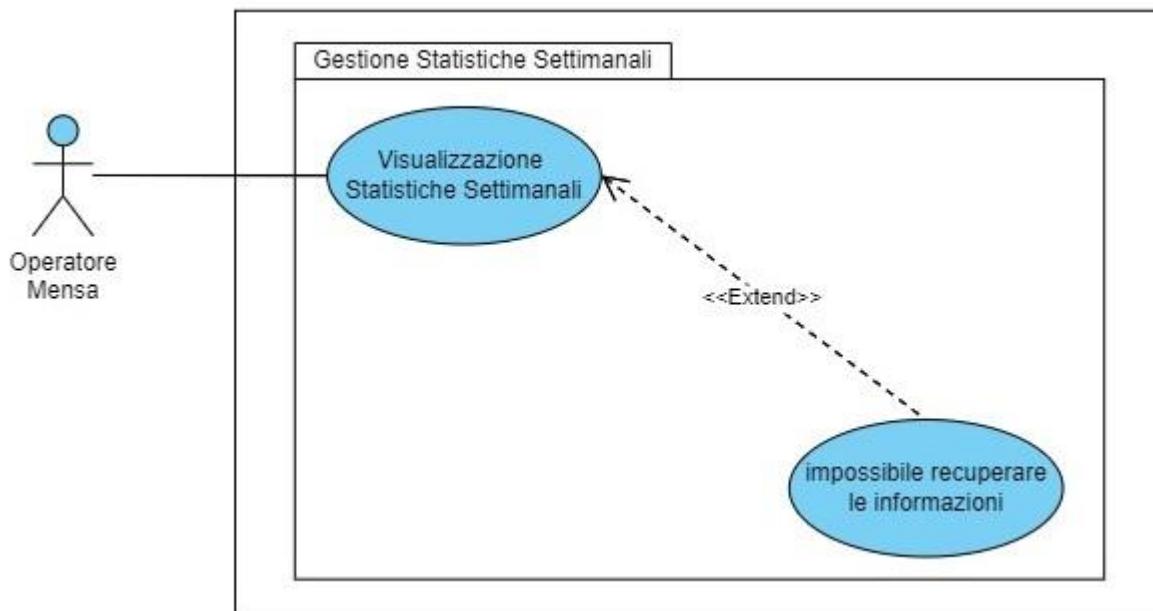
3.5.3.7 UCD_GOM: Gestione Operatore Mensa



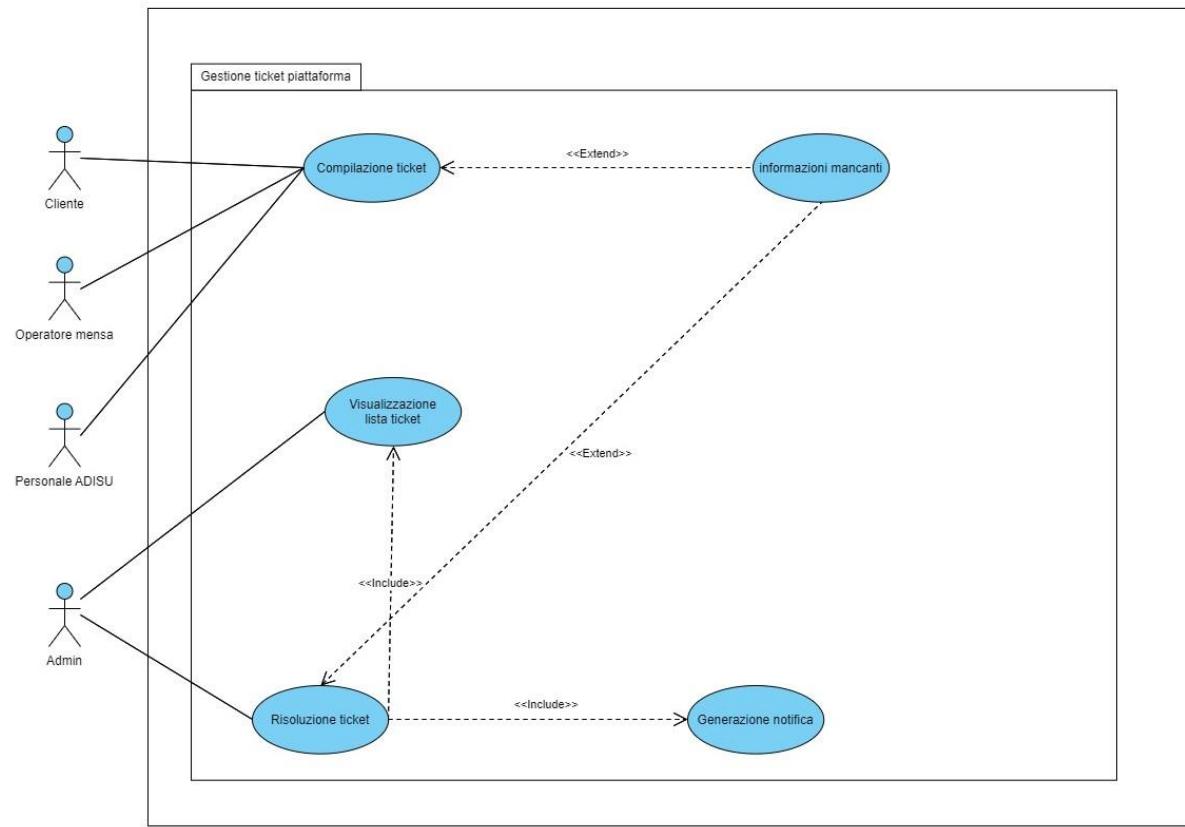
3.5.3.8 UCD_GF: Gestione FAQ



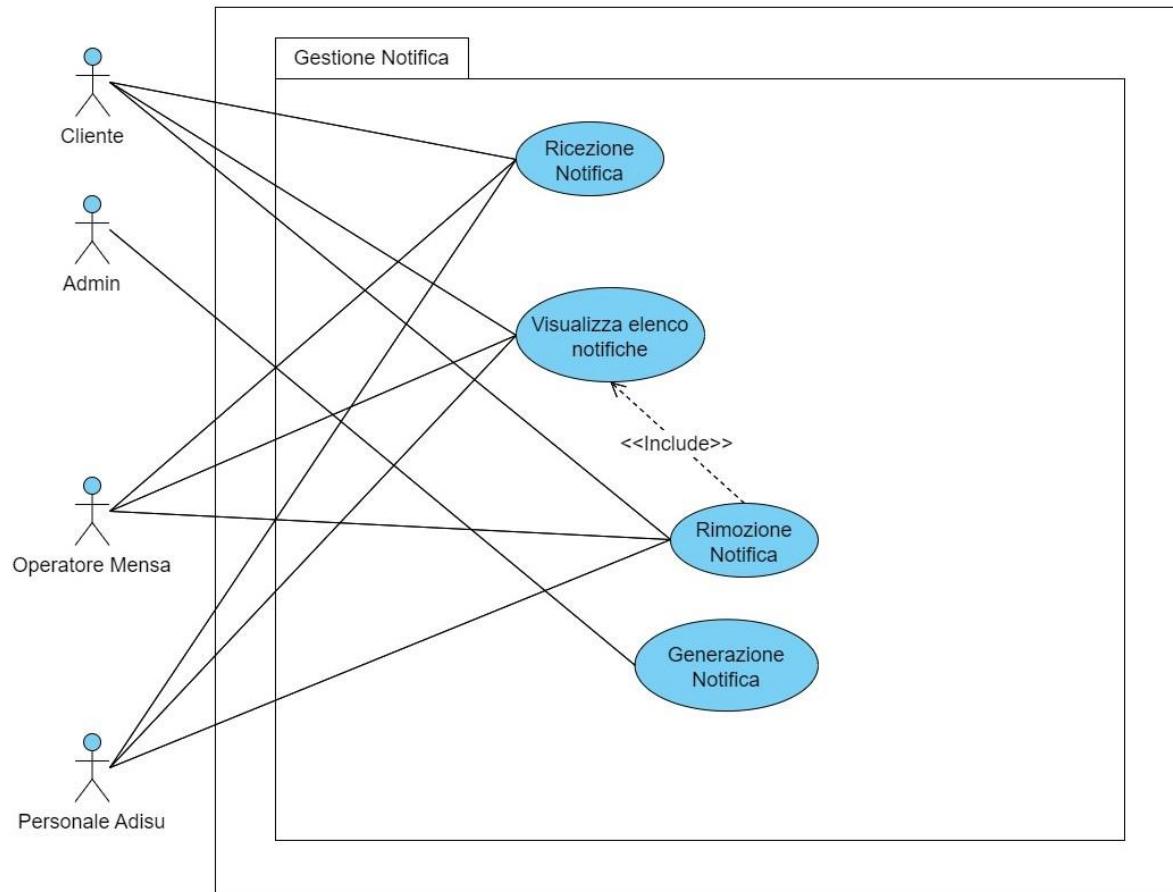
3.5.3.9 UCD_GS: Gestione Statistiche Settimanali



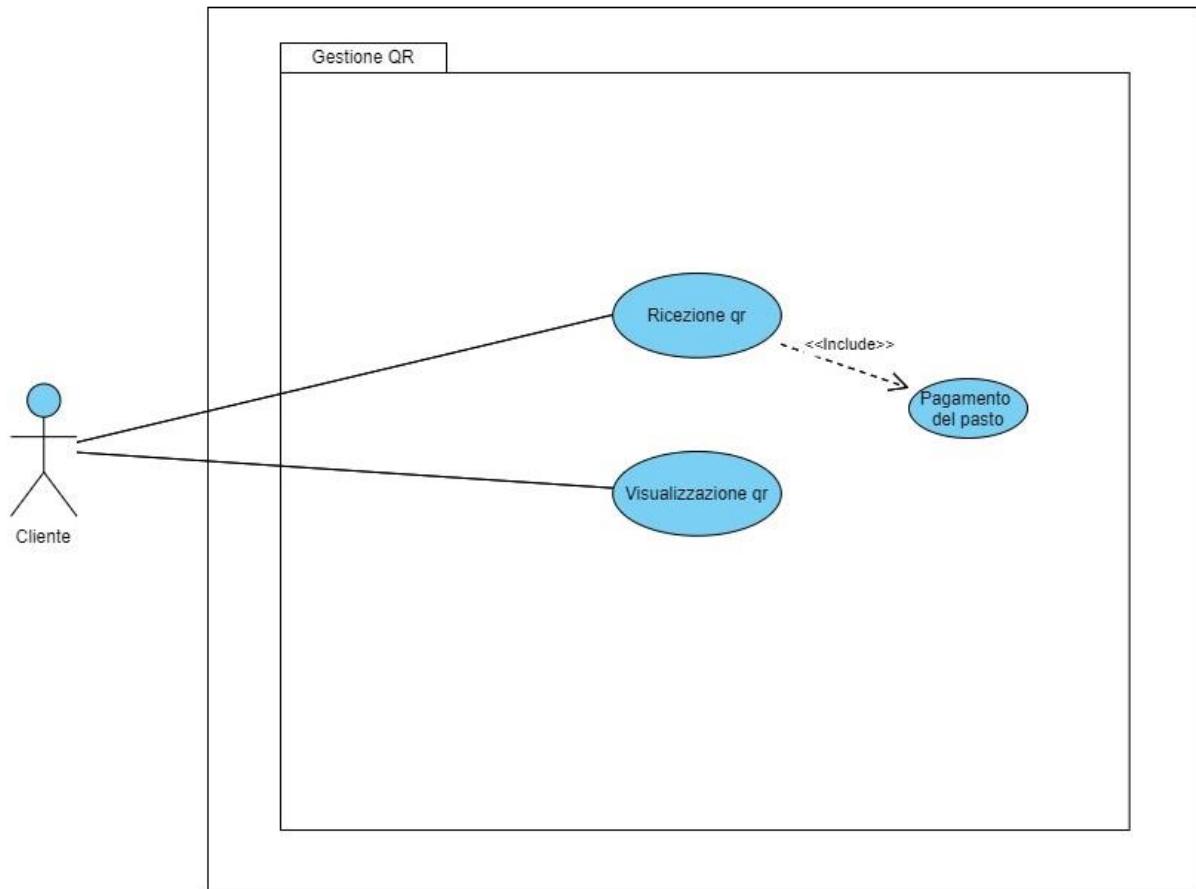
3.5.3.10 UCD_GTP: Gestione ticket piattaforma



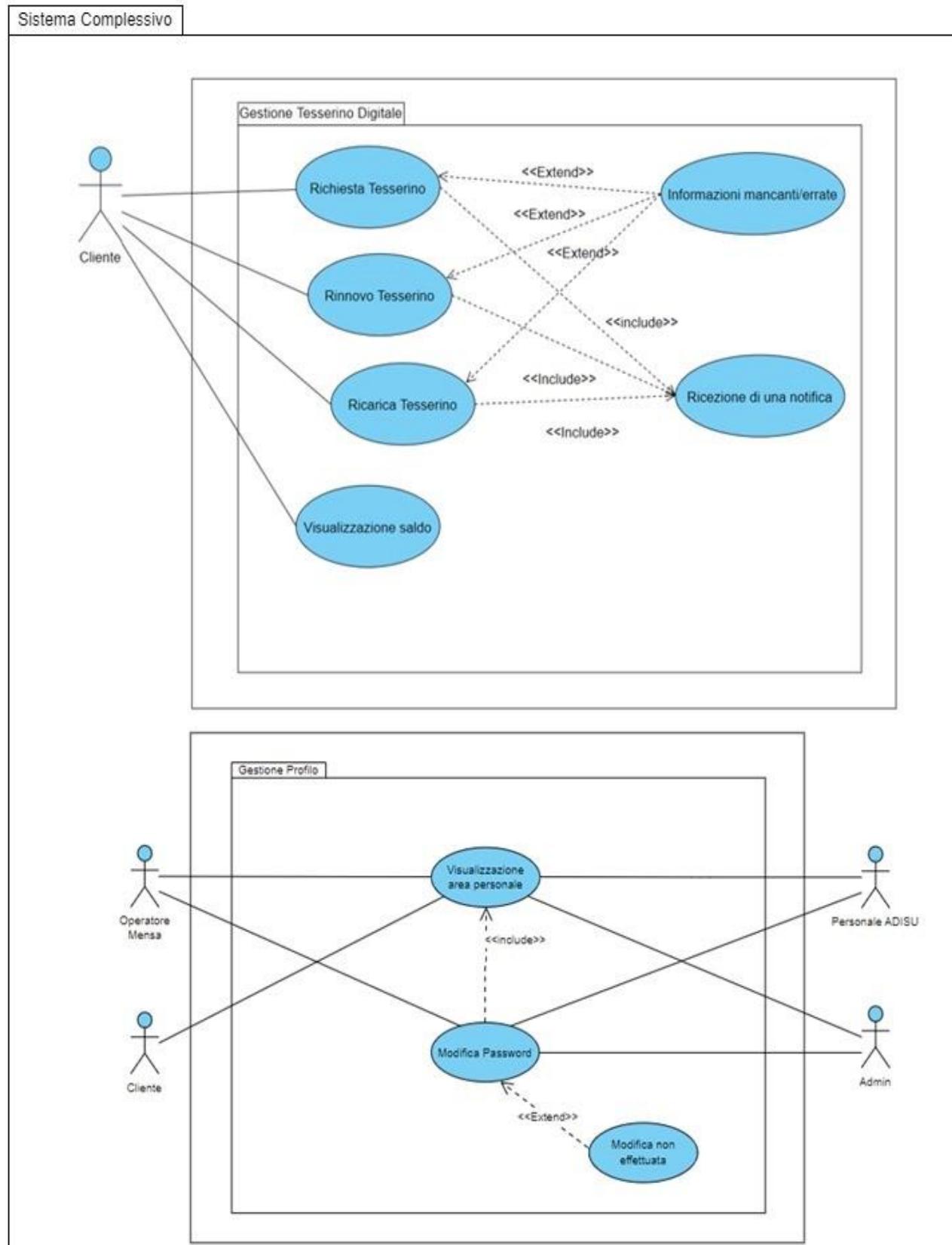
3.5.3.11 UCD_GN: Gestione Notifiche

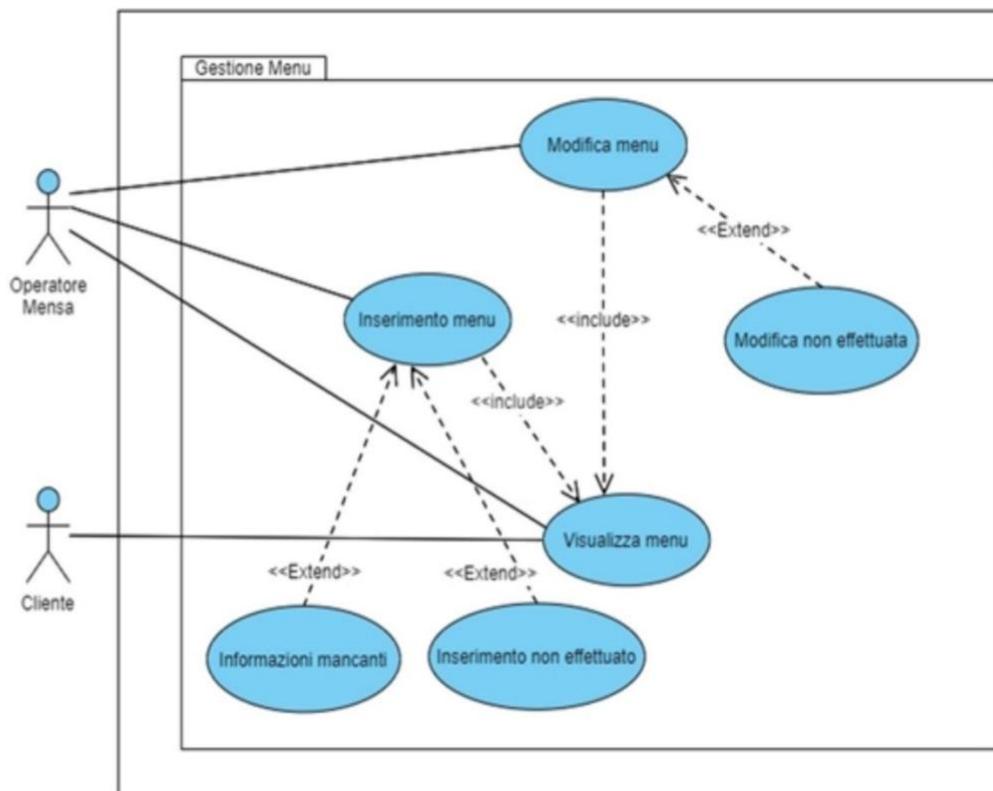
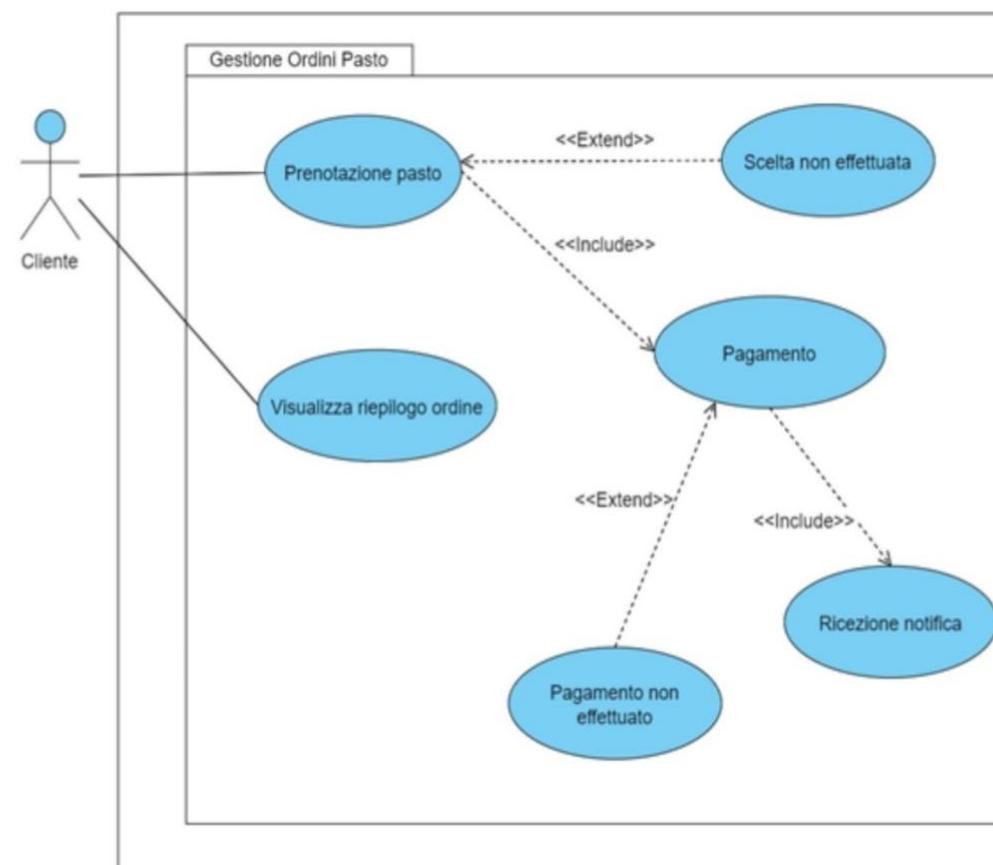


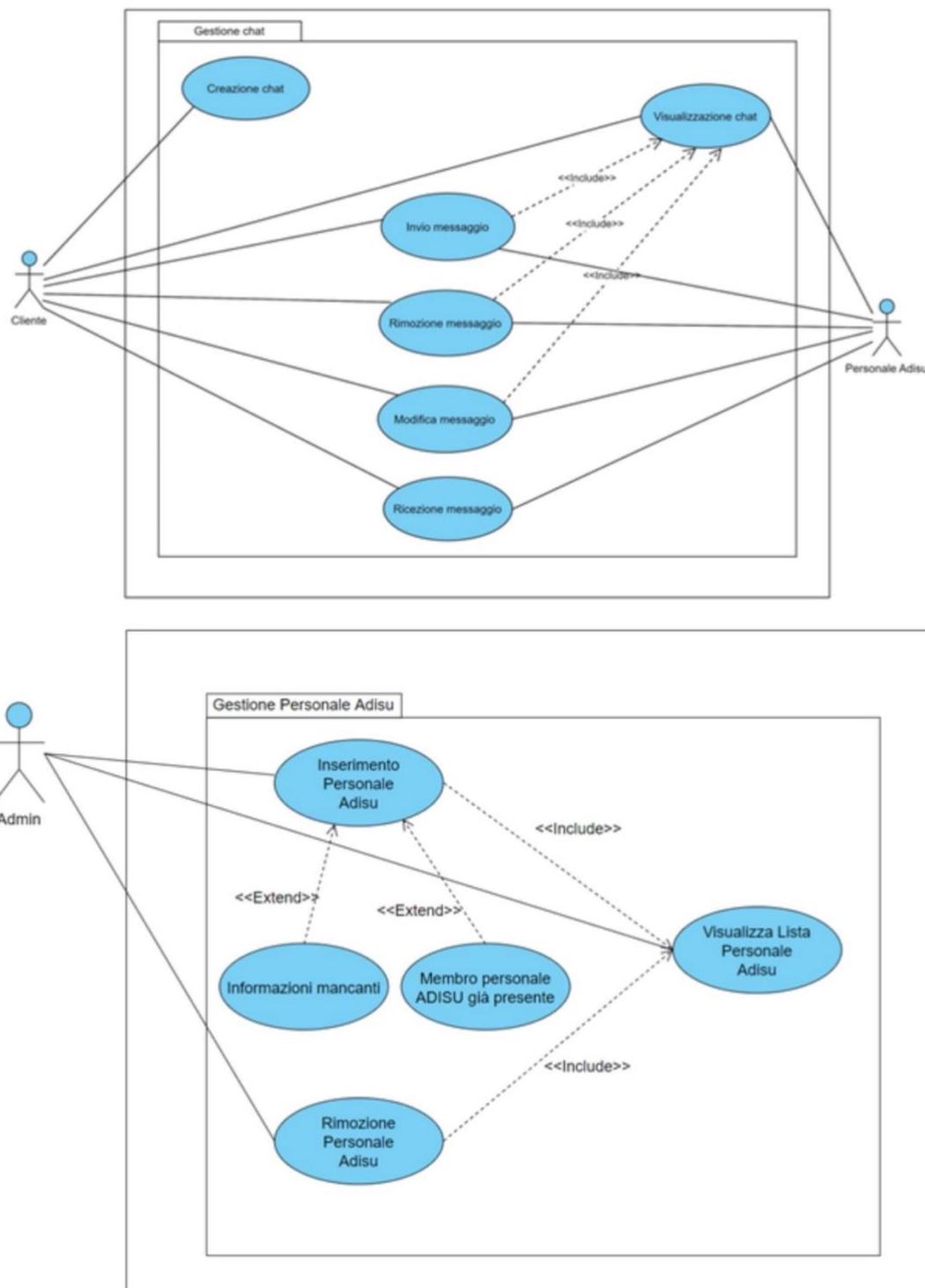
3.5.3.12 UCD_GQR: Gestione QR

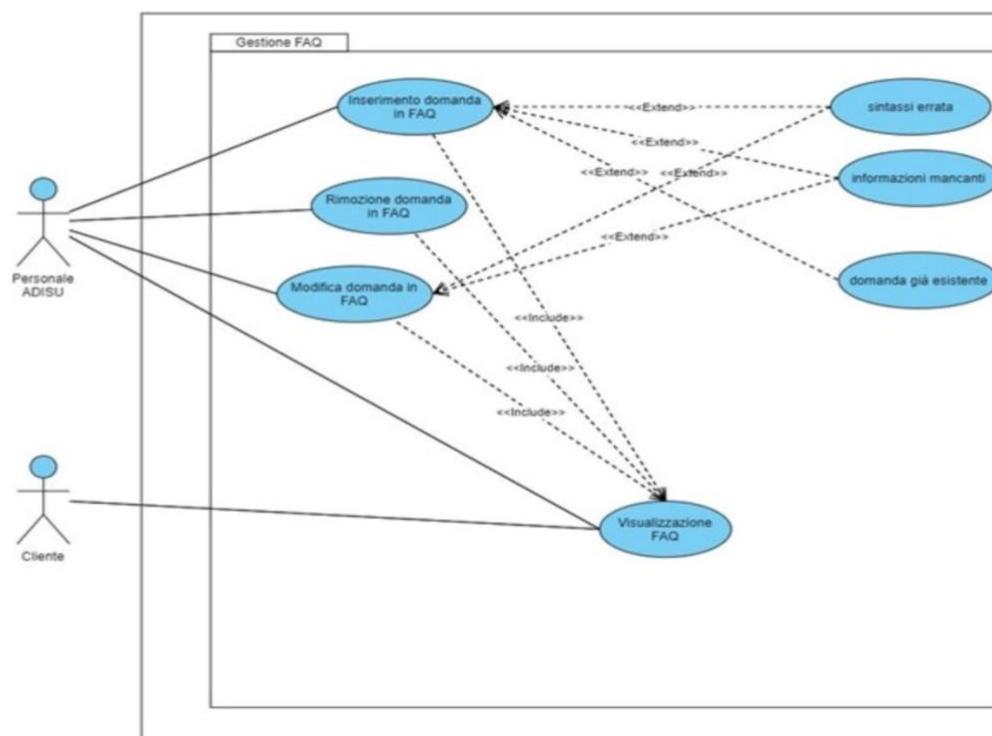
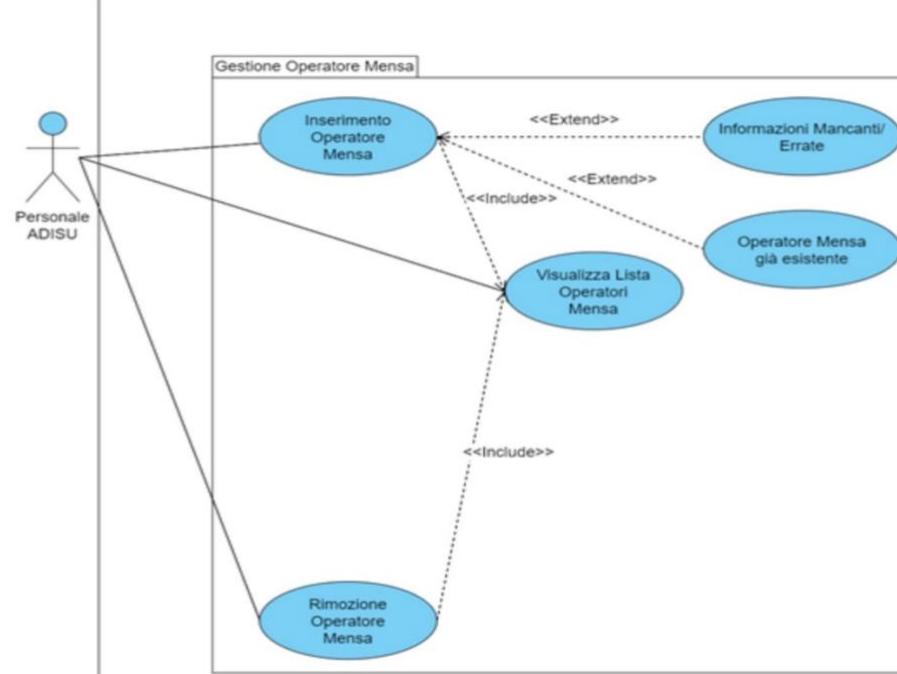


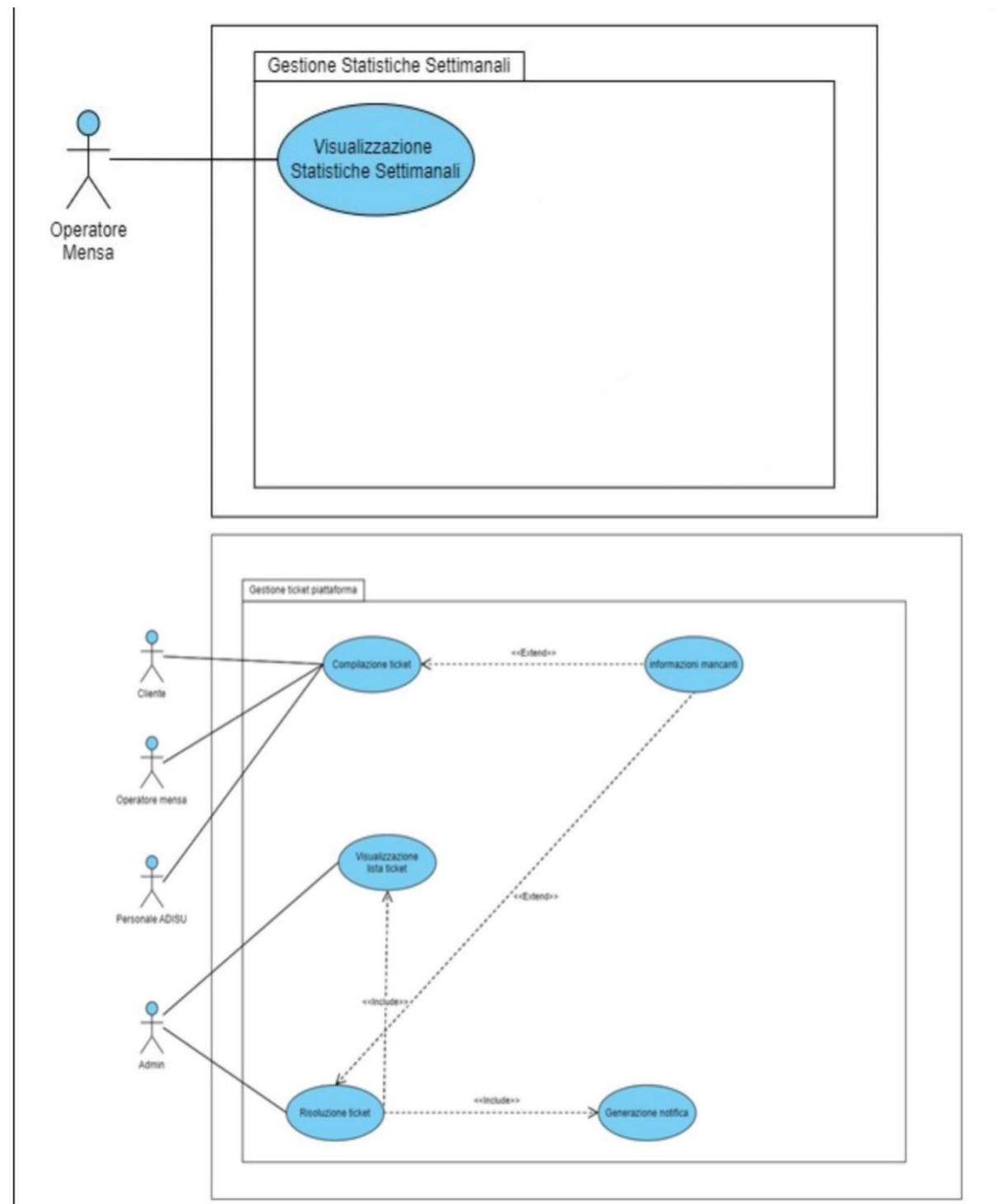
3.5.3.13 UCD_SC: Sistema Complessivo

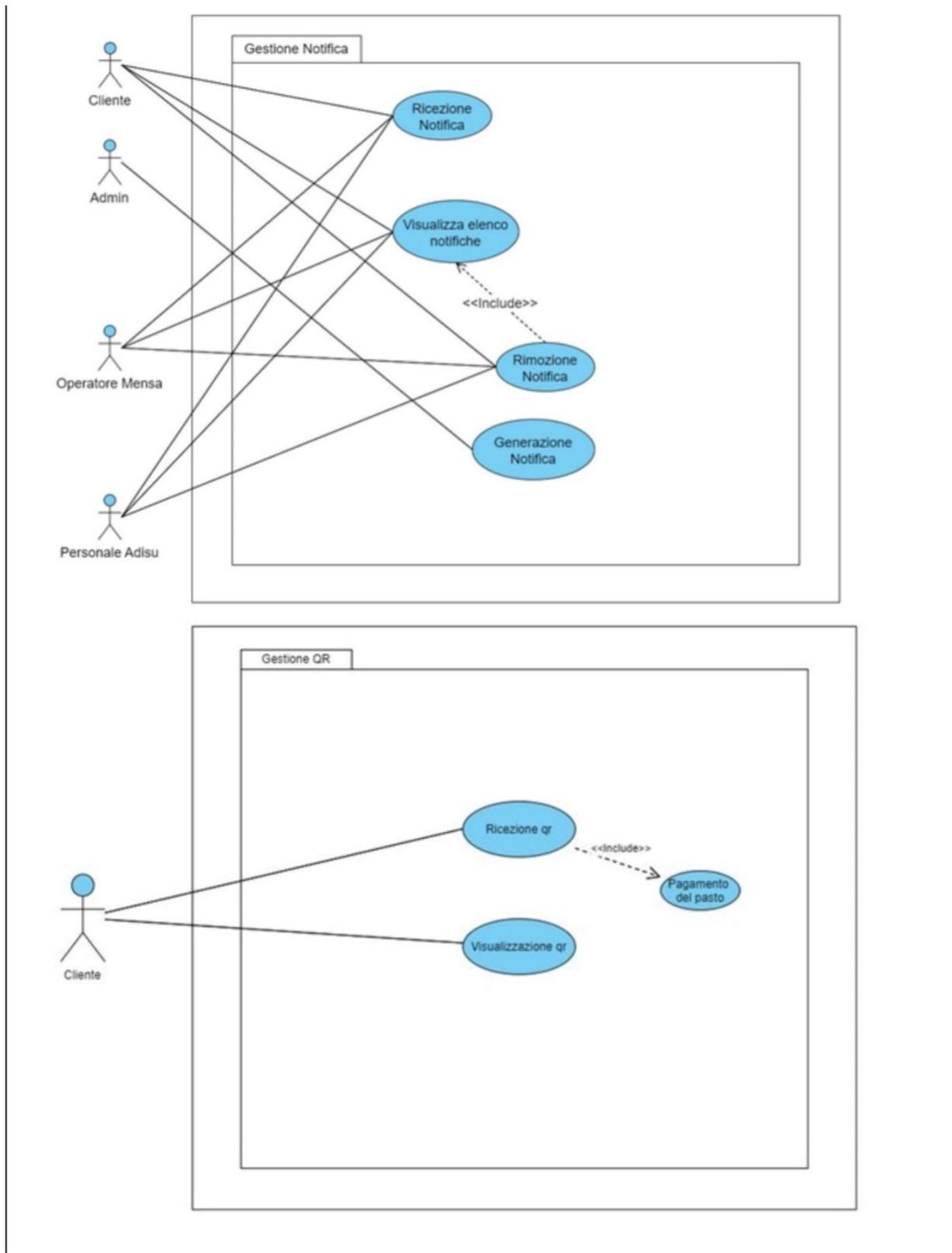








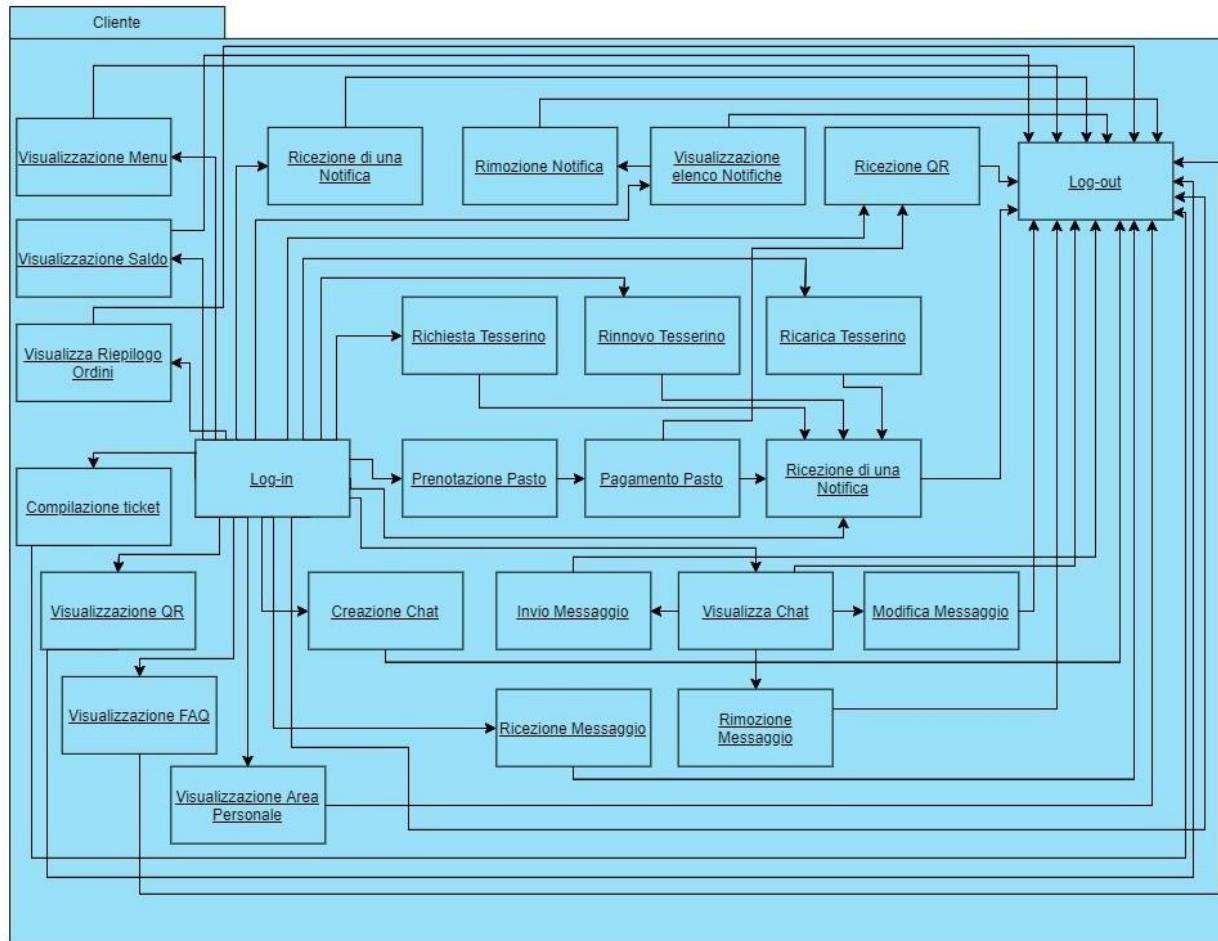




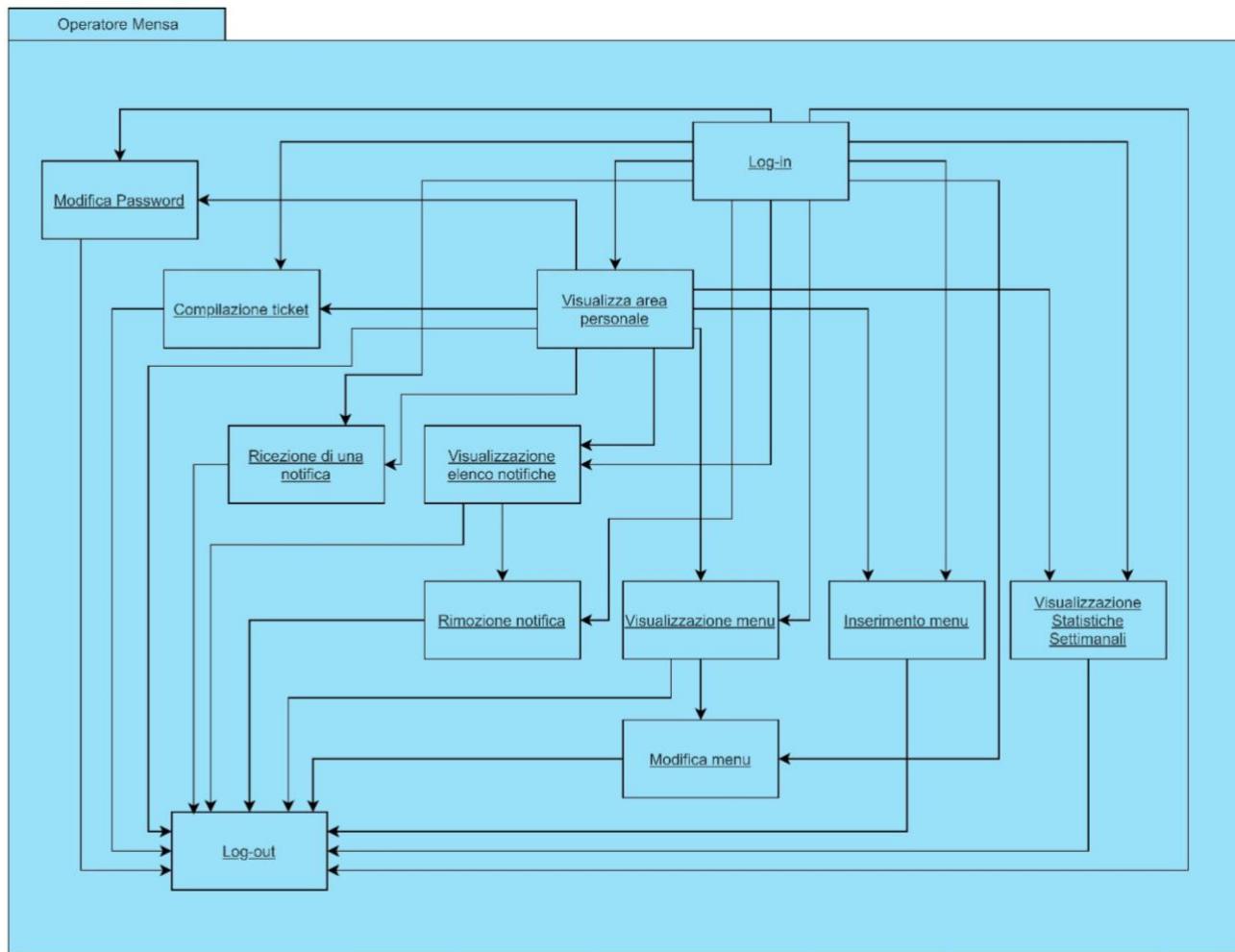
3.5.4 Interfaccia utente – Percorsi di navigazione e mock-up

3.5.4.1 Percorsi di navigazione

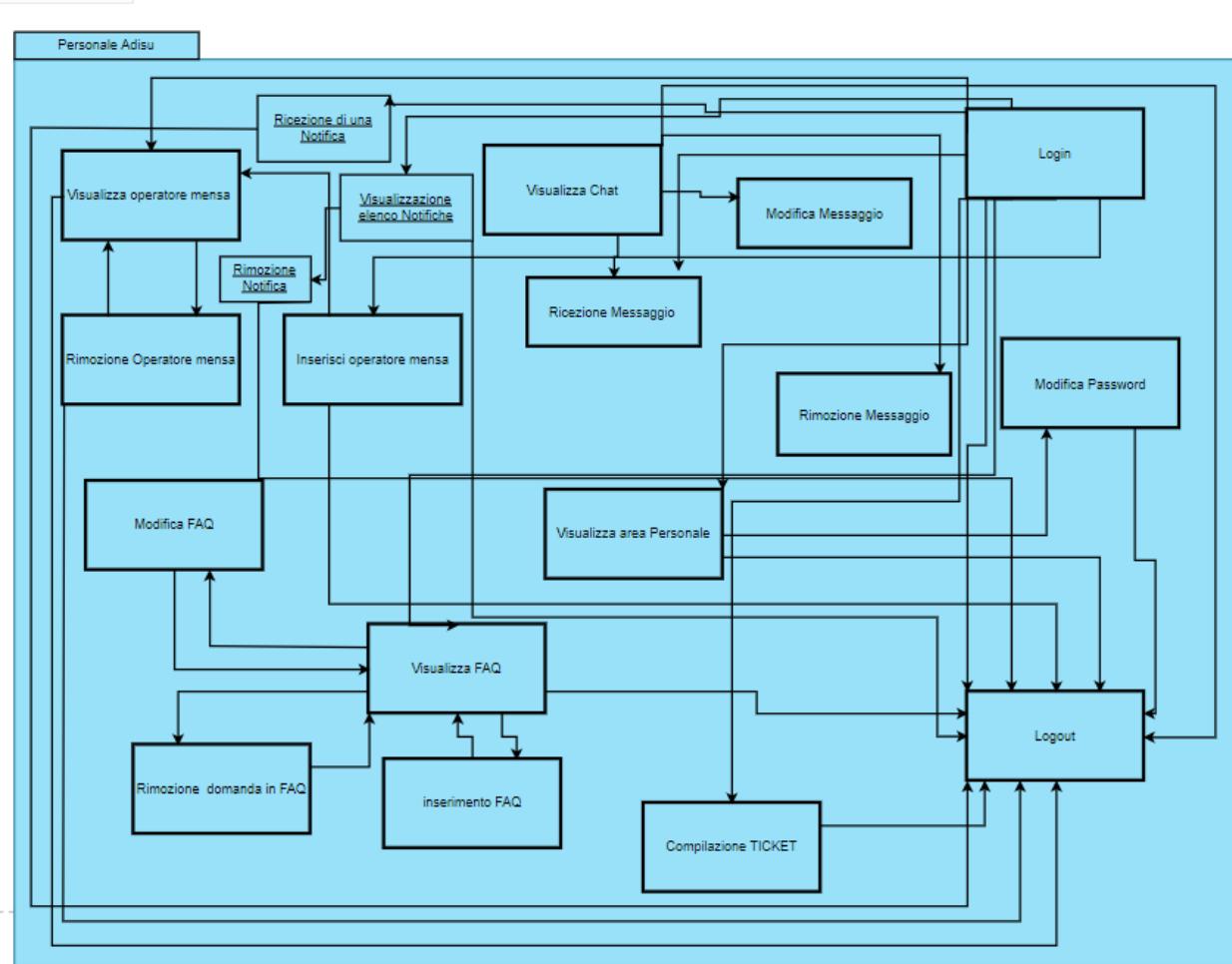
3.5.4.1.1 NP_1 Cliente



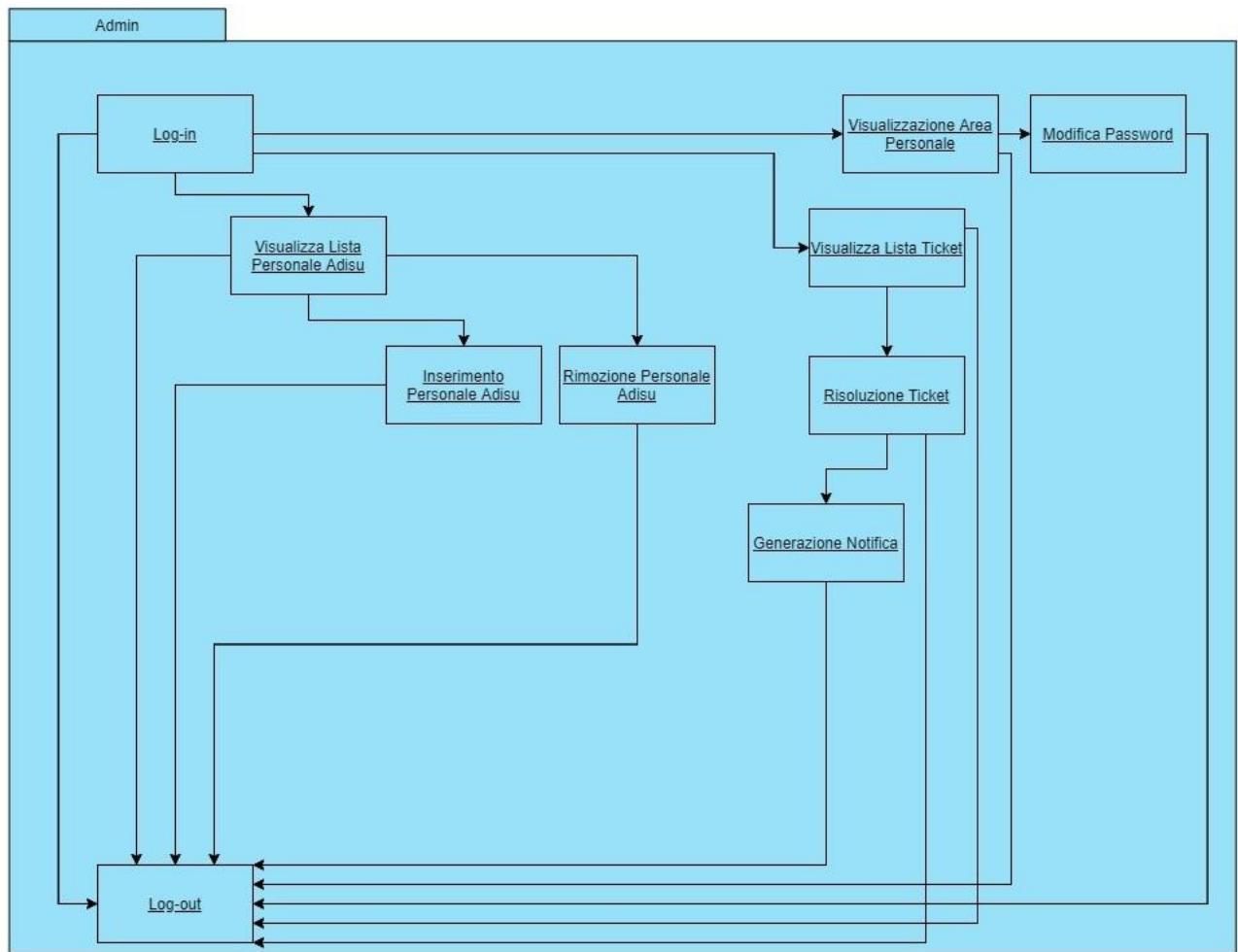
3.5.4.1.2 NP_2 Operatore Mensa



3.3.7.1.3 NP_3 Personale ADISU



3.3.7.1.4 NP_4 Admin





3.5.4.2 Mock-up

3.5.4.2.1 MU_GTD Gestione Tesserino Digitale

MU_GTD_1 Richiesta Tesserino

A Web Page

<https://unisaeat.it/richiestatesserino>

LOGO UNISA LOGO UNISA-EAT

Compilazione Richiesta Tesserino

Dati Anagrafici

Cognome * Nome *

Nato il * Provincia di nascita * Comune di nascita * Cittadinanza *

Residenza

Indirizzo * Provincia * Comune * CAP * Cellulare

E-mail * Conferma e-mail *

* Campi obbligatori

FOOTER



MU_GTD_2 Rinnovo Tesserino

A Web Page

<https://unisaeat.it/rinnovotesserino>

LOGO UNISA [Compila un Ticket](#) LOGO UNISA-EAT [LOGOUT](#)

[Pasti](#) [Visualizza Menù](#) [Tesserino](#) [FAQ](#)

[Richiesta Tesserino](#)
[Rinnovo Tesserino](#)
[Ricarica Tesserino](#)
[Visualizza Saldo](#)

Rinnovo Tesserino

Dati Anagrafici

Cognome * Nome *

Nato il * Provincia di nascita * Comune di nascita * Cittadinanza *

Residenza

Indirizzo * Provincia * Comune * CAP * Cellulare

E-mail * Conferma e-mail *

* Campi obbligatori [Rinnova](#)

FOOTER



MU_GTD_3 Ricarica Tesserino

A Web Page <https://unisaeat.it/ricaricatesserino>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	BELL LOGOUT
Pasti	Visualizza Menù	Tesserino	FAQ
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Richiesta Tesserino<input checked="" type="checkbox"/> Rinnovo Tesserino<input type="checkbox"/> Ricarica Tesserino<input type="checkbox"/> Visualizza Saldo			
<h3>Ricarica Tesserino</h3>			
Metodo di pagamento		Dati del versamento	
Nome Intestatario Carta <input type="text"/> *		Importo Ricarica <input type="text"/> *	
<input type="checkbox"/> VISA <input type="checkbox"/> PayPal <input type="checkbox"/> ...		<input type="checkbox"/> +5 <input type="checkbox"/> +10 <input type="checkbox"/> +20 <input type="checkbox"/> +50 <input type="checkbox"/> Altro importo	
Inserisci il numero della carta <input type="text"/> *		Data di scadenza <input type="text"/> *	
Inserisci codice di sicurezza(CVV) <input type="text"/> *		Effettua il versamento	
<small>* Campi obbligatori</small>			
FOOTER			

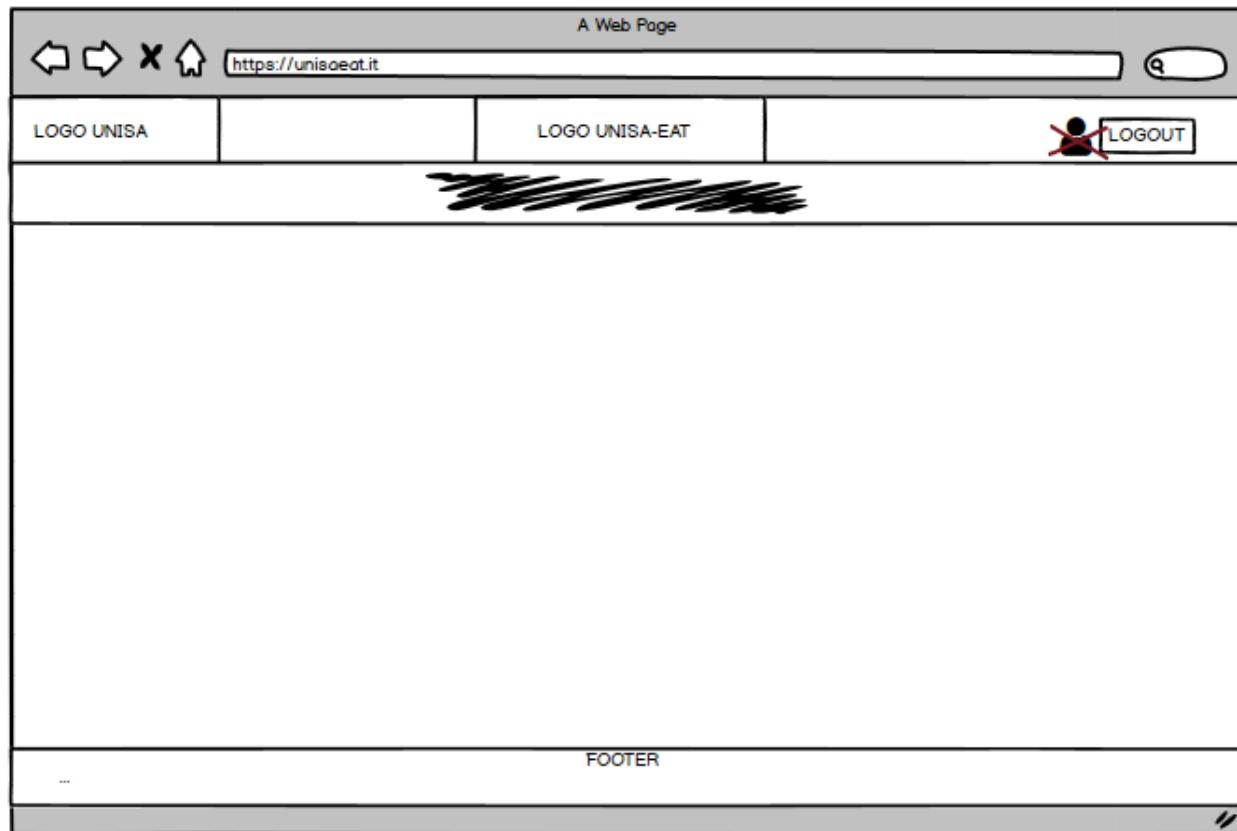
MU_GTD_4 Visualizzazione Saldo

A Web Page <https://unisaeat.it/ricaricatesserino>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	BELL LOGOUT
Pasti	Visualizza Menù	Tesserino	FAQ
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Richiesta Tesserino<input checked="" type="checkbox"/> Rinnovo Tesserino<input type="checkbox"/> Ricarica Tesserino<input type="checkbox"/> Visualizza Saldo			
Ciao Utente			
Saldo Attuale: 0,00€			
Ricarica			
FOOTER			



3.5.4.2.2 MU_GP Gestione Profilo





MU_GA_1 Visualizzazione Area Personale

A Web Page

https://unisaedt.it/profilo

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
Nome Cognome		Modifica Password	
Titolo			
Data di nascita: Residenza: Matricola: Recapito telefonico:			
FOOTER			

MU_GA_2 Modifica Password (operatore)

A Web Page

https://unisaedt.it/profilo

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
Nome Cognome		Modifica Password	
Titolo			
Data di nascita: Residenza: Matricola: Recapito telefonico:			
FOOTER			



A Web Page

<https://unisaeat.it/profilo/editpassword>

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
<h3>Modifica Password</h3>			
Password attuale	<input type="text"/>		
Nuova password	<input type="text"/>		
Ripeti nuova password	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Conferma"/>			
FOOTER			
--			

3.5.4.2.3 MU_GOP Gestione Ordini Pasto

MU_GOP_1 Prenotazione Pasti

Prenotazione Pasto

LOGO UNISA **Compila un Ticket** **LOGO UNISA-EAT** **LOGOUT**

Pasti **Visualizza Menù** **Tesserino** **FAQ**

Prenota un pasto **Visualizzazione Riepilogo Ordini**

Prenotazione Pasto

Primi piatti

- Pasta al sugo
- Pasta in bianco
- Pasta al pesto

Contorni

- Patate
- Broccoli

Secondi Piatti

- Carne al sugo
- Bastoncini

Dolce

- Tiramisù
- Delizia a limone

Confermo Scelta

FOOTER



MU_GOP_2 Pagamento Pasto

I

Prenotazione Pasto

LOGO UNISA **Compila un Ticket** LOGO UNISA-EAT LOGOUT

Pasti Visualizza Menù Tesserino FAQ

Prenotazione Pasto
Visualizzazione Riepilogo Ordini

Prenotazione Pasto

Primi piatti

Pasta al sugo
 Pasta in bianco
 Pasta al pesto

Contorni

Patate
 Broccoli

Secondi Piatti

Carne al sugo
 Bastoncini

Dolce

Tiramisù
 Delizia a limone

Conferma Scelta

FOOTER



II

Pagamento Pasto

LOGO UNISA **Compila un Ticket** LOGO UNISA-EAT **LOGOUT**

Pasti **Visualizza Menù** **Tesserino** **FAQ**

Pagamento

Posti scelti

Primo: Pasta al sugo
Secondo: Carne
Contorno: patate
Dolce: Delizia al Limone

Pagamento

Prezzo da pagare **€0,00** **X PAGA**

...

FOOTER



MU_GOP_3 Visualizza Riepilogo Ordine.

I

Visualizza Riepilogo Ordine

LOGO UNISA | Compila un Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

Pasti Visualizza Menù Tesserino FAQ

Prenota un pasto Visualizza Riepilogo Ordini

Visualizza Riepilogo Ordini

Ordini effettuati

Ordine #1 [REDACTED] INFO

Ordine #2 [REDACTED] INFO

Ordine #3 [REDACTED] INFO

FOOTER

II

Visualizza Riepilogo Ordine

LOGO UNISA | Compila un Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

Pasti Visualizza Menù Tesserino FAQ

Riepilogo Ordine

Pasti scelti Primo: Pasta al sugo
Secondo: Carne
Contorno: patate
Dolce: Delizia al Limone

Data ordine 20/10/2021 Prezzo pagato €0,00

FOOTER



NB : Mostra anche il QR generato in base al codice dell'ordine

3.5.4.2.4 MU_GM Gestione Menu

MU_GM_1 Visualizza Menu (cliente)

A Web Page
https://unisaeat.it/visualizzamenu

LOGO UNISA | Compila un Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

Visualizza Menu

Menu Giornaliero

Primi

Contorni

Secondi

Dolci

FOOTER

(Operatore Mensa)



A Web Page
<https://unisaeat.it/visualizzamenu>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
Statistiche Settimanali	Inserimento Menu	Visualizza Menù	

Menu Giornaliero

Primi

Contorni

Secondi

Dolci

MODIFICA

FOOTER

MU_GM_2 Inserimento Menu

A Web Page
<https://unisaeat.it/inserimentomenu>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
Statistiche Settimanali	 Inserimento Menu	Visualizza Menù	

Inserimento Menu

Primi Piatti

Inserire Primi

Secondi Piatti

Inserire Secondi

Contorni

Inserire Contorni

Dolci

Inserire Dolci

CONFIRMA

FOOTER



MU_GM_3 Modifica Menu

I

A Web Page
https://unisaeat.it/visualizzamenu

LOGO UNISA **Compila un Ticket** LOGO UNISA-EAT **LOGOUT**

Statistiche Settimanali **Inserimento Menu** **Visualizza Menù**

Menu Giornaliero

Primi

Contorni

Secondi

Dolci

MONICA

FOOTER

II



A Web Page
<https://unisaeat.it/modificamenu>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
Statistiche Settimanali	Inserimento Menu	Visualizza Menù	

Menu Giornaliero

Primi

Secondi

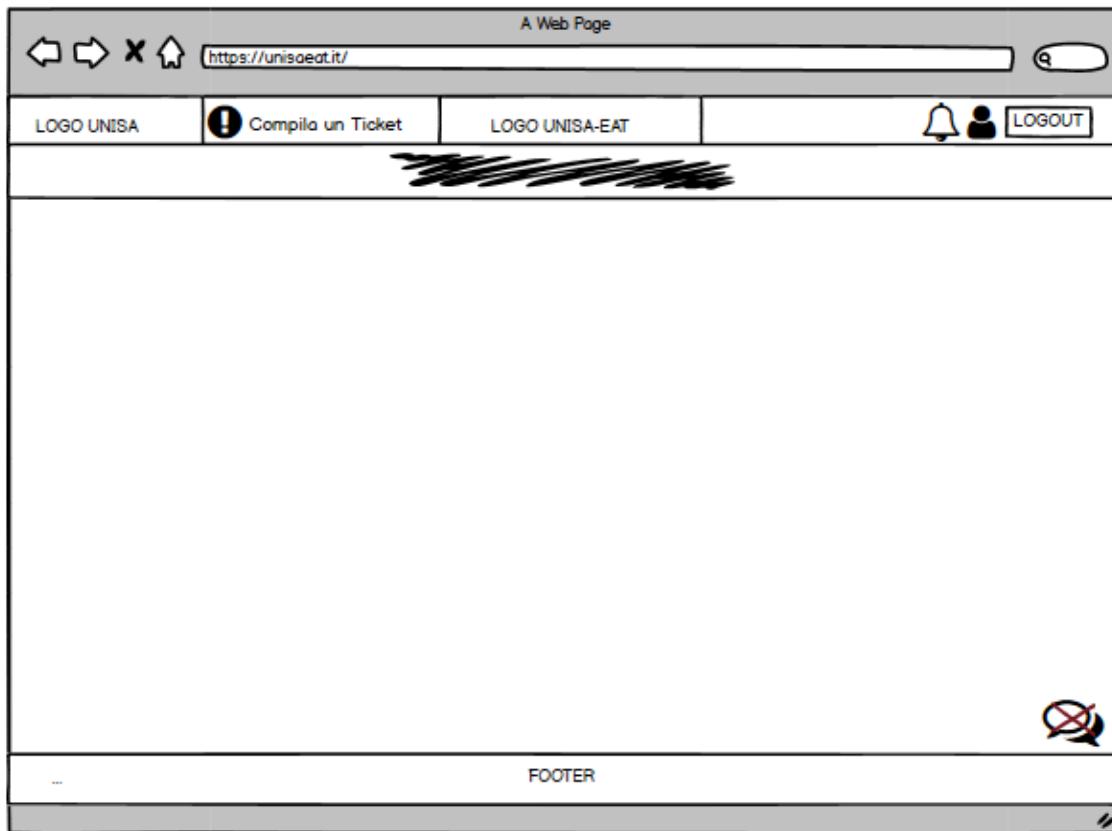
Contorni

Dolci

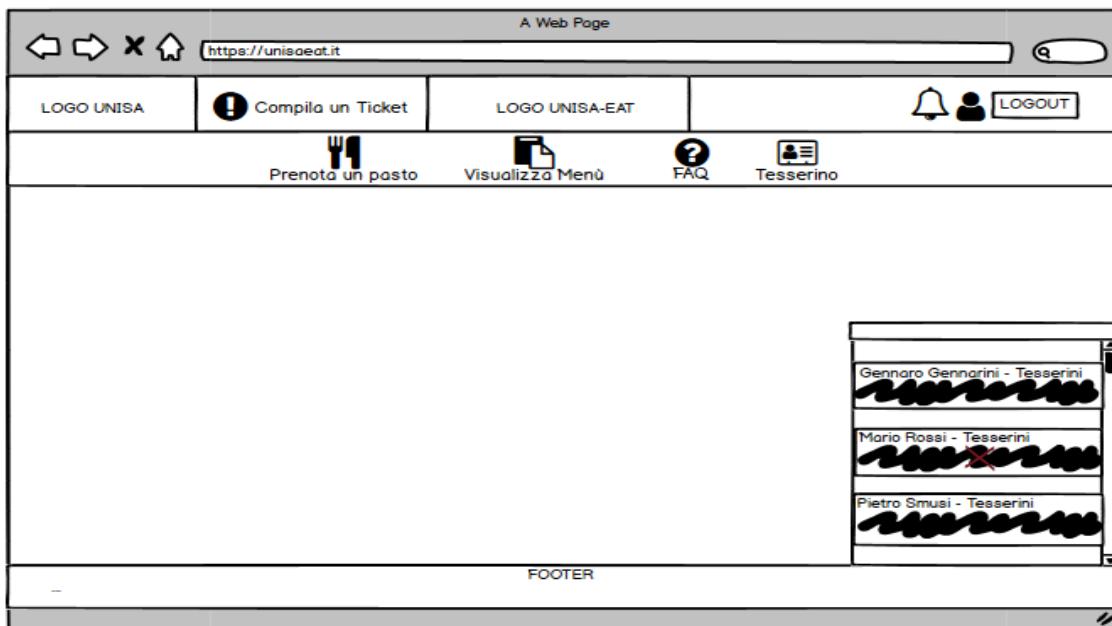
CONFIRMA

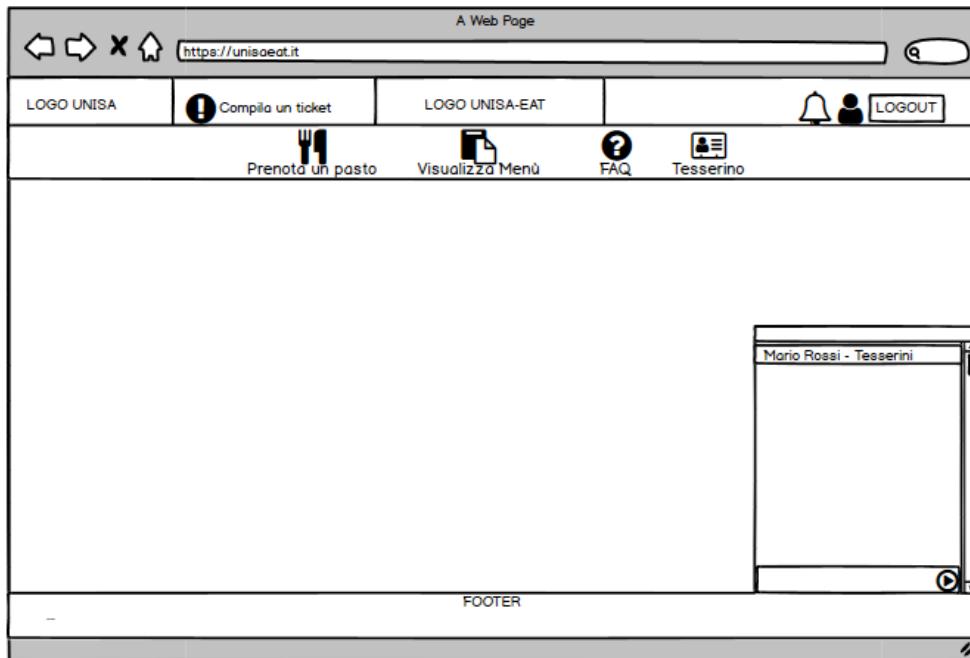
FOOTER

3.5.4.2.5 MU_GC Gestione Chat

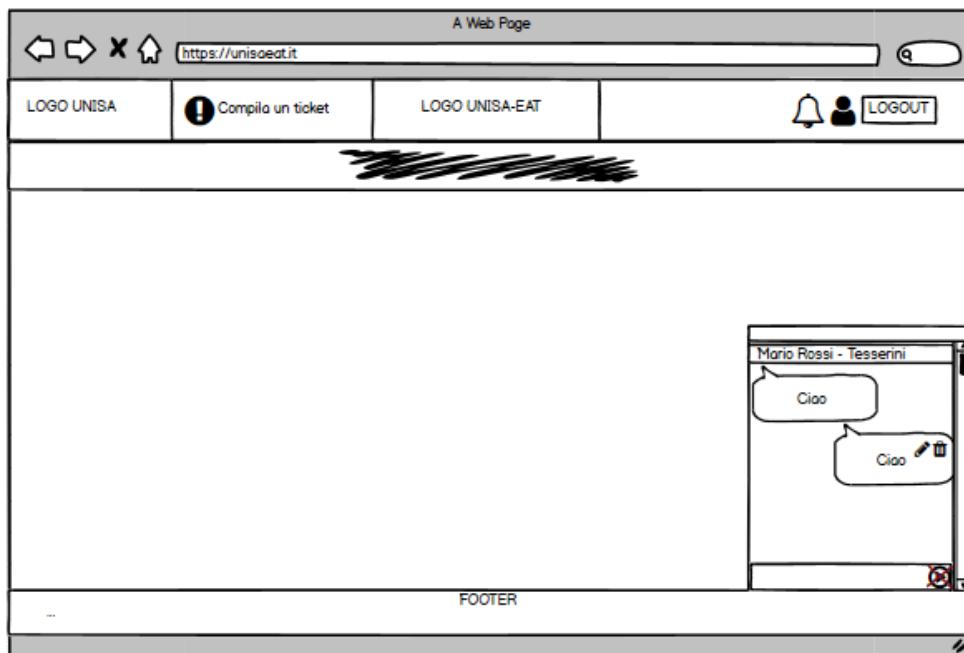


MU_GC_1 Creazione Chat (cliente)



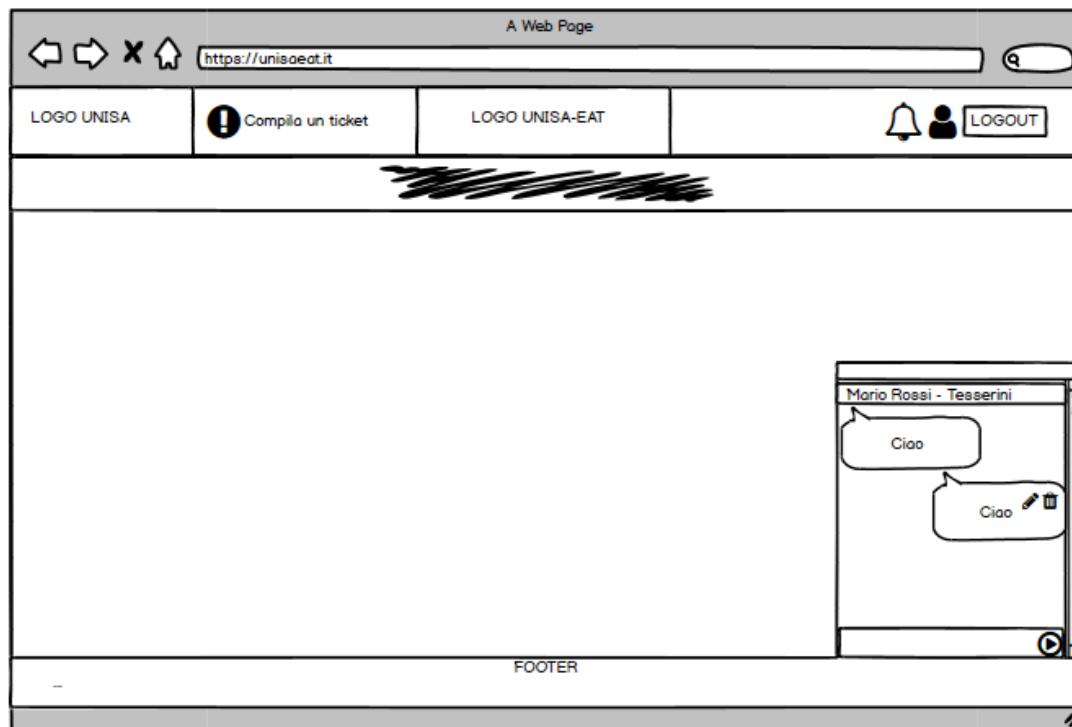
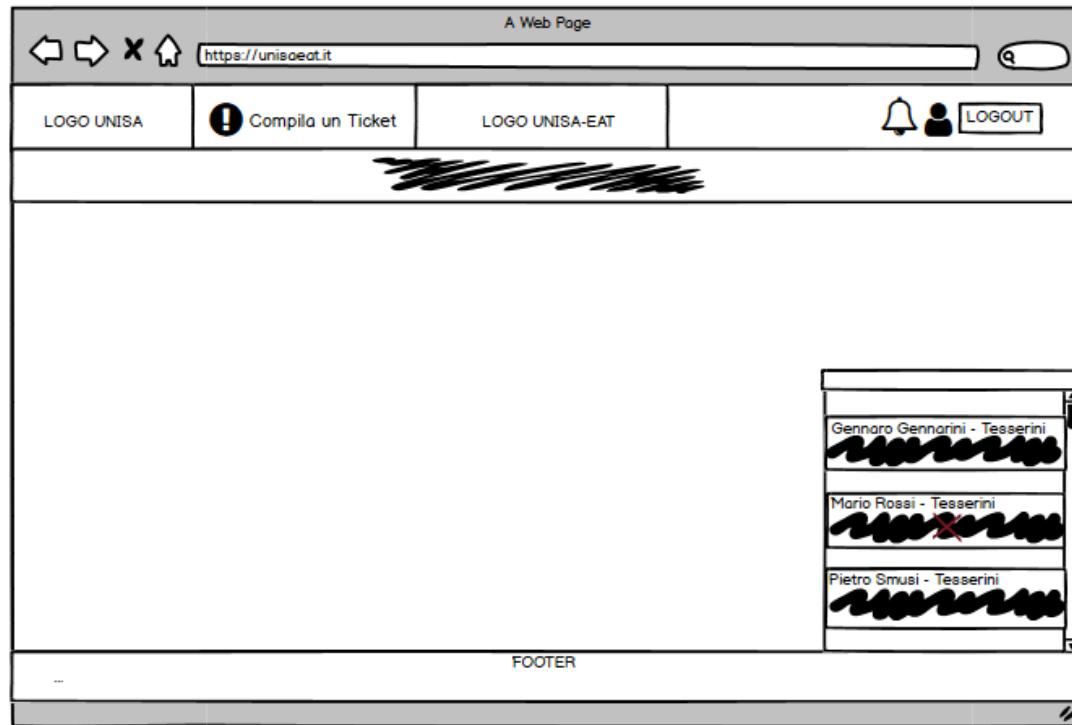


MU_GC_2 Invio Messaggio



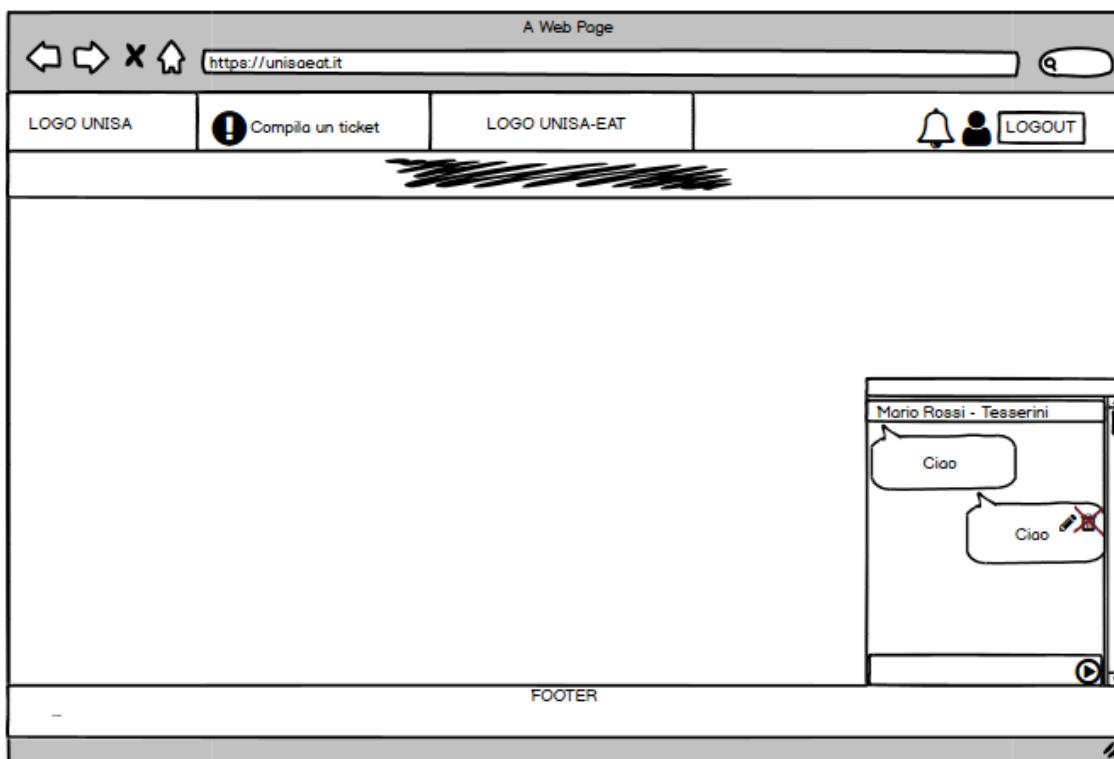


MU_GC_3 Visualizza Chat



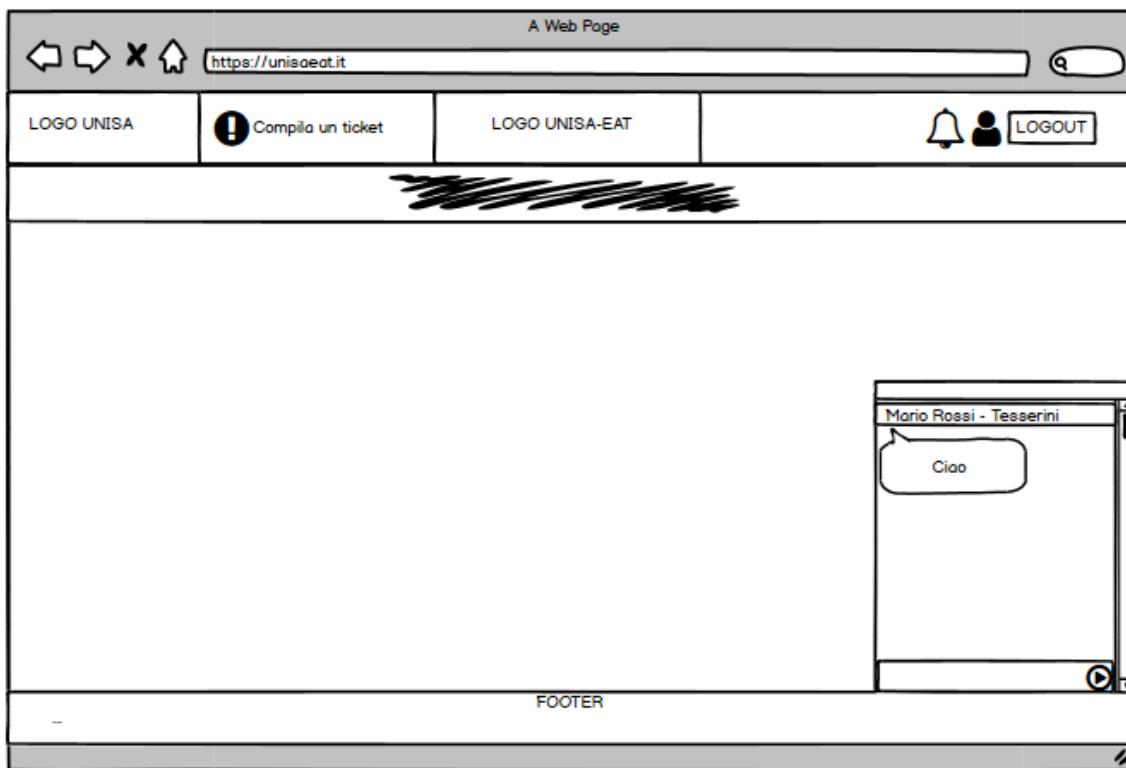


MU_GC_4 Rimozione Messaggio



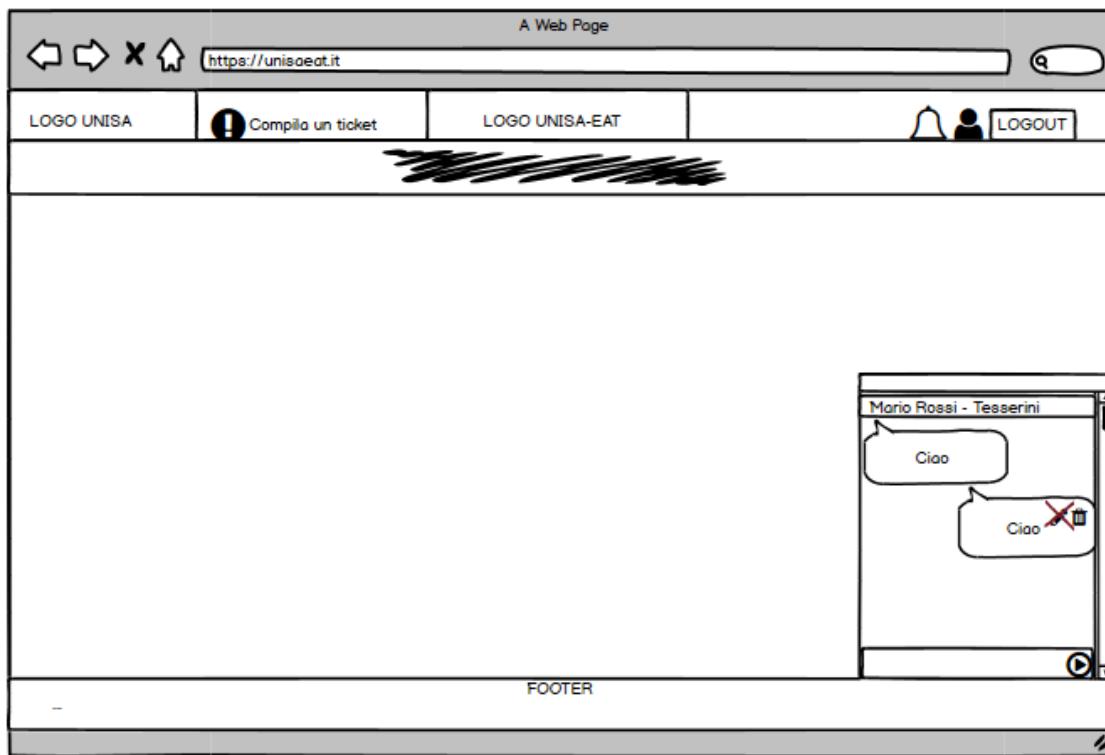


MU_GC_5 Ricezione Messaggio





MU_GC_6 Modifica Messaggio





3.5.4.2.6 MU_GPA Gestione Personale ADISU

MU_GPA_1 Inserimento Personale ADISU

I

The screenshot shows a web page titled "A Web Page" with the URL "https://unisaeat.it". The header includes the UNISA logo, a search bar, and a "LOGOUT" button. Below the header, there are two menu items: "Gestione ticket" (with a clipboard icon) and "Gestione personale ADISU" (with a user icon). The "Gestione personale ADISU" item is crossed out with a red X. The main content area displays five rows of personnel information, each consisting of "Nome", "Cognome", "Email", and an "Info" button. The names and emails are heavily redacted with black squiggly lines. An "Inserisci nuovo membro" button is located at the top right of this section. At the bottom of the page, there is a "FOOTER" section and a double-line separator.

II



A Web Page
<https://unisaeat.it>

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT	
		Gestione ticket	Gestione personale ADISU	
Inserimento nuovo membro personale ADISU				
Anagrafica				
Nome	Cognome	Data di nascita	Abitazione	Numero di telefono
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/> / <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Credenziali piattaforma				
Email	Password	Conferma password		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Inserisci nel sistema				
FOOTER				

III

A Web Page
<https://unisaeat.it>

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
		Gestione ticket	Gestione personale ADISU
Credenziali nuovo membro personale ADISU			
Nome	Cognome		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Email			
<input type="text"/>			
Password			
<input type="text"/>			
*Da inviare al nuovo membro del personale ADISU			
FOOTER			



MU_GPA_2 Rimozione Personale ADISU

I

A Web Page
<https://unisa-eat.it>

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
		Gestione ticket	Gestione personale ADISU
Nome	Cognome	Email	Inserisci nuovo membro
.....	
.....	Info
.....	Info
.....	Info
.....	Info
FOOTER			

II



A Web Page

https://unisoeat.it

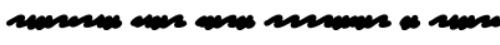
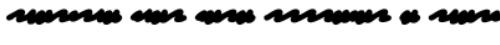
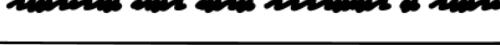
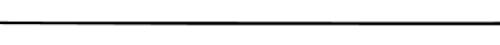
LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT	
		Gestione ticket	Gestione personale ADISU	
Informazioni membro personale ADISU				
Anagrafica				
Nome	Cognome	Data di nascita	Abitazione	Numero di telefono
.....
Credenziali piattaforma				
Email	Password			
.....			
Rimuovi dal sistema				
FOOTER				



MU_GPA_3 Visualizza lista personale ADISU

A Web Page

<https://unisaeat.it>

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	 LOGOUT
		 Gestione ticket	 Gestione personale ADISU
Nome	Cognome	Email	Inserisci nuovo membro
			Info
			Info
			Info
			Info
			Info
FOOTER			
..			



3.5.4.2.7 MU_GOM Gestione Operatore Mensa

MU_GOM_1 Inserimento Operatore Mensa

I

The screenshot shows a web browser window for 'UnisaEAT' at the URL http://www.unisaeat.it/home?logged_as_adisu. The page header includes the UNISA logo, a ticket compilation button, and a 'LOGOUT' link. A question mark icon leads to a 'FAQ' page, which is crossed out with a large red X. Below this, a 'Lista Operatori Mensa' button is also crossed out with a red X. A 'Logout' button is visible on the right. The main content area displays five rows of operator names, each with an 'Info' button to its right. The names are heavily redacted with black ink. At the bottom left is a 'Footer' section with a magnifying glass icon, and at the bottom right is a small footer with two diagonal lines.

II



UnisaEAT

http://www.unisaeat.it/inserimento_operatore_mensa

LOGO UNISA Compila un ticket LOGO UNISA-EAT LOGOUT

[Lista Operatori Mensa](#) [FAQ](#)

Inserimento Operatore Mensa

Email
Password
Cognome
Nome

FOOTER



MU_GOM_2 Rimozione Operatore Mensa

I

The screenshot shows a web browser window titled "UnisaEAT" with the URL http://www.unisaeat.it/home?=logged_as_adisu. The page header includes the UNISA logo, a "Compila un ticket" button, the UNISA-EAT logo, a notification bell icon, and a "LOGOUT" button. A red "X" is drawn over the "FAQ" link and the "Lista Operatori Mensa" button. Below the header is a search bar with the placeholder "Inserisci". The main content area displays five rows of operator names, each with an "Info" button to its right. The first four "Info" buttons have a red "X" drawn over them. The fifth row ends with a speech bubble icon. At the bottom left is a "..." button, and at the bottom right is a small gear icon.

II



UnisaEAT

LOGO UNISA [Compila un ticket](#) LOGO UNISA-EAT [LOGOUT](#)

[FAQ](#) [Lista Operatori Mensa](#)

Informazioni Operatore Mensa

Email Operatore

Nome Operatore

Cognome Operatore

FOOTER



MU_GOM_3 Visualizza Lista Operatori Mensa

The screenshot shows a web browser window for 'UnisaEAT' at the URL http://www.unisaeat.it/home?logged_as_adisu. The interface includes a header with the university logo, a search bar, and navigation buttons. A 'LOGOUT' button is visible in the top right. On the left, there's a 'FAQ' section with a question mark icon and a link to 'Lista Operatori Mensa' which has a large red X over it. Below this is an 'Inserisci' button. The main content area displays five rows of operator information, each consisting of a scribbled name and an 'Info' button. At the bottom right of this area is a magnifying glass icon. The footer contains a 'FOOTER' section and a small graphic.



3.5.4.2.8 MU_GF Gestione FAQ

MU_GF_1 Visualizzazione FAQ

A Web Page
https://unisaeat.it/visualizzazionefaq

LOGO UNISA | Compila un Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

FAQ

Domande Frequenti

Argomento

Argomento

FOOTER



MU_GF_2 Inserimento domanda in FAQ

I

A Web Page
<https://unisaeat.it/visualizzazionefaq>

LOGO UNISA | **Compila un Ticket** | LOGO UNISA-EAT | **LOGOUT**

FAQ

Domande Frequenti

Modifica Domanda | **Rimuovi Domanda** | **Inserisci Domanda** ~~Inserisci Domanda~~

Argomento

...
...
...

Argomento

...
...
...

FOOTER

II

A Web Page
<https://unisaeat.it/visualizzazionefaq/inserimentodomanda>

LOGO UNISA | **Compila un Ticket** | LOGO UNISA-EAT | **LOGOUT**

FAQ | **Lista Operatori Mensa**

Inserimento Domanda in FAQ

Modifica Domanda | **Rimuovi Domanda** | **Inserisci Domanda** ~~Inserisci Domanda~~

Domanda

Inserisci la domanda *

Risposta

Inserisci la risposta *

* Campi obbligatori

Inserisci ~~Inserisci~~

FOOTER



MU_GF_3 Modifica domanda in FAQ

I

A Web Page
<https://unisaeat.it/visualizzazionefaq>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
------------	-------------------	----------------	--------

FAQ

Domande Frequenti

~~Modifica Domanda~~ **Rimuovi Domanda** **Inserisci Domanda**

Argomento

...

FOOTER

II

A Web Page
<https://unisaeat.it/visualizzazionefaq/modificadomanda>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
------------	-------------------	----------------	--------

Lista Operatori Mensa

Modifica Domanda in FAQ

Domanda

Modifica la domanda

Risposta

Modifica la risposta

~~Aggiorna~~

FOOTER



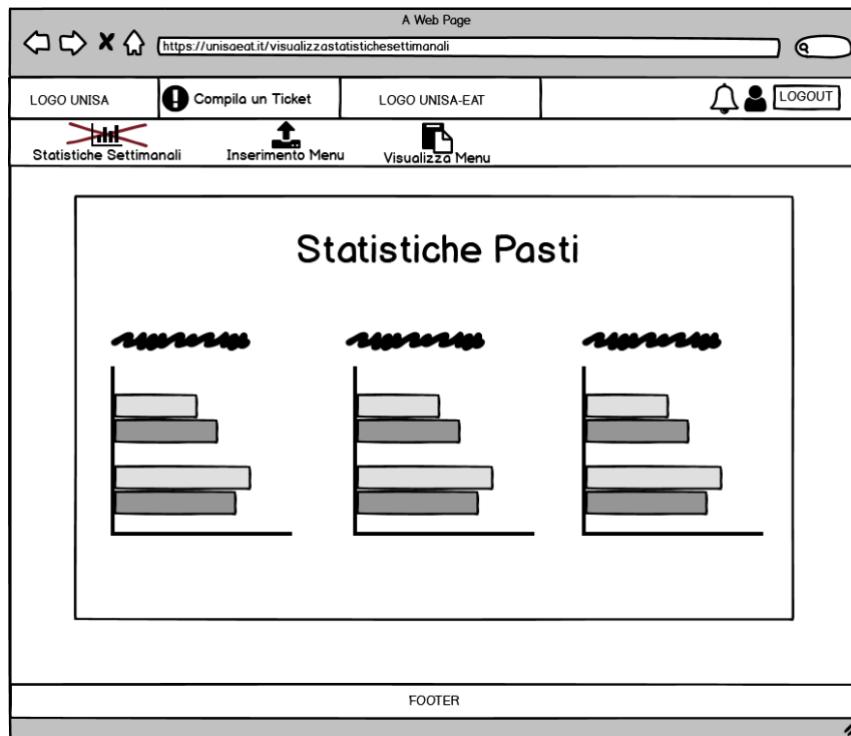
MU_GF_4 Rimozione domanda in FAQ

A Web Page <https://unisaeat.it/visualizzazionefaq>

LOGO UNISA	Compila un Ticket	LOGO UNISA-EAT	LOGOUT
FAQ			
<h3>Domande Frequenti</h3> <p>Modifica Domanda Rimuovi Domanda Inserisci Domanda</p> <p>Argomento</p> <p>Argomento</p> <p>Conferma Rimozione</p> <p>Sei sicuro di voler eliminare la domanda?</p> <p>Cancella</p>			
FOOTER			

3.5.4.2.9 MU_GS Gestione Statistiche Settimanali

MU_GS_1 Visualizzazione Statistiche Settimanali





3.5.4.2.10 MU_GTP Gestione Ticket Piattaforma

MU_GTP_1 Compilazione Ticket

The screenshot shows a web page titled "A Web Page" with the URL "https://unisoeat.it". The page has a header with "LOGO UNISA" and "LOGO UNISA-EAT", a "LOGOUT" button, and a search bar. A large red "X" is drawn over the "Compila un Ticket" button. Below the header is a decorative wavy line graphic.

The main content area contains two input fields:

- A text input field labeled "Inserisci il titolo del ticket" with a placeholder of wavy lines. A red "X" is drawn over the entire input field.
- A rich text editor input field labeled "Descrivi il problema riscontrato con la piattaforma" with a toolbar showing "B I U S style". A red "X" is drawn over the entire input field.

At the bottom of the form is a "Invia ticket" button with a red "X" drawn over it. To the right of the button is a small speech bubble icon.

The footer of the page shows "FOOTER" and a double arrow icon.



MU_GTP_2 Visualizza lista di ticket

A Web Page
https://unisoeat.it

LOGO UNISA | LOGO UNISA-EAT | [LOGOUT](#)

[Gestione ticket](#) [Gestione personale ADISU](#)

#ID	Titolo	Utente	Data	Visualizza
1	Titolo_1	Autore_1	02/06/2021	Visualizza
2	Titolo_2	Autore_2	12/05/2021	Visualizza
3	Titolo_3	Autore_3	04/04/2021	Visualizza
4	Titolo_4	Autore_4	23/02/2021	Visualizza

FOOTER

MU_GTP_3 Risoluzione ticket

I

A Web Page
https://unisoeat.it

LOGO UNISA | LOGO UNISA-EAT | [LOGOUT](#)

[Gestione ticket](#) [Gestione personale ADISU](#)

#ID	Titolo	Utente	Data	Visualizza
1	Titolo_1	Autore_1	02/06/2021	Visualizza
2	Titolo_2	Autore_2	12/05/2021	Visualizza
3	Titolo_3	Autore_3	04/04/2021	Visualizza
4	Titolo_4	Autore_4	23/02/2021	Visualizza

FOOTER



II

A Web Page

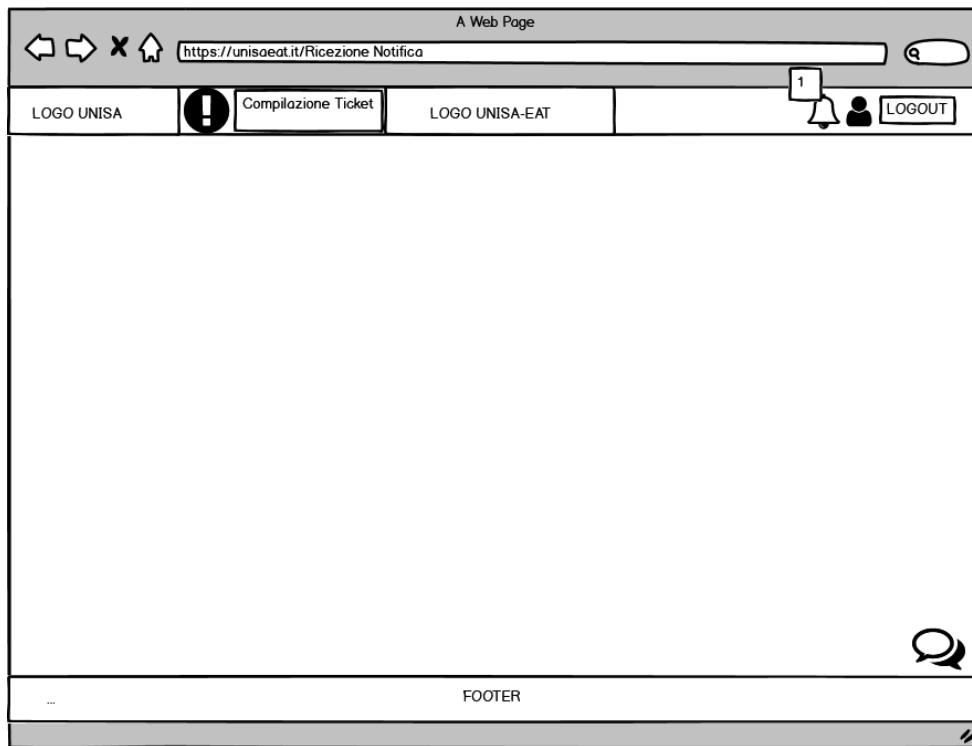
https://unisoeat.it

LOGO UNISA		LOGO UNISA-EAT	LOGOUT														
Gestione ticket		Gestione personale ADISU															
<table border="1"><tr><td>Informazioni ticket</td><td>Titolo ticket</td></tr><tr><td>ID 1 Autore Autore_1 Data 02/04/2021</td><td>XXXXXXXXXXXXXX</td></tr><tr><td colspan="2">Descrizione ticket</td></tr><tr><td colspan="2">XXXXXXXXXXXXXX</td></tr><tr><td colspan="2">Soluzione ticket</td></tr><tr><td colspan="2">XXXXXXXXXXXXXX</td></tr><tr><td colspan="2"> Risolvi ticket</td></tr></table>				Informazioni ticket	Titolo ticket	ID 1 Autore Autore_1 Data 02/04/2021	XXXXXXXXXXXXXX	Descrizione ticket		XXXXXXXXXXXXXX		Soluzione ticket		XXXXXXXXXXXXXX		Risolvi ticket	
Informazioni ticket	Titolo ticket																
ID 1 Autore Autore_1 Data 02/04/2021	XXXXXXXXXXXXXX																
Descrizione ticket																	
XXXXXXXXXXXXXX																	
Soluzione ticket																	
XXXXXXXXXXXXXX																	
Risolvi ticket																	
FOOTER																	



3.5.4.2.11 MU_GN Gestione Notifiche

MU_GN_1 Ricezione di una notifica





MU_GN_2 Visualizza Elenco Notifiche

A Web Page
<https://unisaeat.it/VisualizzaelencoNotifiche>

LOGO UNISA | Compilazione Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

Notifica 1
Notifica 2
Notifica 3

FOOTER

MU_GN_3 Rimozione Notifica

A Web Page
<https://unisaeat.it/Rimozione Notifica>

LOGO UNISA | Compilazione Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

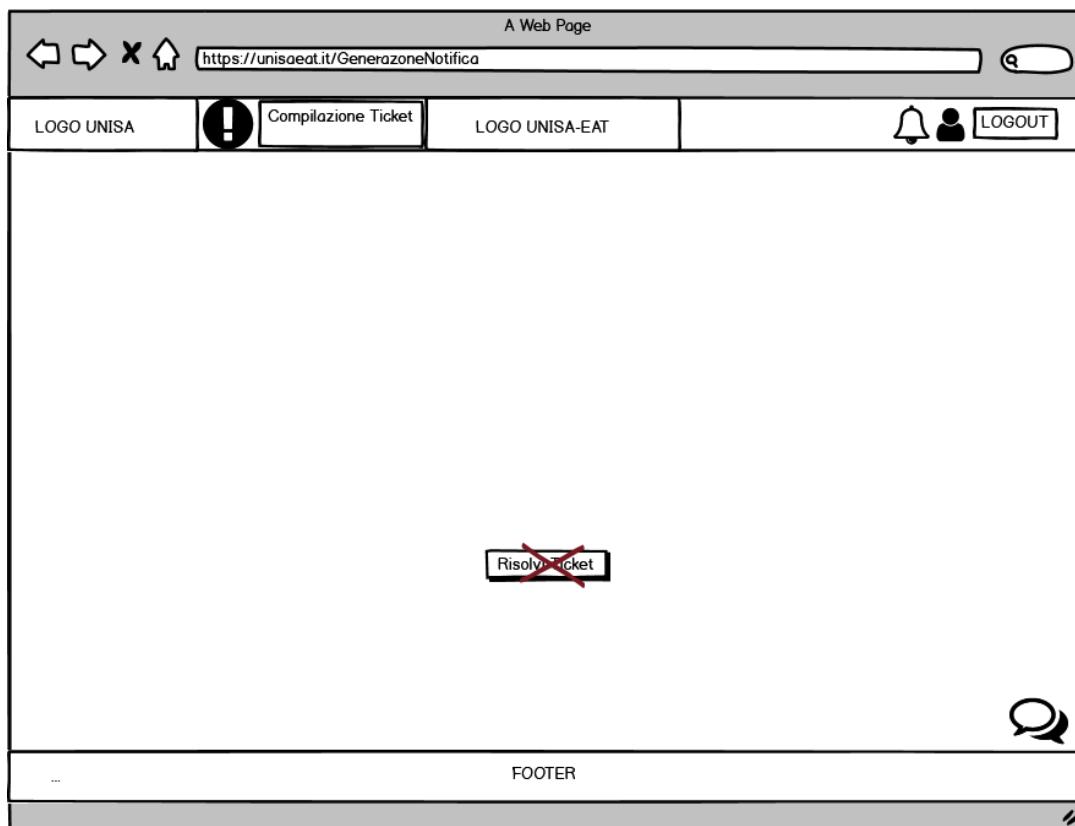
Notifica 1
Notifica 2
Notifica 3

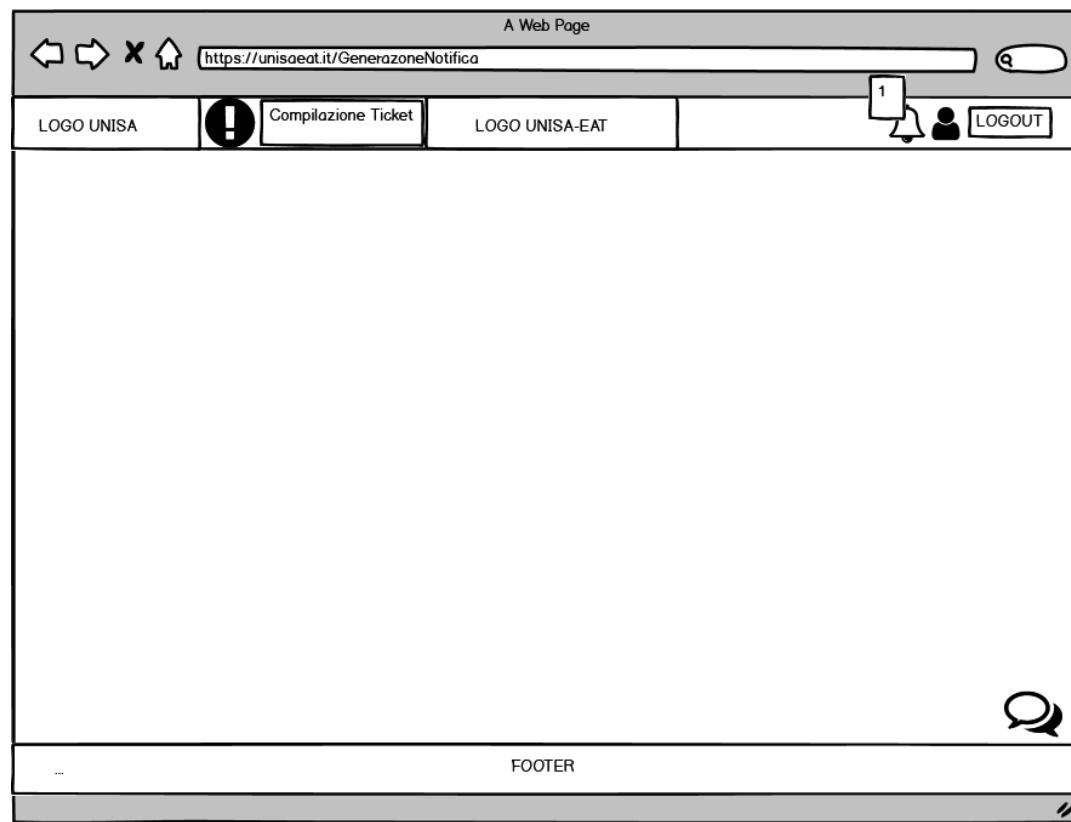
Rimuovi Notifiche

FOOTER



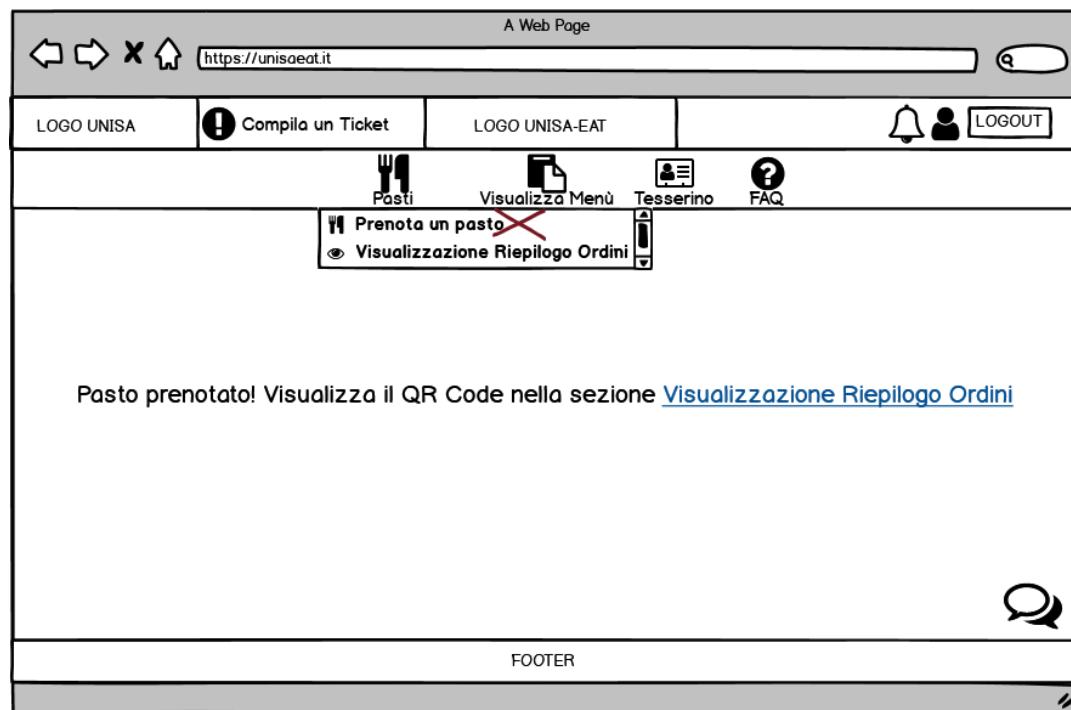
MU_GN_4 Generazione Notifiche





3.5.4.2.12 MU_GQR Gestione QR

MU_GQR_1 Ricezione QR Code





MU_GQR_2 Visualizzazione QR

I

A Web Page
https://unisaeat.it/home?=logged_as_customer

LOGO UNISA | Compila un Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

Pasti | Visualizza Menù | Tesserino | FAQ

Prenota un pasto | ~~Visualizzazione Riepilogo Ordini~~

Riepilogo Ordini

Prenotazione 1 | Info (crossed out)

Prenotazione 2 | Info

Prenotazione 3 | Info

FOOTER

This screenshot shows a web application interface for managing meal orders. At the top, there are navigation icons, a logo for the University of Salerno (UNISA), a link to 'Compila un Ticket', and a logo for UNISA-EAT. On the right, there are links for 'LOGOUT', a bell icon, and user profile information. Below this is a horizontal menu with icons for 'Pasti', 'Visualizza Menù', 'Tesserino', and 'FAQ'. A prominent red 'X' is placed over the 'Visualizzazione Riepilogo Ordini' button. The main content area is titled 'Riepilogo Ordini' and lists three meal reservations ('Prenotazione 1', 'Prenotazione 2', 'Prenotazione 3') each with an 'Info' button. A large red 'X' is also placed over the 'Info' button for the first reservation. At the bottom, there is a 'FOOTER' section.

II

A Web Page
https://unisaeat.it/info_prenotazione_pasto?id=xxx

LOGO UNISA | Compila un Ticket | LOGO UNISA-EAT | LOGOUT

Pasti | Visualizza Menù | Tesserino | FAQ

Info Pasto Prenotato

Informazioni Pasto

FOOTER

This screenshot shows a detailed view of a meal reservation. The top part is identical to the previous screenshot, featuring the UNISA logo, a ticket compilation link, and a UNISA-EAT logo. The main content area is titled 'Info Pasto Prenotato'. Inside this area, there is a large block of handwritten-style text representing meal details, followed by a red 'X' over a QR code icon. To the right of the text, a curly brace groups it under the heading 'Informazioni Pasto'. A large red 'X' is also placed over the 'Info' button for the first reservation in the previous screenshot. At the bottom, there is a 'FOOTER' section.

3.5.5 Modello ad Oggetti

3.5.5.1 Tabella riassuntiva di tutti gli oggetti

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
LoginButton	Boundary	Pulsante che consente all'utente di visualizzare la pagina per effettuare l'accesso.
LoginForm	Boundary	Form che consente all'attore di inserire i dati per effettuare il login.
LogoutButton	Boundary	Pulsante che consente all'utente di effettuare il logout dalla piattaforma, terminando la sessione.
ViewListButton	Boundary	Permette al Personale ADISU di accedere alla pagina contenente la lista degli operatori mensa e all'Admin di accedere alla pagina contenente la lista del personale ADISU.
ViewListPage	Boundary	Pagina che consente all'Admin di visualizzare la lista del personale ADISU e al personale ADISU di visualizzare la lista degli operatori mensa.
VisualizzaSaldo	Boundary	Permette al Cliente di visualizzare il saldo del tesserino.
RinnovoTesserinoButton	Boundary	Pulsante che permette al Cliente di rinnovare il tesserino.
ShowRinnovoTesserinoForm	Boundary	Mostra al cliente il form per il rinnovo tesserino da compilare
RichiestaTesserinoButton	Boundary	Pulsante che permette al Cliente di richiedere il tesserino.
ShowRichiestaTesserinoForm	Boundary	Mostra al cliente il form per la richiesta tesserino da compilare
RicaricaTesserinoButton	Boundary	Pulsante che permette al Cliente di ricaricare il tesserino.
ShowRicaricaTesserinoForm	Boundary	Mostra al cliente il form per la ricarica del tesserino da



		compilare col relativo importo da inserire.
VisualizzaSaldoButton	Boundary	Permette al Cliente di visualizzare la pagina in cui è presente il bottone di Visualizzazione del saldo.
VisualizzaMenuButton	Boundary	Bottone che permette di visualizzare la pagina del menu.
VisualizzaMenuPage	Boundary	Pagina per visualizzare il menu.
ModificaMenuButton	Boundary	Bottone che permette di modificare il menu.
ShowModificaMenuForm	Boundary	Form che permette di mostrare la modifica del menu
InserimentoMenuButton	Boundary	Bottone che permette di inserire il menu.
ShowInserimentoMenuForm	Boundary	Form che permette l'inserimento del menu.
InsertOperatoreMensaButton	Boundary	Pulsante che permette al personale ADISU di inserire un operatore mensa.
InsertOperatoreMensaForm	Boundary	Form che permette al personale ADISU di inserire le informazioni di un operatore mensa.
InsertSuccessPage	Boundary	Pagina che notifica all'attore il corretto funzionamento dell'operazione effettuata.
DeleteOperatoreMensaButton	Boundary	Pulsante che permette al personale ADISU di rimuovere un operatore mensa.
Homepage	Boundary	Consente all'attore di visualizzare la propria homepage.
EditPasswordButton	Boundary	Pulsante che permette all'amministratore di modificare la propria password.
EditPasswordField	Boundary	Form che permette la modifica della password.
ChatButton	Boundary	Consente all'attore di accedere alla funzionalità chat.
ShowChatButton	Boundary	Bottone che consente di visualizzare una chat.
GenerateChatButton	Boundary	Bottone che permette di creare una nuova chat.

SendMessageButton	Boundary	Invia il messaggio inserito nella barra di inserimento al destinatario, facendolo apparire nella finestra di chat.
ChatWindow	Boundary	Finestra che permette agli attori di visualizzare la finestra delle chat.
RicezioneNotifica	Boundary	Finestra che permette agli attori di ricevere la notifica
SingolaChat	Boundary	Finestra della chat singola in cui si mostrano i messaggi tra il cliente e il Personale ADISU.
DeleteMessageButton	Boundary	Consente all'utente di rimuovere un messaggio.
ProfileButton	Boundary	Permette all'attore di accedere alla pagina che visualizza le informazioni del proprio profilo.
ProfilePage	Boundary	Rappresenta la pagina contenente le informazioni del proprio profilo.
FaqButton	Boundary	Pulsante che permette di accedere alla pagina delle FAQ.
FaqPage	Boundary	Rappresenta la pagina contenente le FAQ.
InserimentoFAQButton	Boundary	Bottone che permette di inserire le faq.
ShowFAQForm	Boundary	Form compilato e confermato permette l'inserimento della faq.
ModificaFaqButton	Boundary	Pulsante che permette all'amministratore di modificare le FAQ.
PagamentoPastoButton	Boundary	Pulsante che permette al cliente di completare il pagamento del pasto.
ShowInfoOrdineButton	Boundary	Pulsante che permette al cliente di visualizzare le informazioni di una prenotazione pasto effettuata.
InfoOrdinePage	Boundary	Pagina che visualizza le info di un ordine pasto.
ShowQrCodeButton	Boundary	Pulsante che permette al



		cliente di visualizzare il Qr code di un ordine.
QrCode	Boundary	Pagina che mostra il Qr Code di un pasto prenotato.
BottoneRimozioneNotifica	Boundary	Bottone che ci permette di rimuovere una notifica.
BottoneListaNotifiche	Boundary	Bottone per visualizzare la lista di notifiche.
BottoneRisoluzioneTicket	Boundary	Bottone che permette al l'admin di risolvere un ticket.
Pagina Generica	Boundary	Il cliente si trova in un qualsiasi pagina e riceve una notifica.
ConfermaSceltaButton	Boundary	Il bottone che permette al cliente di confermare la scelta del pasto.
PagamentoPastоПage	Boundary	Pagina che permette il pagamento del pasto.
PagamentoPastоШuccessPage	Boundary	Pagina che notifica il corretto pagamento del pasto.
PagamentoForm	Boundary	Form che compilato e confermato permette di pagare il pasto.
RemoveFaqButton	Boundary	Bottone che permette di rimuovere una faq.
EditPasswordSuccessPage	Boundary	Pagina che notifica l'utente del corretto cambiamento della password.
ModificaMessaggioButton	Boundary	Bottone per permettere di modificare il messaggio già inviato.
BottoneListaPasti	Boundary	Bottone che permette di visualizzare la lista dei pasti.
BottoneInfoPastо	Boundary	Bottone che permette di visualizzare le info di un ordine dalla lista degli ordini.
InfoPastоПage	Boundary	Pagina delle informazioni del pasto.
PaginaPasti	Boundary	Pagina della lista dei pasti ordinati.
PaginaNotifica	Boundary	Ci permette di visualizzare la lista delle notifiche.



VisualizzaStatisticheButton	Boundary	Permette di visualizzare le statistiche settimanali.
VisualizzaStatistichePage	Boundary	Pagina delle statistiche settimanali.
SegnalaProblemaButton	Boundary	Bottone che permette di segnalare un problema con la piattaforma.
ShowCompilaTicketForm	Boundary	Form che compilato e confermato permette la compilazione di un ticket.
ViewListaTicketButton	Boundary	Permette di visualizzare la lista dei ticket compilati.
ViewInfoTicketButton	Boundary	Bottone che permette di visualizzare un ticket.
TicketInfoPage	Boundary	Pagina per la visualizzazione del ticket.
ViewListaTicketPage	Boundary	Pagina che permette di visualizzare la lista dei ticket.
RisolviTicketInputText	Boundary	Input text per la risoluzione di un ticket.
RisolviTicketButton	Boundary	Bottone che permette di confermare la risoluzione di un ticket.
ShowTicketForm	Boundary	Form che compilato e confermato tramite control permette la risoluzione di un ticket.
InsertPersonaleADISUButton	Boundary	Bottone che permette di inserire un nuovo membro del personale ADISU.
InsertPersonaleADISUForm	Boundary	Form che compilato e confermato tramite control permette l'inserimento di un nuovo membro del personale ADISU.
RimuoviPersonaleADISUButton	Boundary	Bottone che permette di rimuovere un membro del personale ADISU.
PaginaGenerica	Boundary	Una qualsiasi pagina.
PersonaleDisponibileControl	Control	Visualizza il personale ADISU disponibile per iniziare una chat.
DeleteMessageControl	Control	Rimuove il messaggio selezionato dall'utente.
EditPasswordControl	Control	Modifica la password.



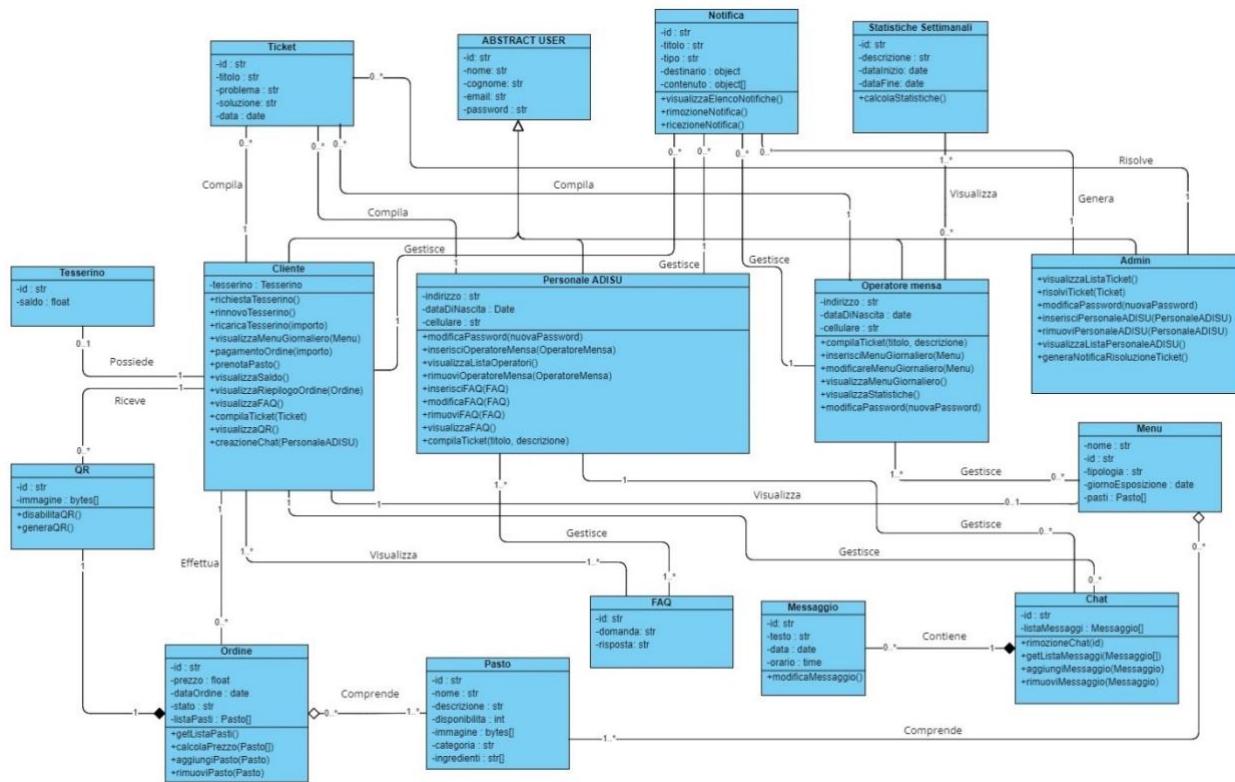
ShowChatControl	Control	Visualizza e aggiorna la finestra di chat.
GenerateChatControl	Control	Crea una nuova chat.
SendChatMessageControl	Control	Invia il messaggio inserito nella barra di chat al destinatario.
ModificaMessaggioControl	Control	Modifica il messaggio selezionato.
MessaggioRicevutoControl	Control	Recupera il messaggio inviato e manda la notifica.
VisualizzaSaldoControl	Control	Visualizza il saldo del tesserino.
ShowListControl	Control	Recupera i dati richiesti e li mostra in una lista.
SignUpControl	Control	Verifica i dati della registrazione e se i dati sono corretti, la registrazione viene effettuata con successo.
RemoveControl	Control	Effettua la rimozione dei dati dal database.
LoginControl	Control	Permette all'utente di effettuare il login.
LogoutControl	Control	Permette all'utente di fare il logout.
RemoveFaqControl	Control	Il sistema rimuove una FAQ selezionata.
InserimentoFAQControl	Control	Consente di inserire una domanda nel form.
ShowFAQControl	Control	Consente di mostrare le FAQ.
ProfileControl	Control	Recupera le informazioni dell'utente e carica la pagina del profilo.
ModificaFaqControl	Control	Consente al sistema di salvare la modifica di una FAQ.
PagamentoCheckSend	Control	Controlla la correttezza del pagamento e salva il pagamento.
GenerateQr	Control	Genera il QR per un pasto ordinato e lo salva.
ShowQrCodeControl	Control	Consente al sistema di mostrare all'utente il Qr code di un pasto.
ShowInfoOrdineControl	Control	Recupera le informazioni di un pasto prenotato.
ControlloRimozioneNotifica	Control	Permette di rimuovere la notifica.

ControlloRicezioneNotifica	Control	Permette di ricevere una notifica.
GenerateNotification	Control	Genera la notifica
ControlloListaNotifiche	Control	Permette di visualizzare le lista di notifiche.
PrenotazionePastoControl	Control	Permette di prenotare un pasto.
RinnovoTesserinoControl	Control	Effettua il salvataggio dei dati del form per il rinnovo del tesserino.
RichiestaTesserinoControl	Control	Effettua il salvataggio dei dati del form per la richiesta del tesserino.
RicaricaTesserinoControl	Control	Effettua il salvataggio dei dati del form per la ricarica del tesserino.
PagamentoPastoControl	Control	Effettua il pagamento del pasto.
VisualizzaMenuControl	Control	Permette di visualizzare il menu.
ModificaMenuControl	Control	Permette di modificare il menu.
InserimentoMenuControl	Control	Permette di inserire il menu nel database
ShowMenuControl	Control	Consente al sistema di prendere e visualizzare il menu inserito
ListaPastiControl	Control	Permette di visualizzare la lista dei pasti.
ShowInfoPastoControl	Control	Permette di visualizzare il pasto selezionato dalla lista dei pasti.
VisualizzaStatisticheControl	Control	Permette di visualizzare le statistiche.
SegnalaProblemaControl	Control	Permette di segnalare un problema.
ShowInfoTicketControl	Control	Recupera le informazioni del ticket selezionato.
RisolviTicketControl	Control	Effettua il salvataggio del ticket risolto dall'admin.
RimuoviPersonaleControl	Control	Effettua la rimozione di un membro del personale ADISU.



PersonaleAdisu	Entity	Consente al sistema di salvare i dati del personale ADISU.
OperatoreMensa	Entity	Consente al sistema di salvare i dati dell'operatore mensa.
Cliente	Entity	Consente al sistema di salvare i dati dello studente.
Admin	Entity	Consente al sistema di salvare i dati dell'admin.
Messaggio	Entity	Consente al sistema di salvare i messaggi della chat.
Chat	Entity	Consente al sistema di conservare i dati di una chat.
Notifica	Entity	Consente al sistema di salvare i dati di una notifica.
Tesserino	Entity	Consente al sistema di salvare i dati del tesserino dei clienti.
Ordine	Entity	Consente al sistema di salvare i dati di una prenotazione pasto.
Pasto	Entity	Consente al sistema di salvare i dati di un pasto.
Menu	Entity	Consente al sistema di salvare i dati del menu
StatisticheSettimanali	Entity	Consente al sistema di salvare i dati delle statistiche del sistema.
Ticket	Entity	Consente al sistema di salvare la problematica riscontrata con la piattaforma.
Faq	Entity	Consente al sistema di salvare una faq.

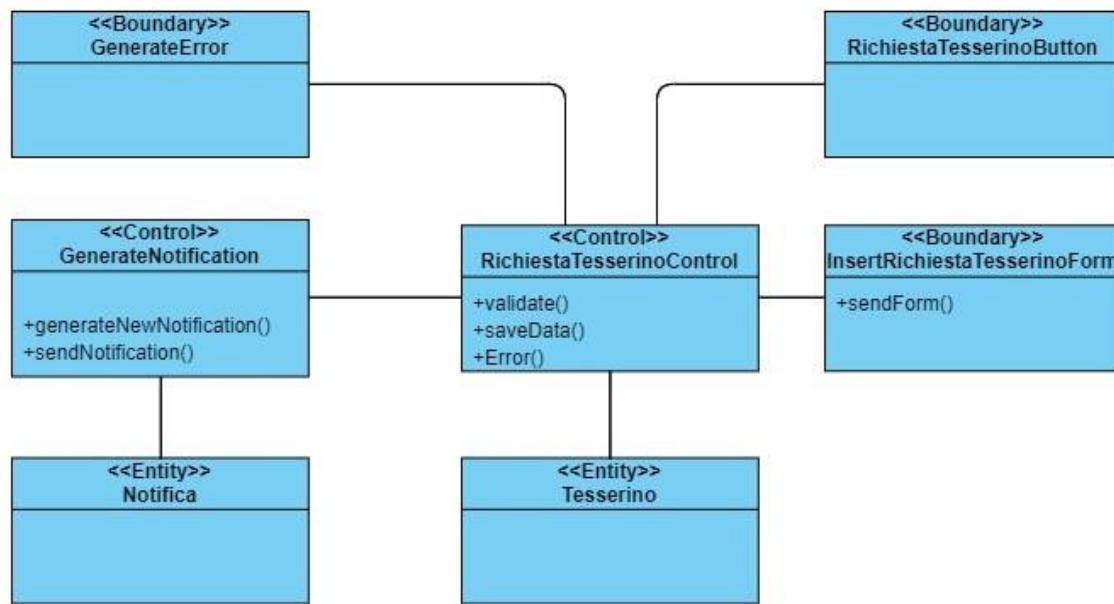
3.5.5.2 Class Diagram



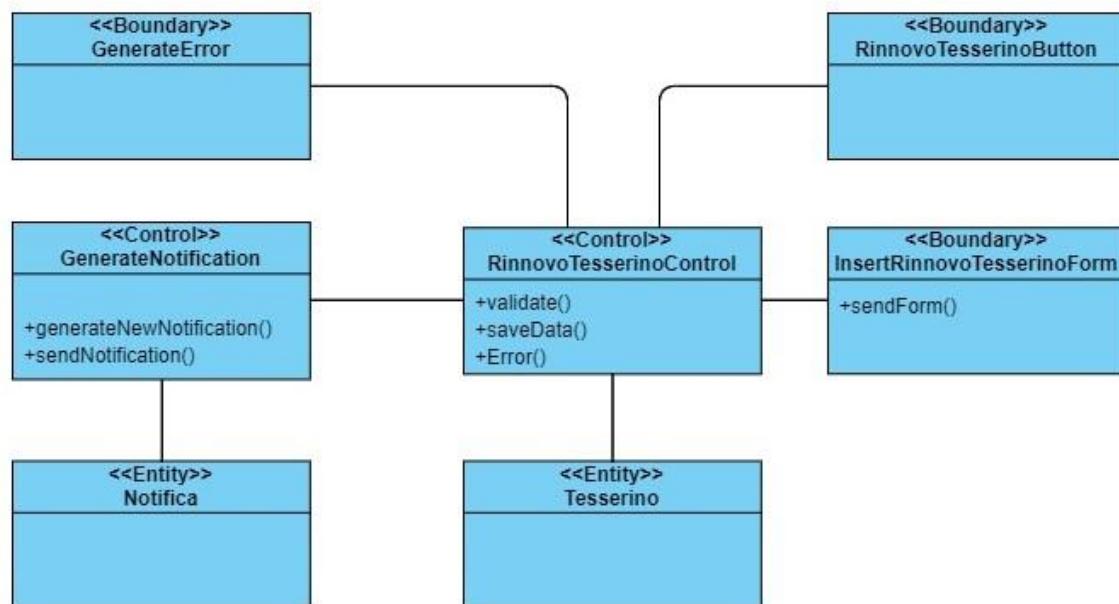
3.5.5.3 Object Diagram

3.5.5.3.1 Gestione Tesserino Digitale

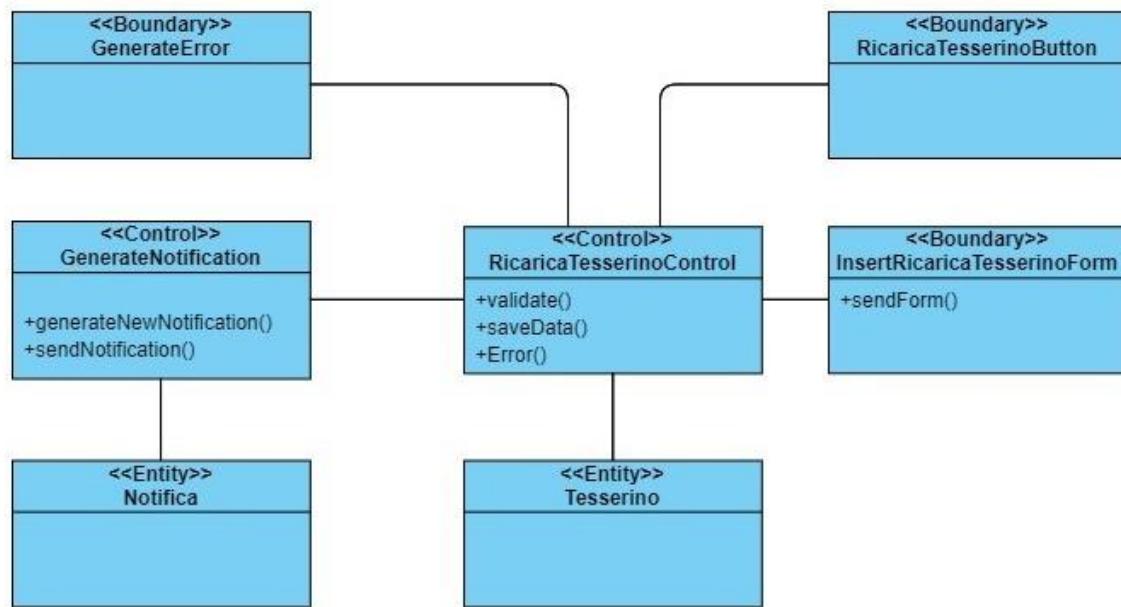
OD_GTD_1:



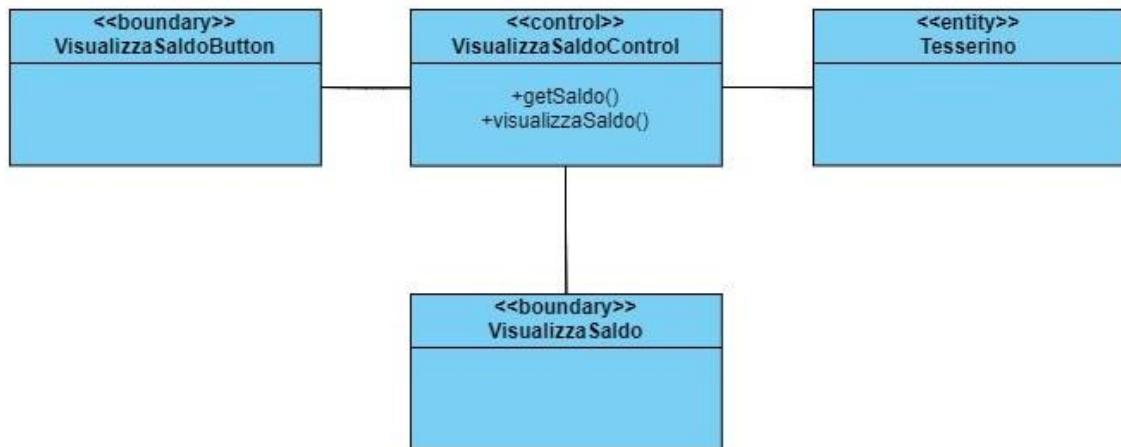
OD_GTD_2:



OD_GTD_3:



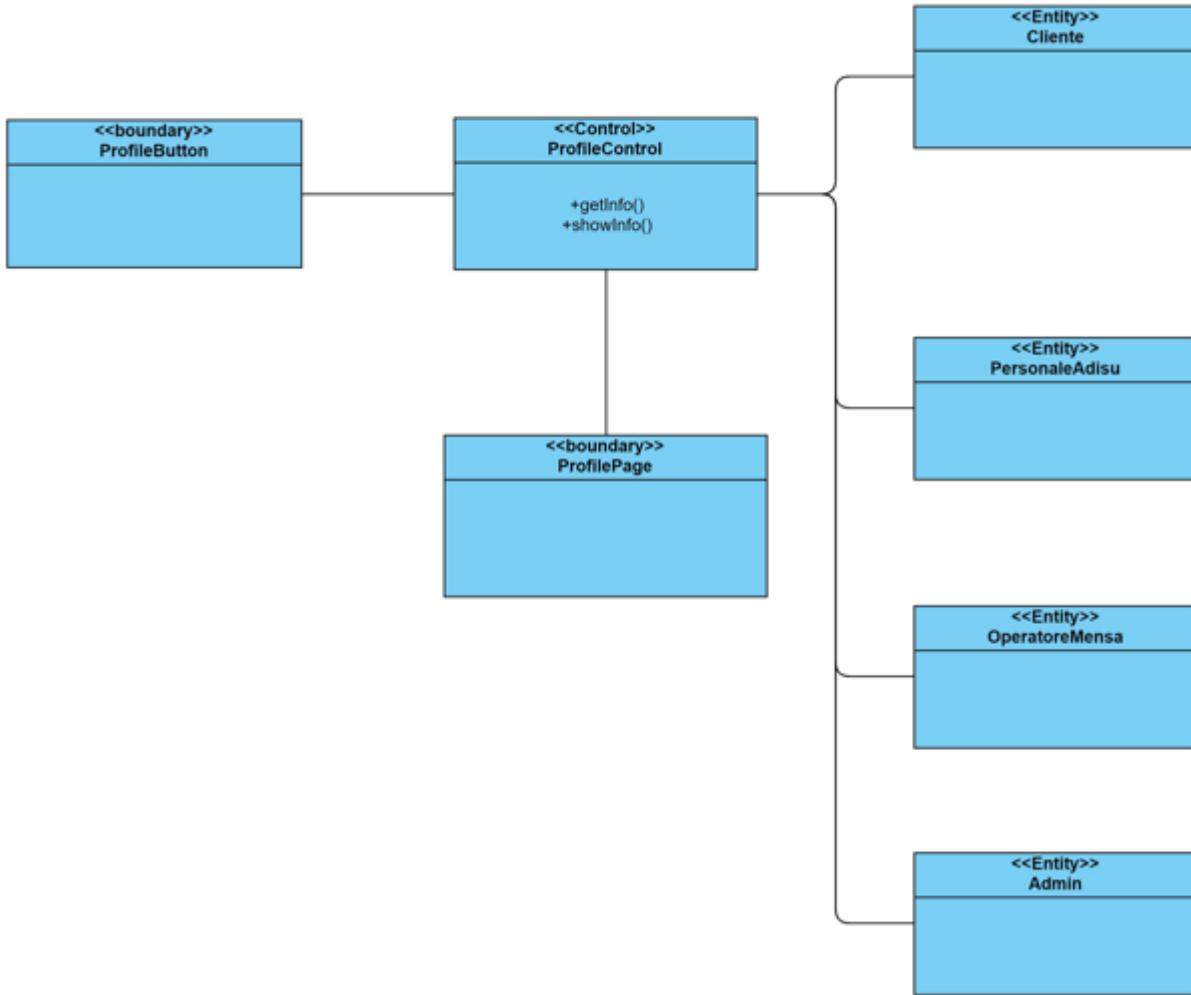
OD_GTD_4:



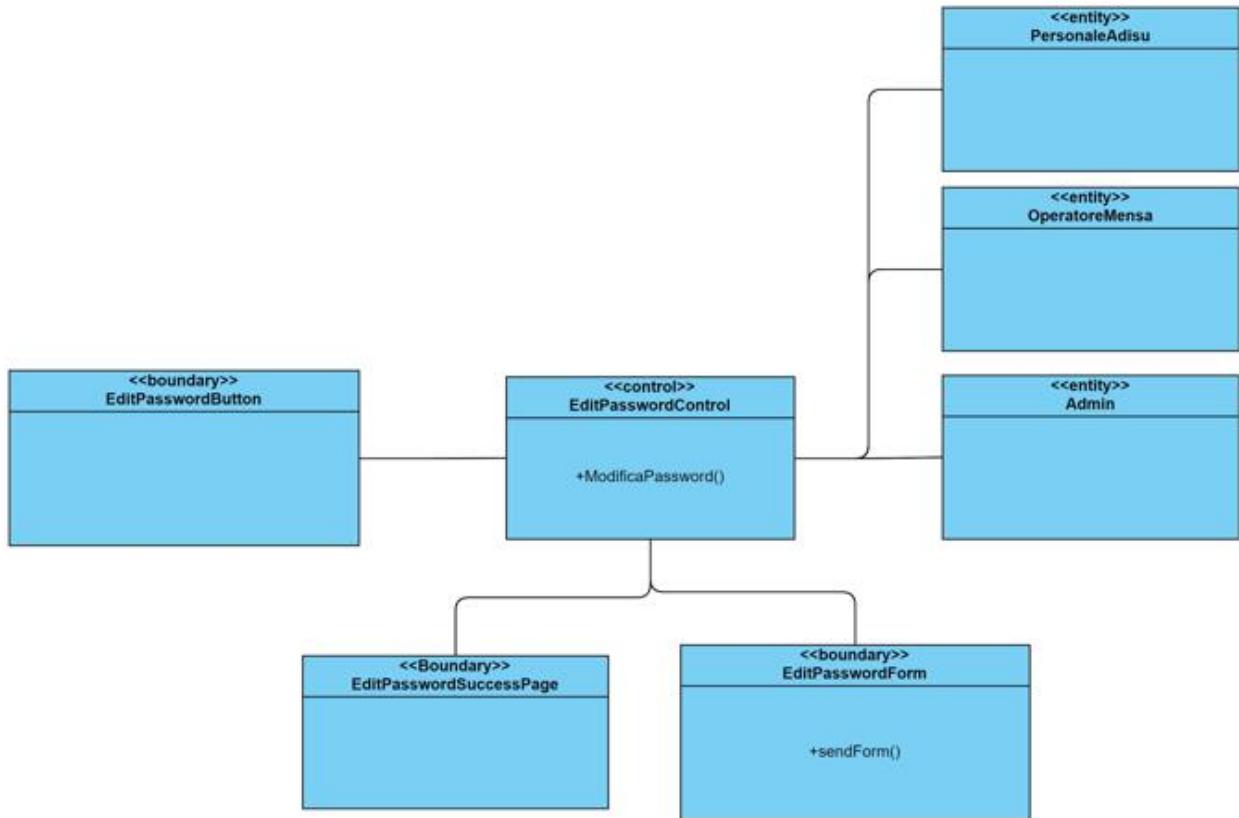


3.5.5.3.2 Gestione Profilo

OD_GP_1:

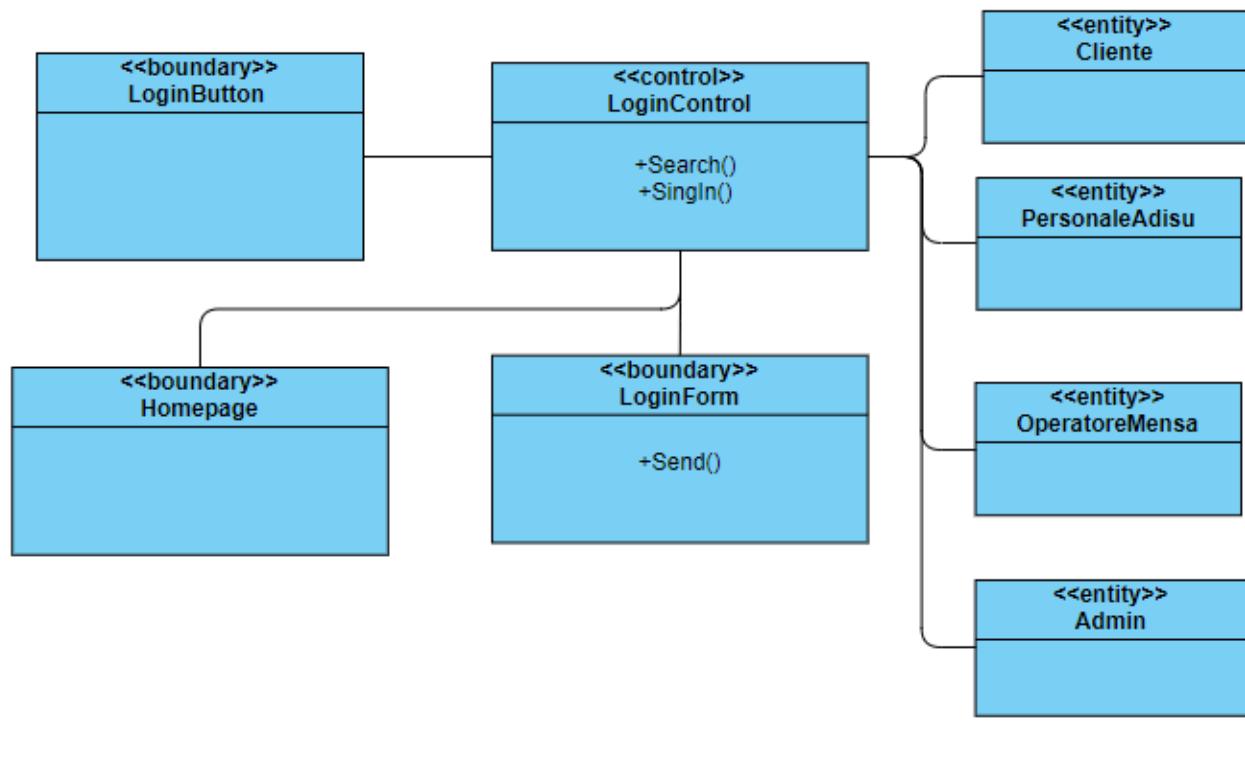


OD_GP_2:

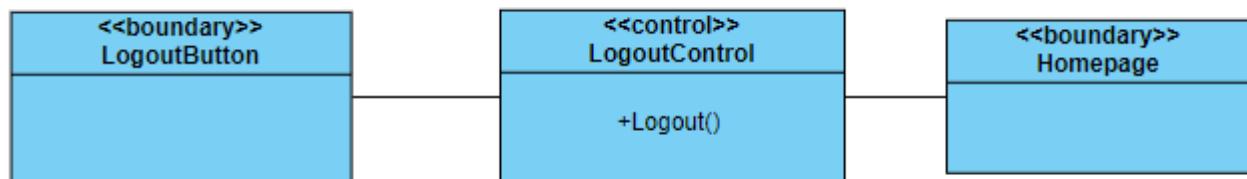


3.5.5.3.3 Gestione Autenticazione

OD_GA_1:

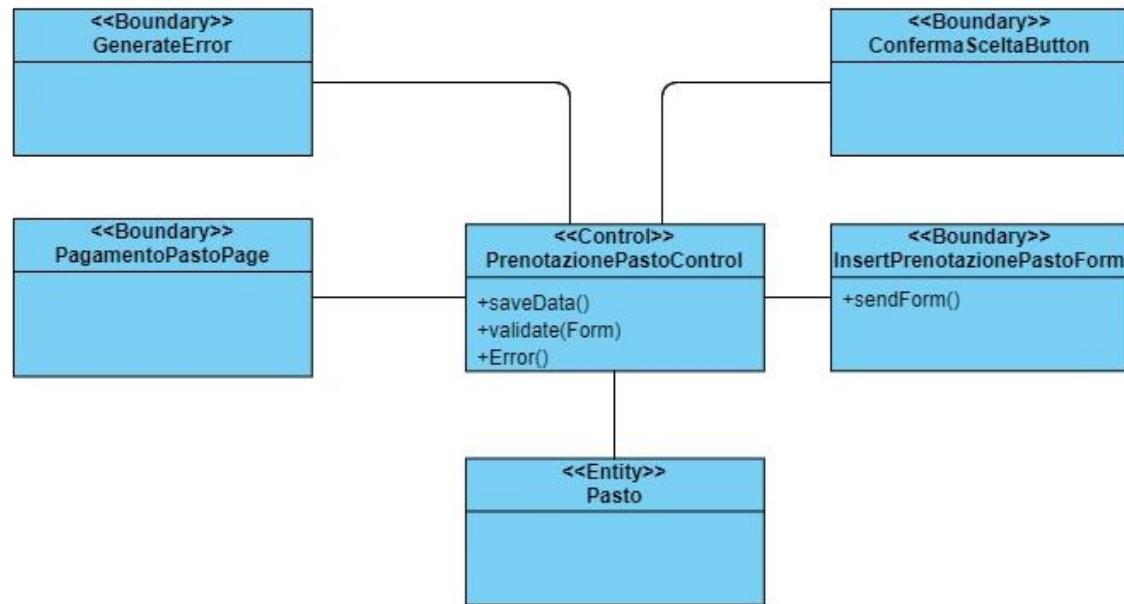


OD_GA_2:

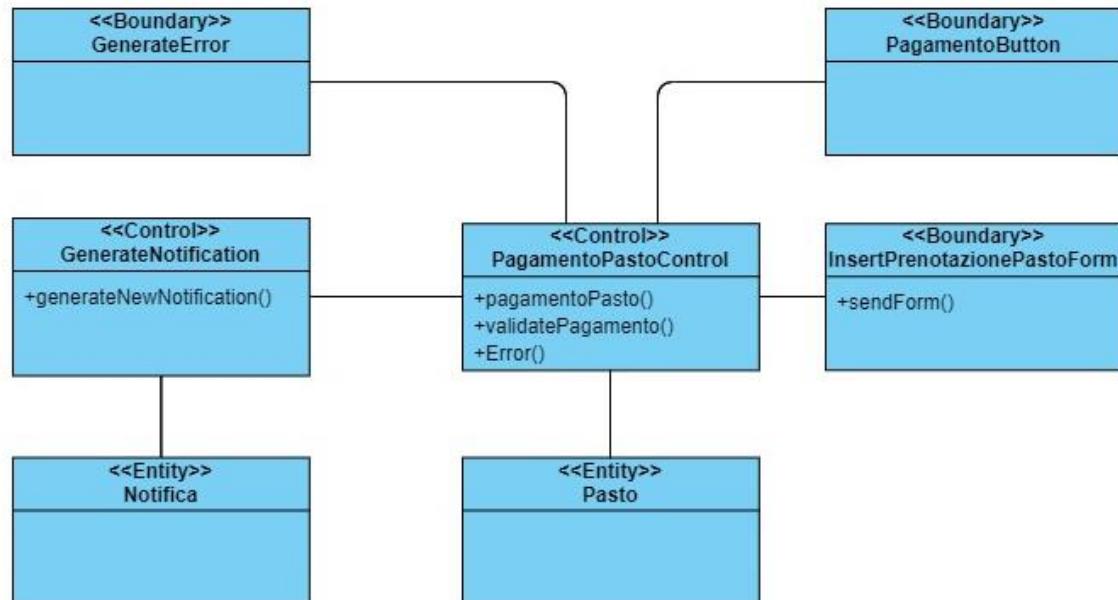


3.5.5.3.4 Gestione Ordine Pasto

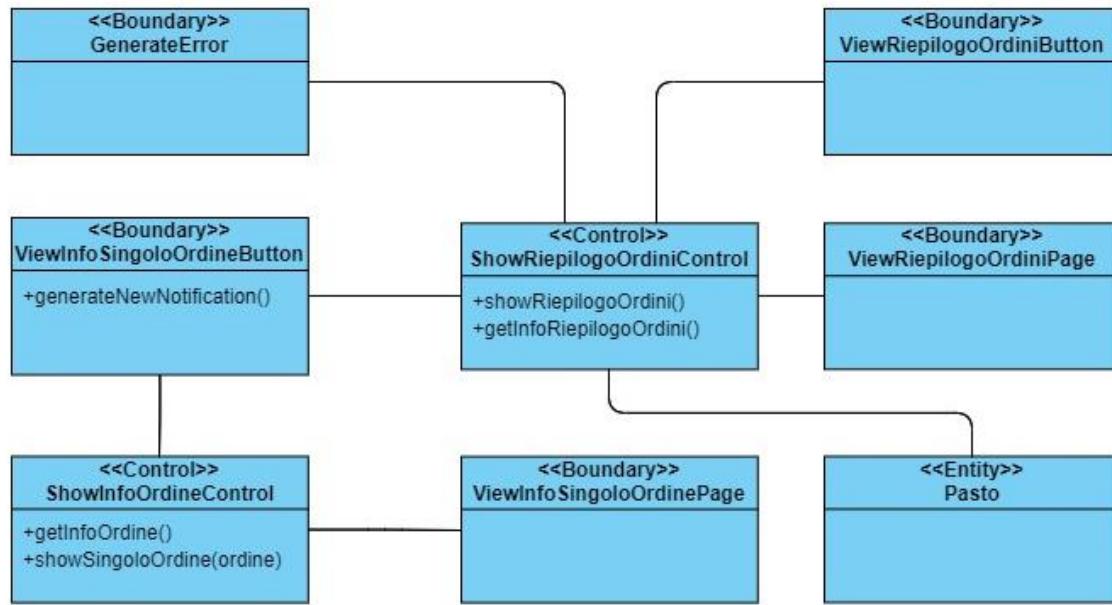
OD_GOP_1:



OD_GOP_2:

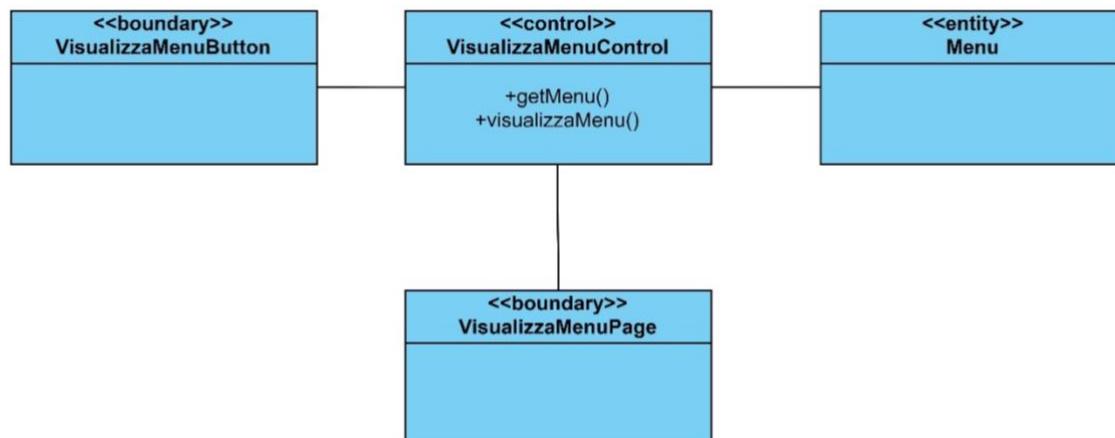


OD_GOP_3:

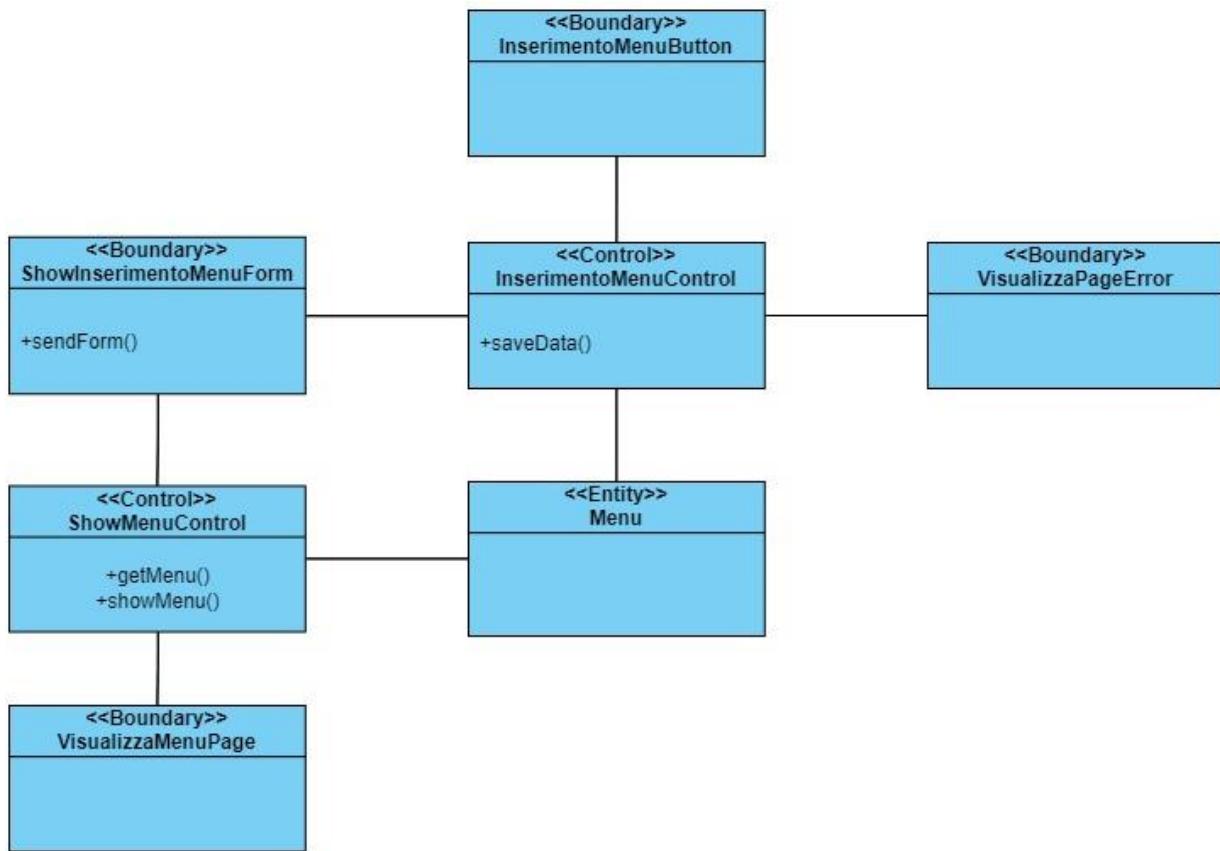


3.5.5.3.5 Gestione Menu

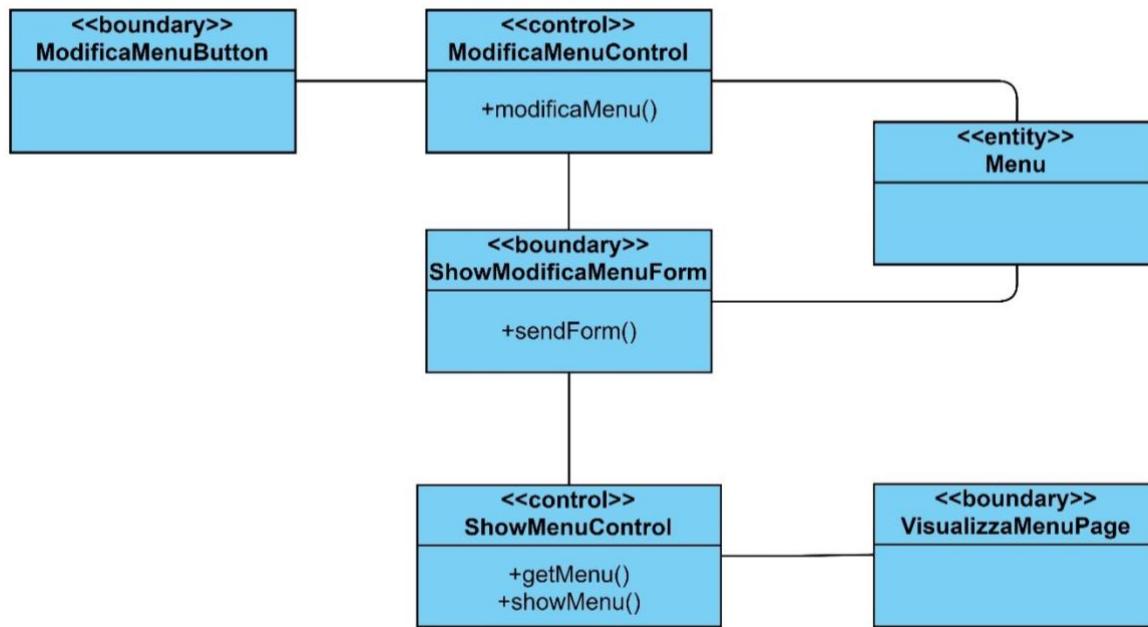
OD_GM_1:



OD_GM_2:

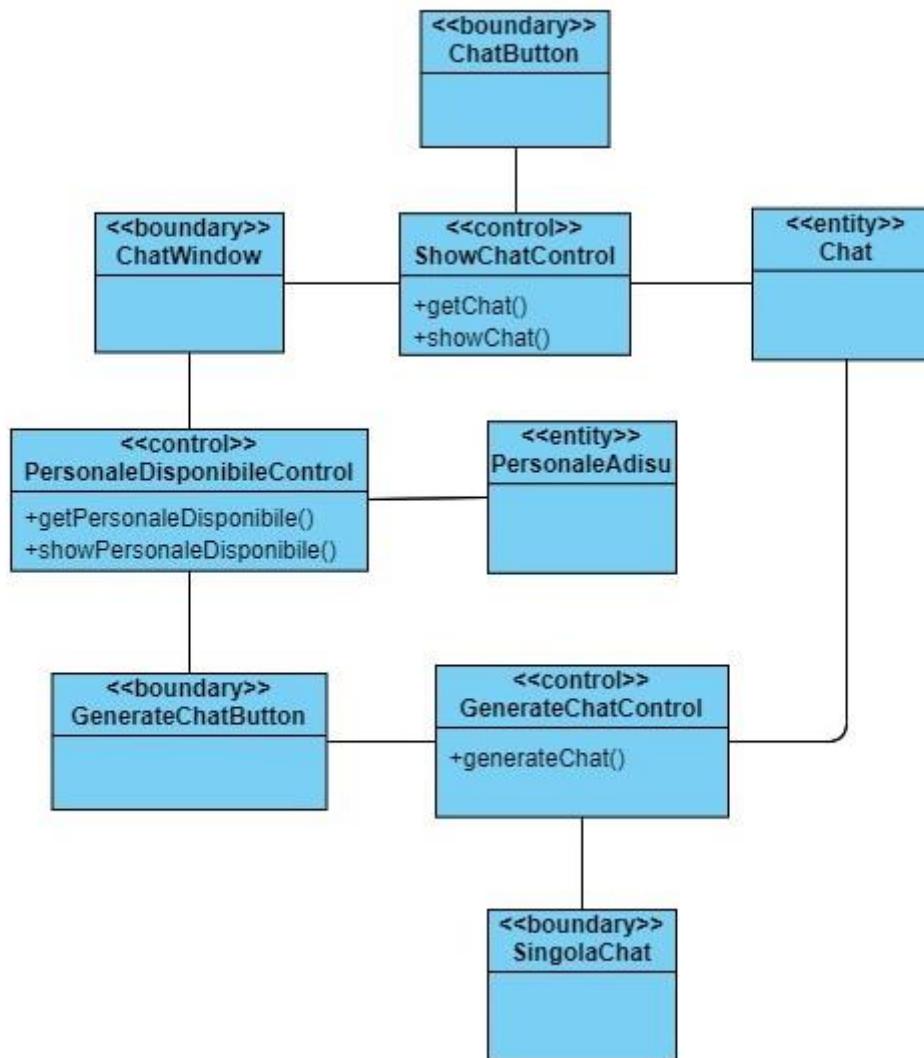


OD_GM_3

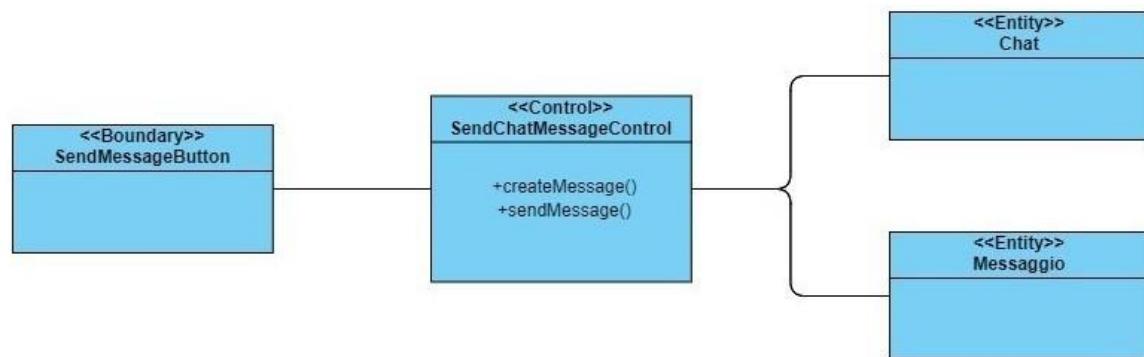


3.5.5.3.6 Gestione Chat

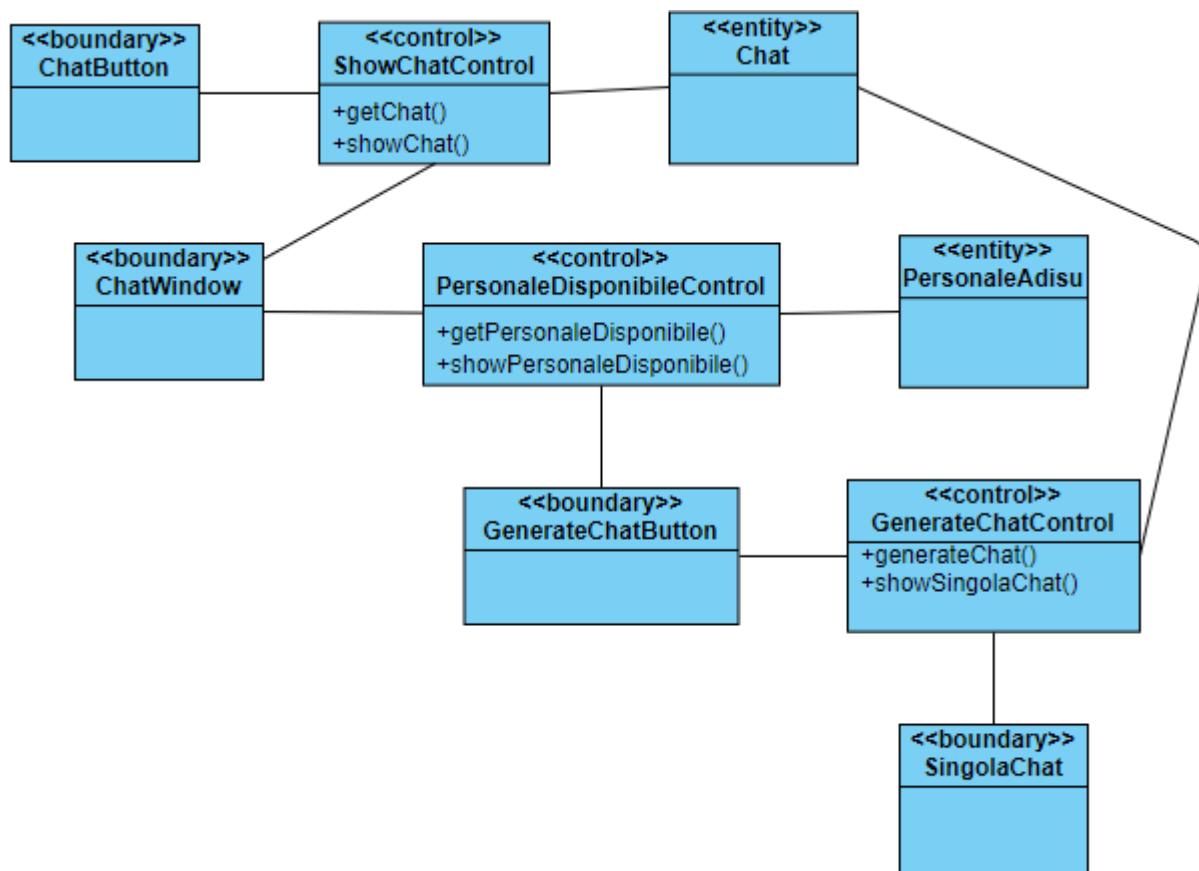
OD_GC_1:



OD_GC_2:



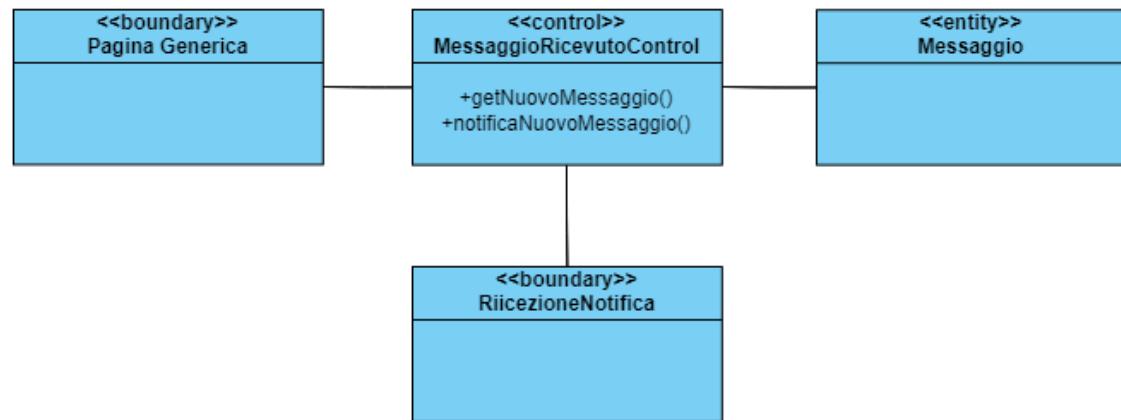
OD_GC_3:



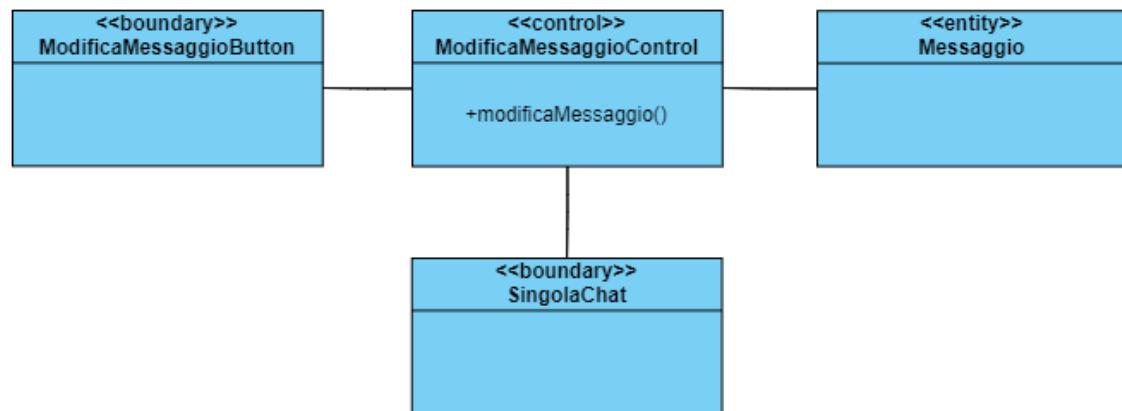
OD_GC_4:



OD_GC_5:

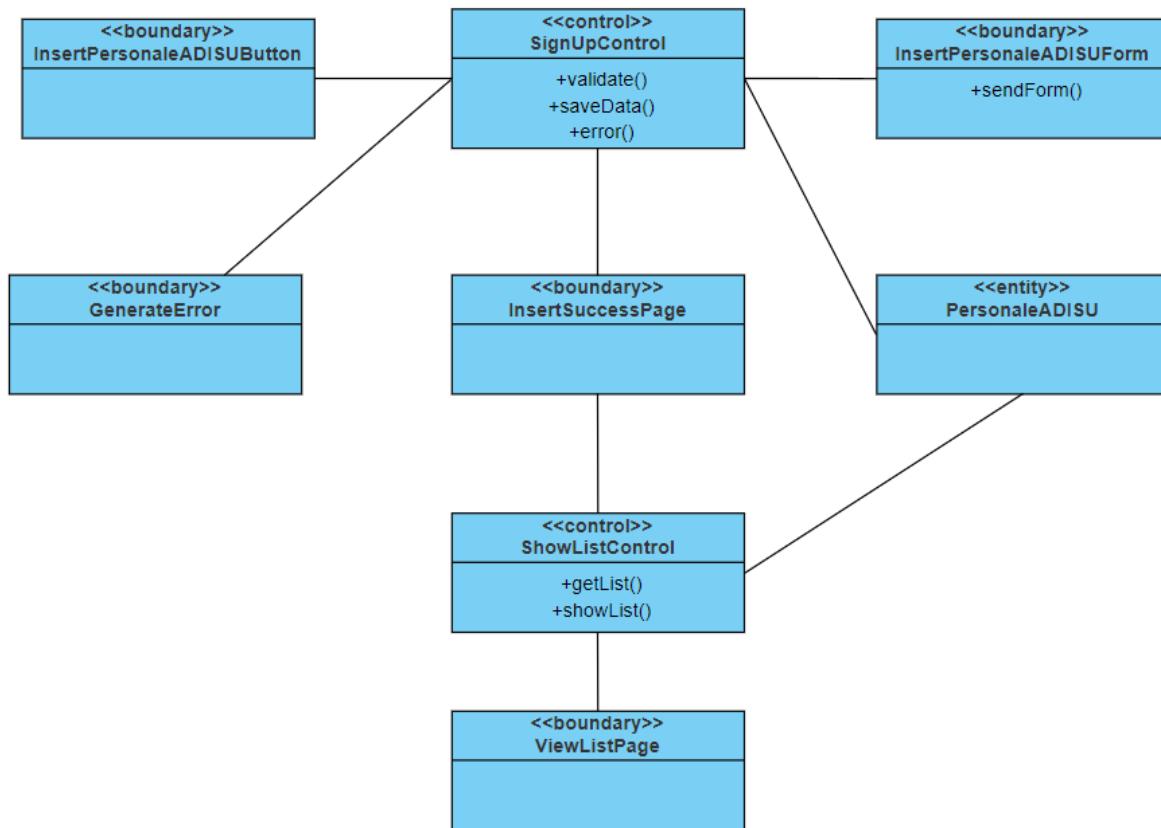


OD_GC_6:

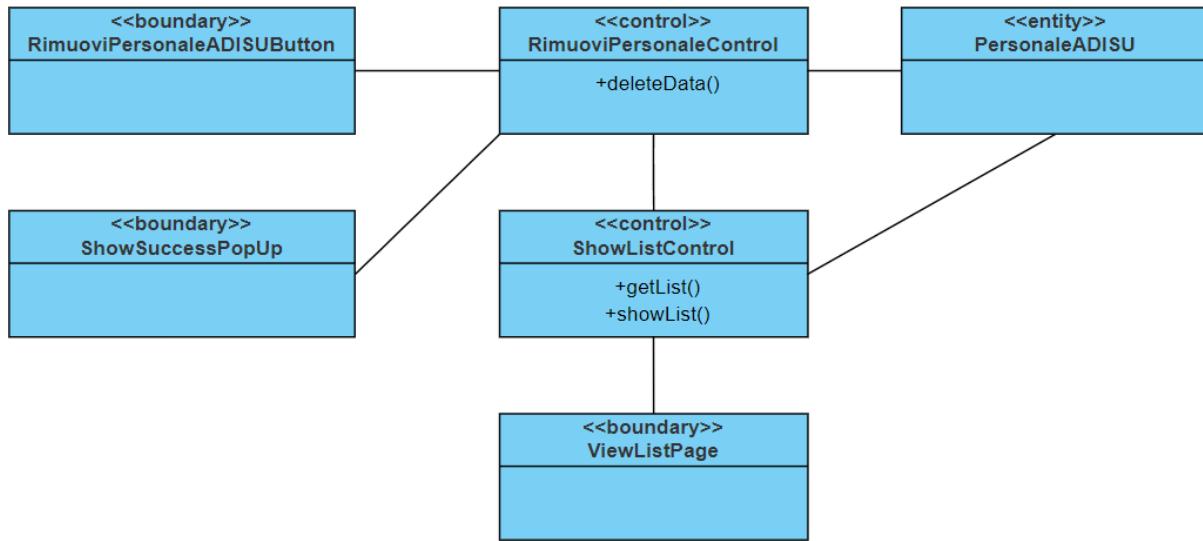


3.5.5.3.7 Gestione Personale ADISU

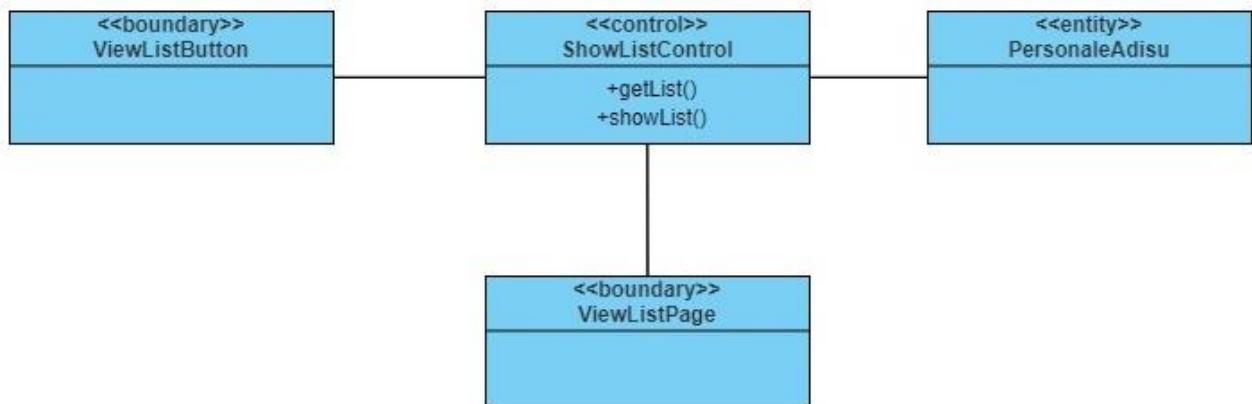
OD_GPA_1:



OD_GPA_2:

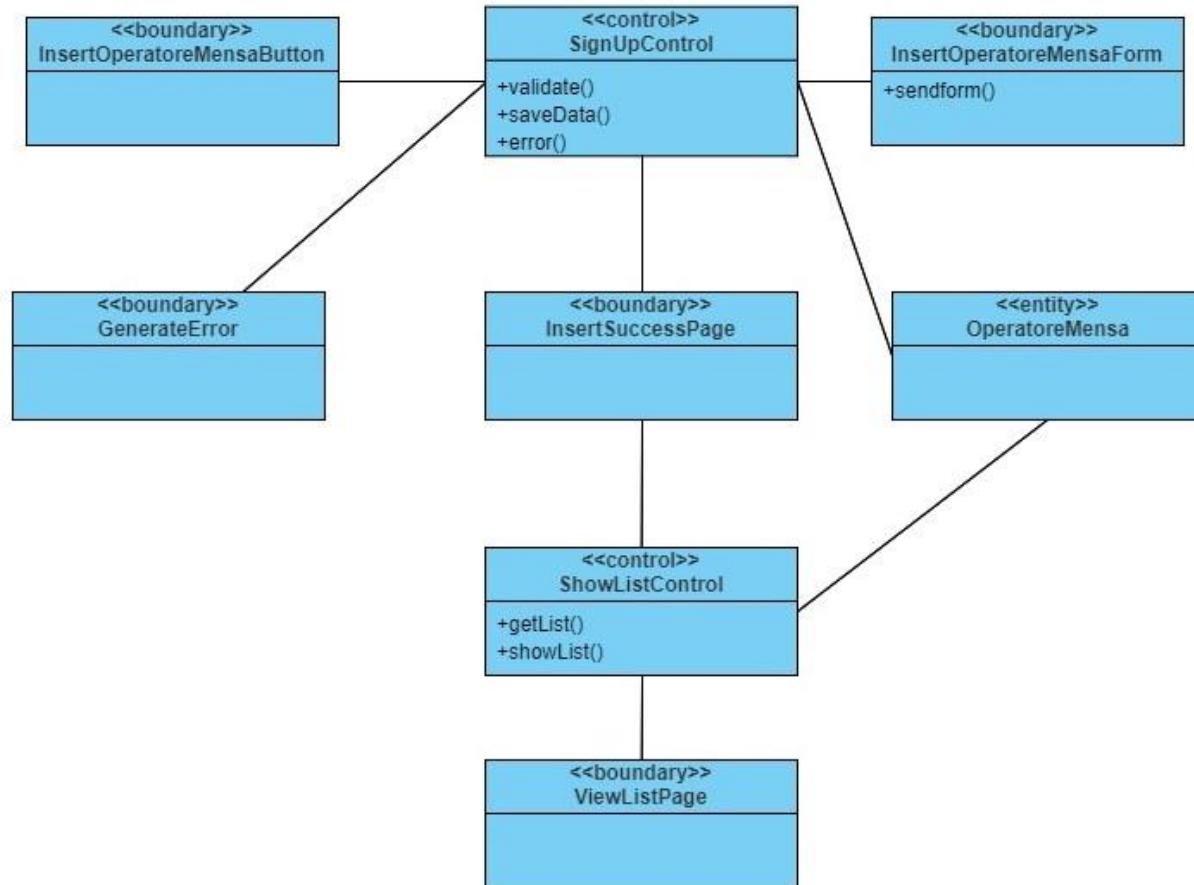


OD_GPA_3:

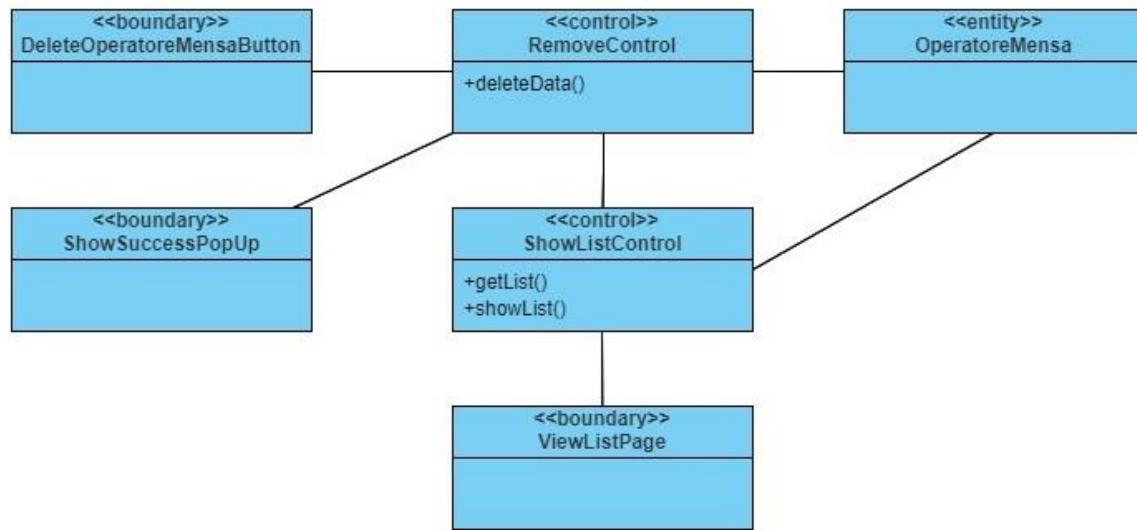


3.5.5.3.8 Gestione Operatore Mensa

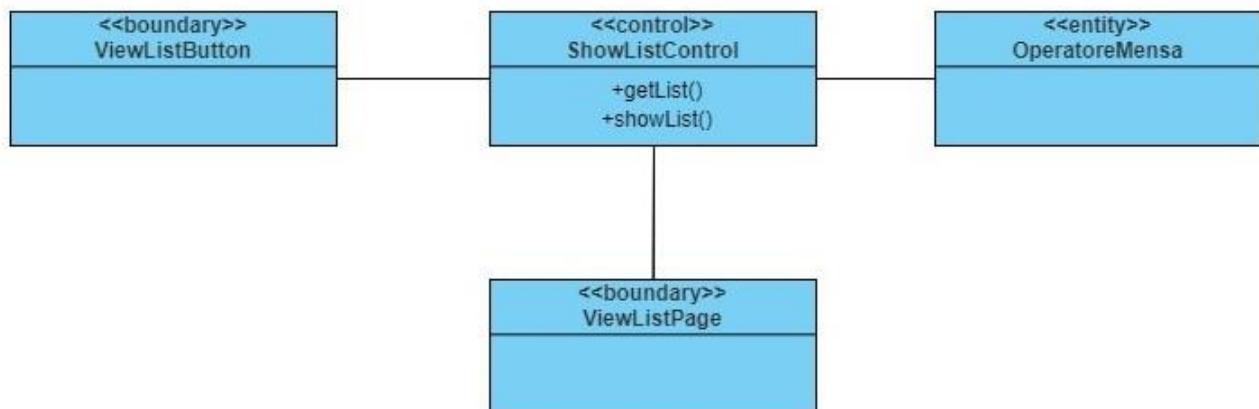
OD_GOM_1:



OD_GOM_2:

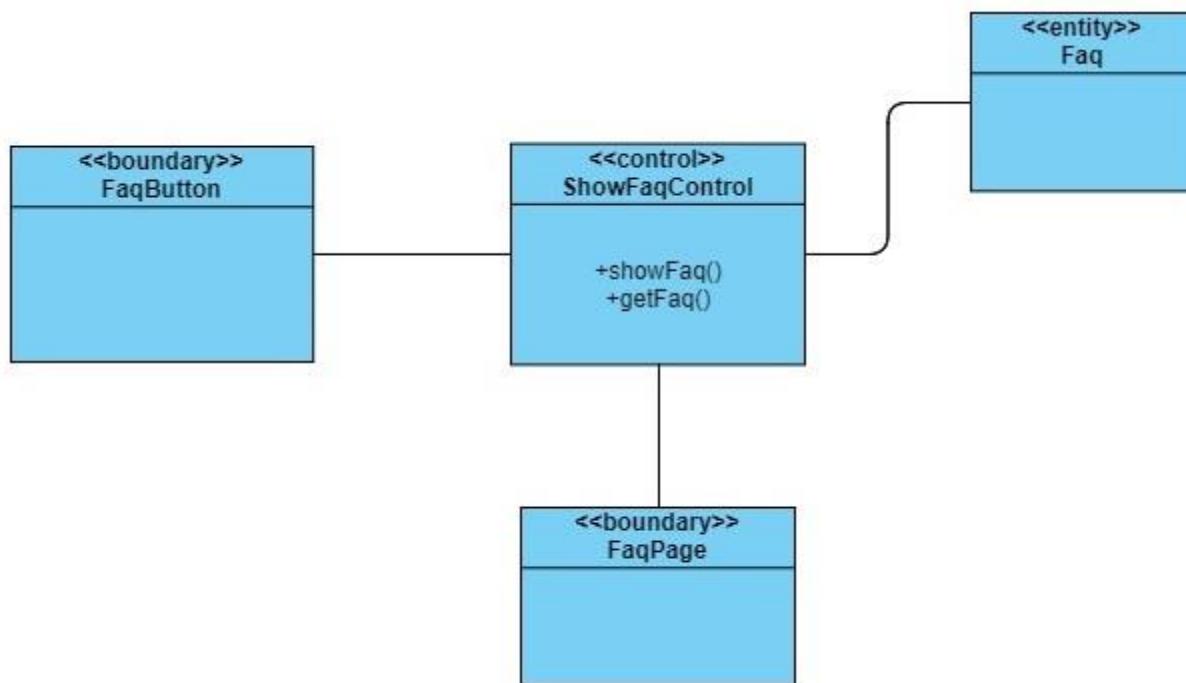


OD_GOM_3:

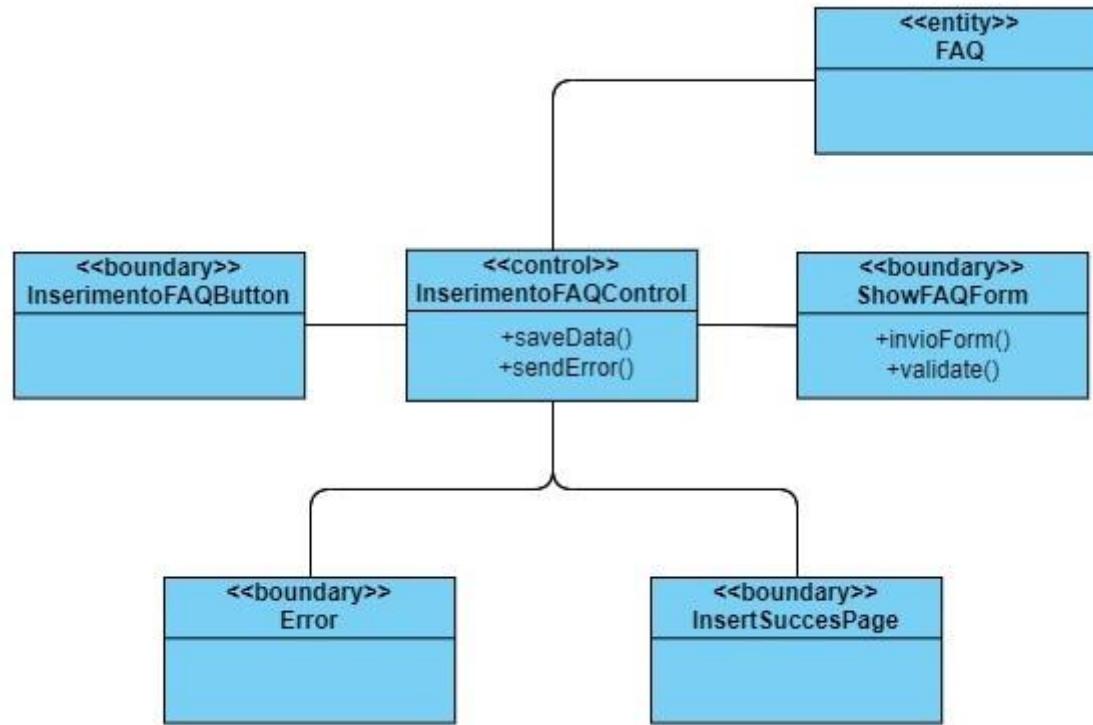


3.5.5.3.9 Gestione FAQ

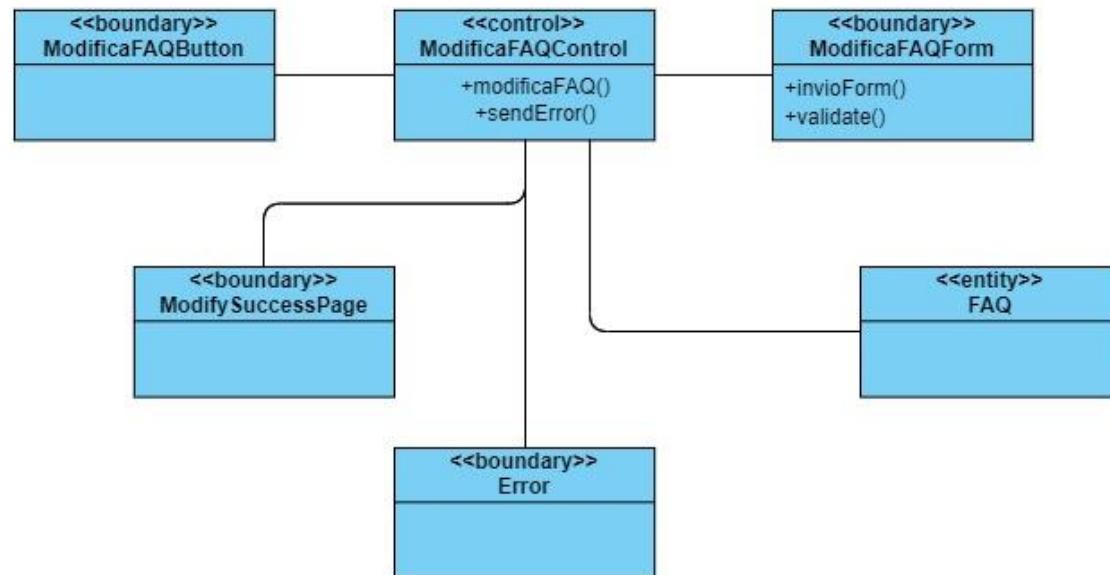
OD_GF_1:



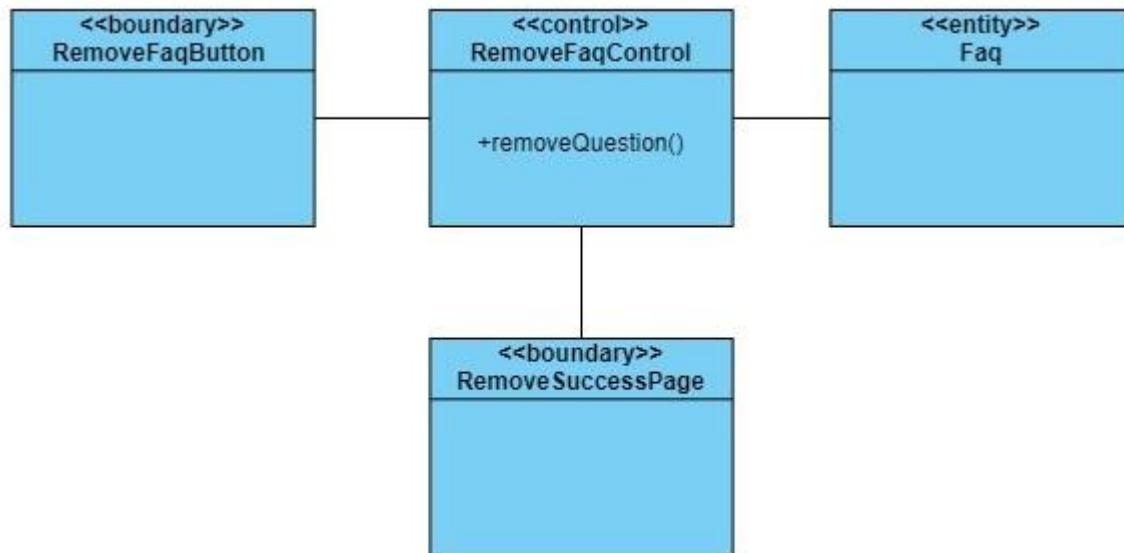
OD_GF_2:



OD_GF_3:

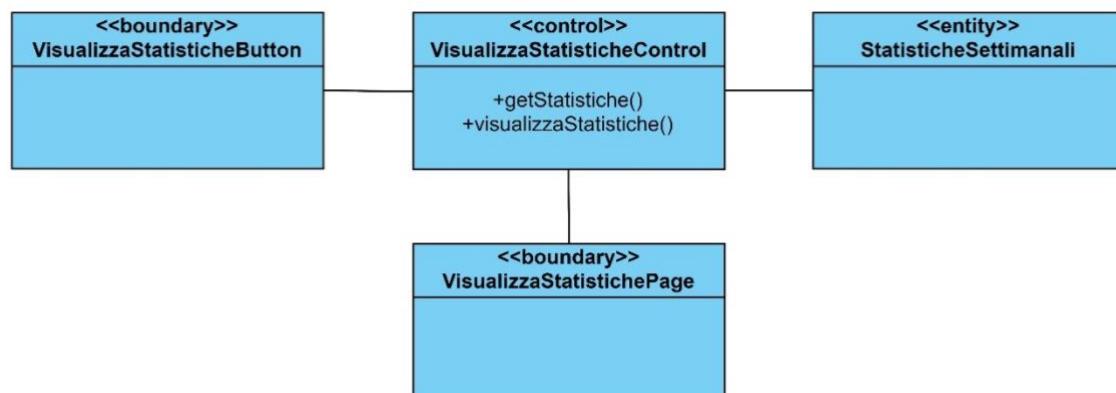


OD_GF_4:



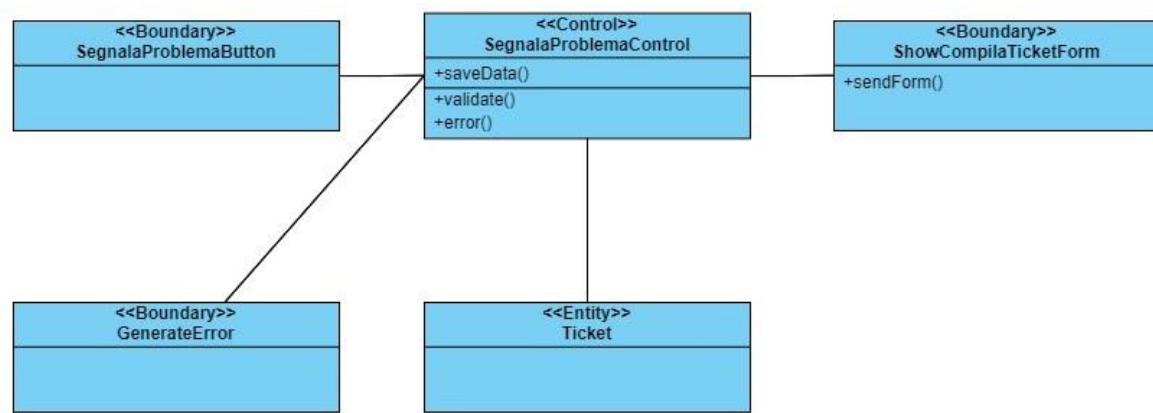
3.5.5.3.10 Gestione Statistiche Settimanali

OD_GS_1:

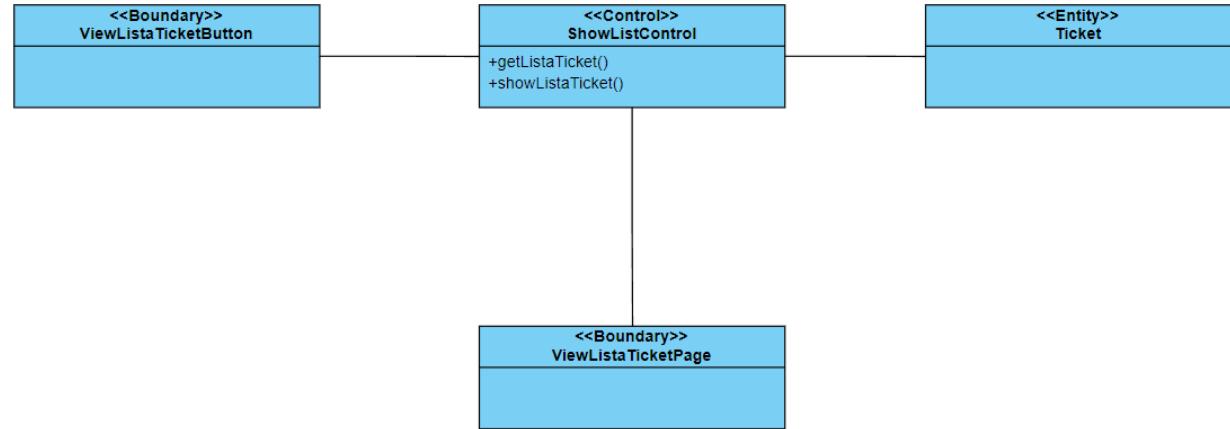


3.5.5.3.11 Gestione Ticket Piattaforma

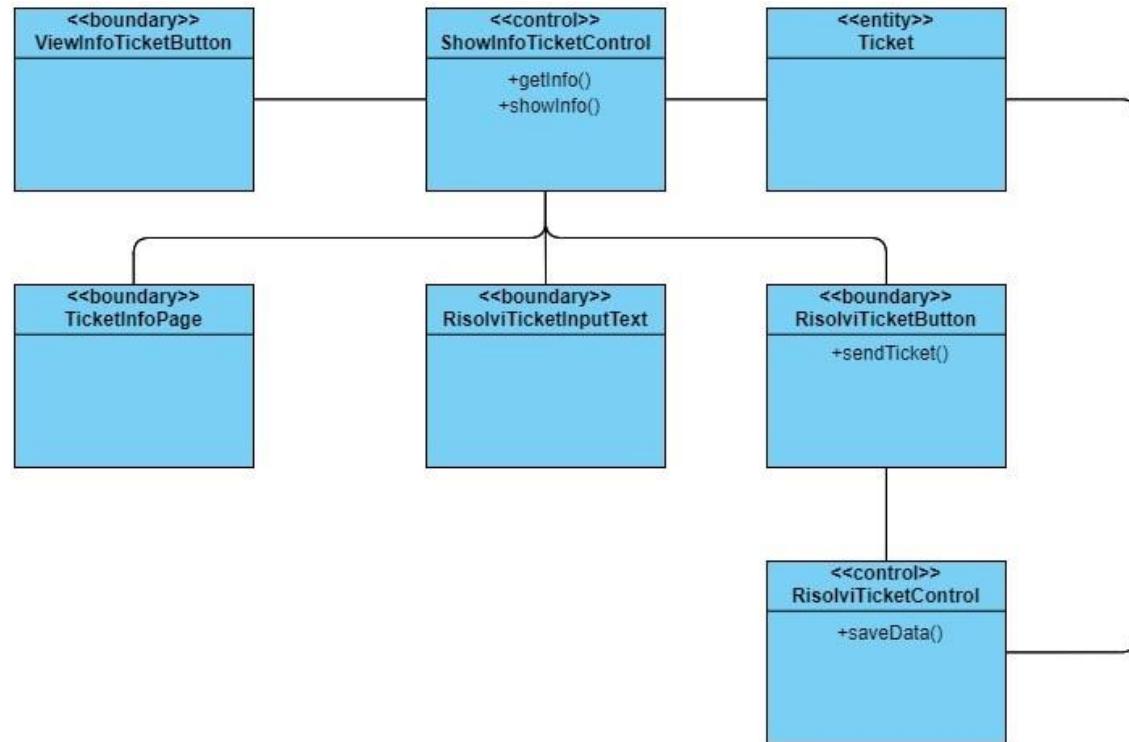
OD_GTP_1:



OD_GTP_2:

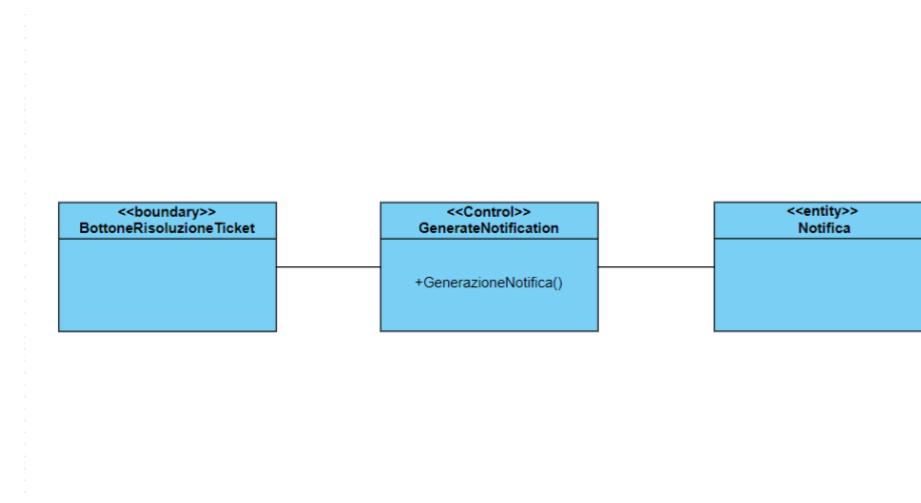


OD_GTP_3:

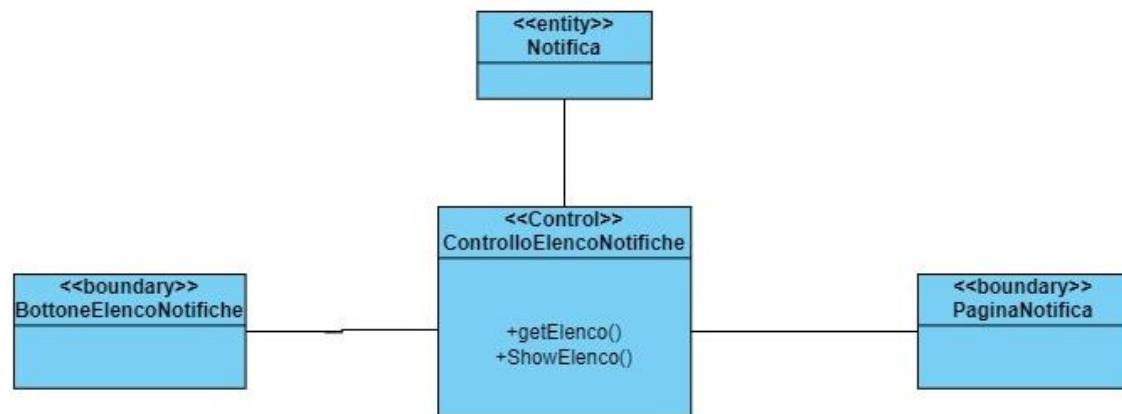


3.5.5.3.12 Gestione Notifiche

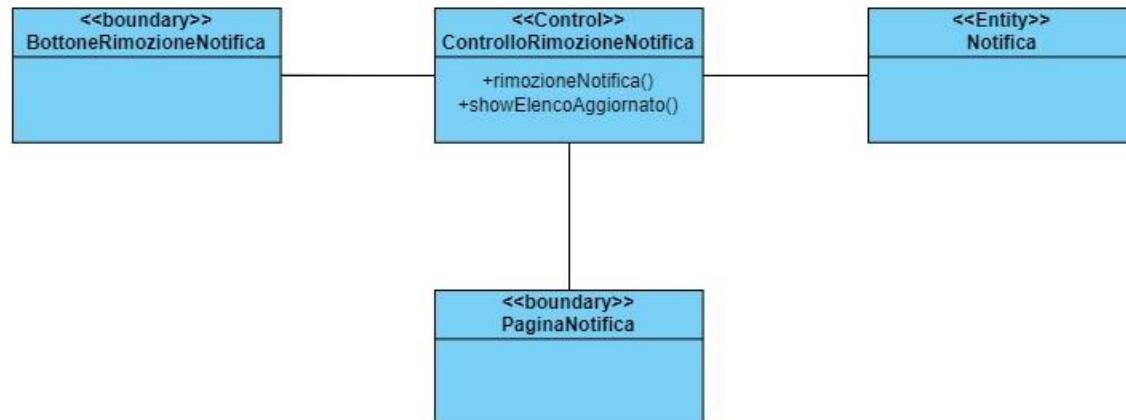
OD_GN_1:



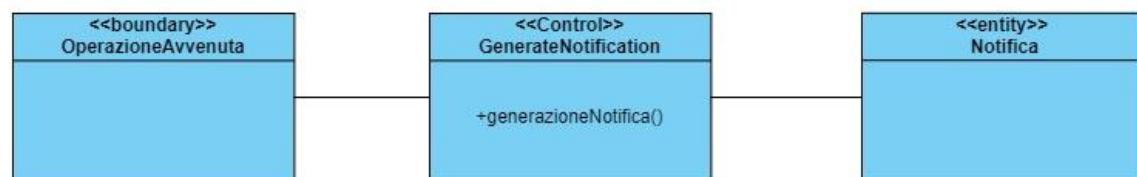
OD_GN_2:



OD_GN_3:



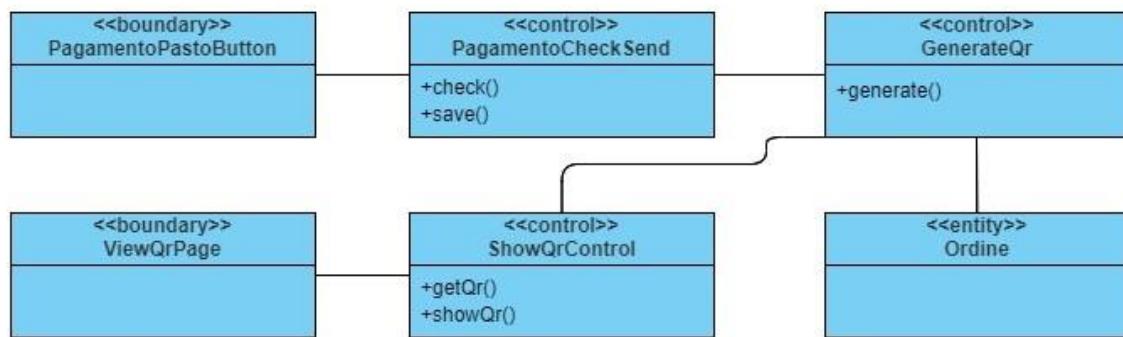
OD_GN_4:



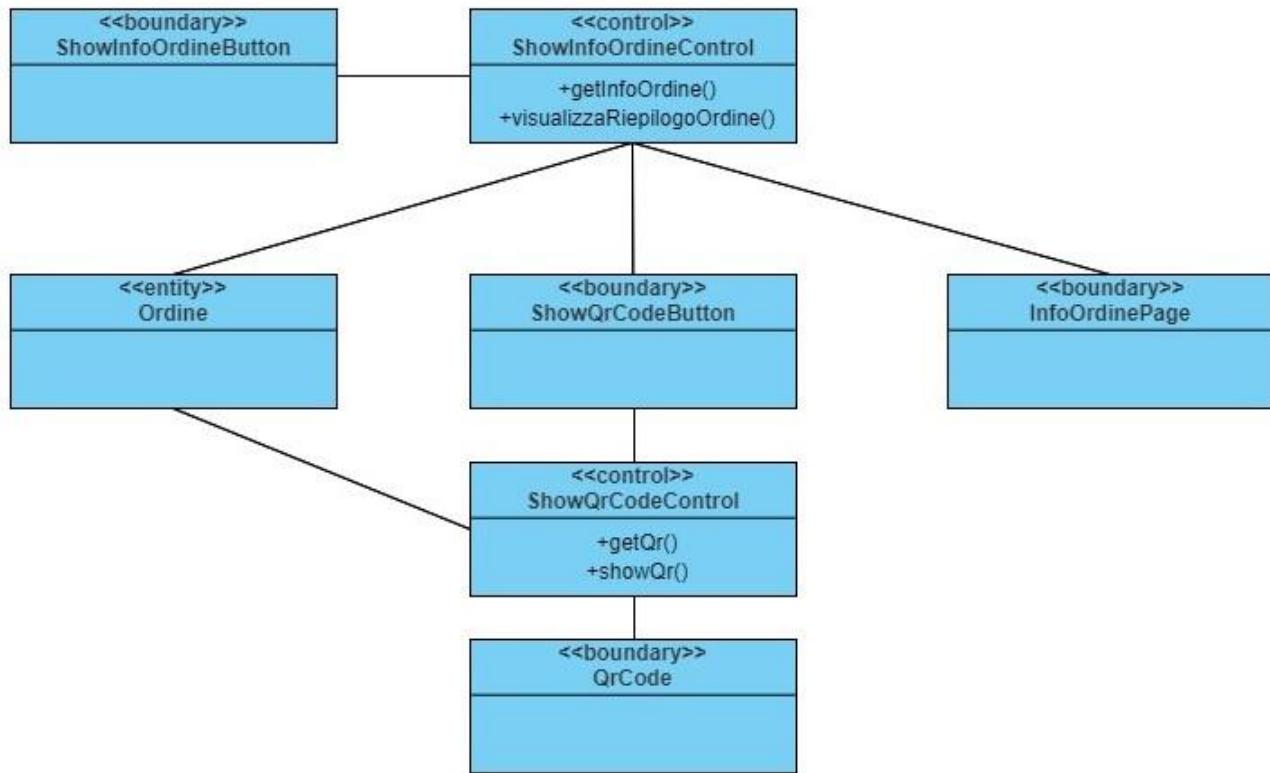
NB: la generazione di una notifica avviene ogni volta che viene eseguita un'azione di risoluzione ticket (per Clienti, Operatori Mensa e Personale ADISU), viene notificato il cliente quando viene richiesto, rinnovato, ricaricato il suo tesserino digitale e quando avviene il pagamento di un pasto. È visualizzato il caso in cui un admin risolve un ticket a puro scopo esplicativo.

3.5.5.3.13 Gestione QR

OD_GQR_1:



OD_GQR_2:

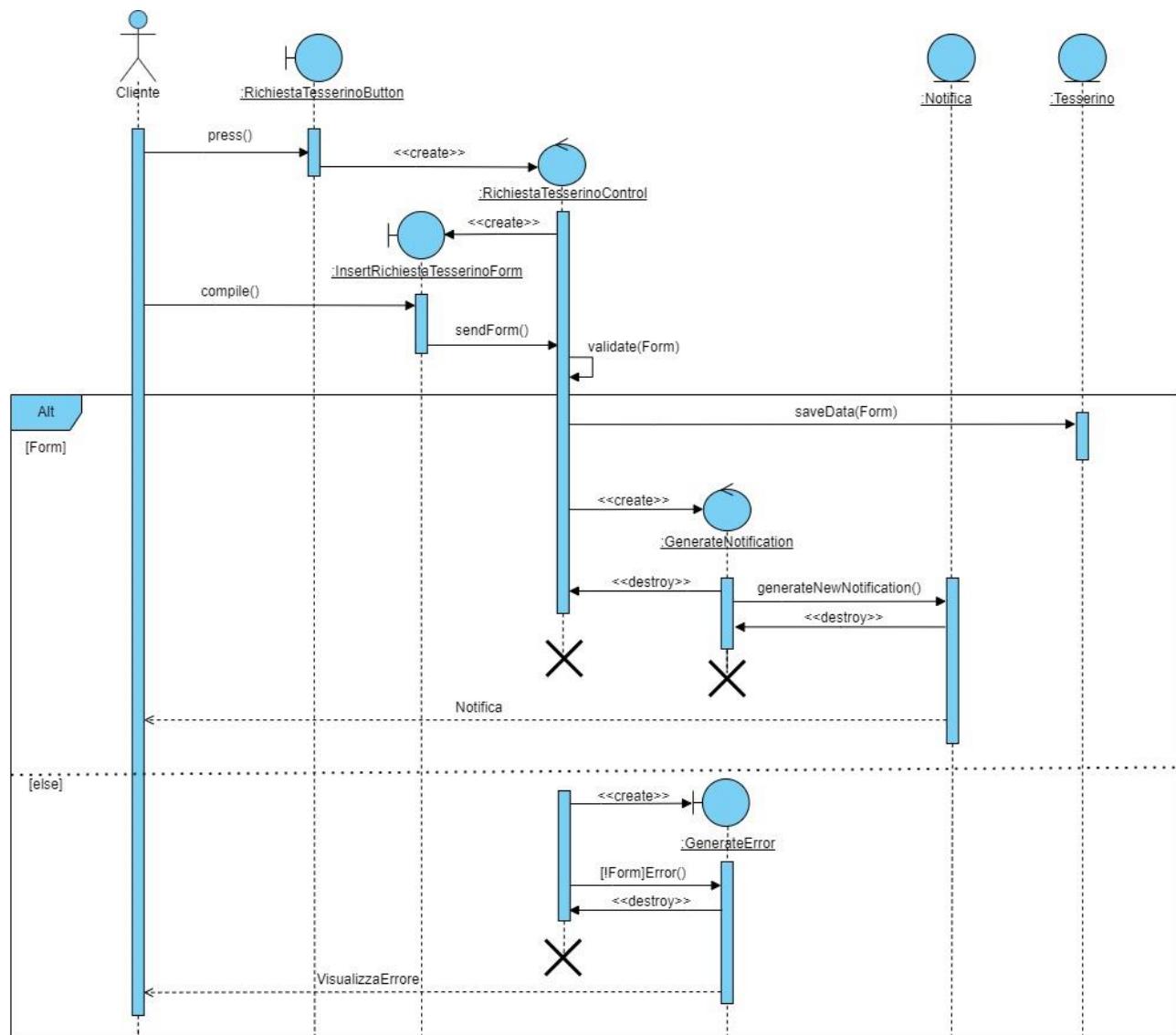


3.5.6 Modello Dinamico

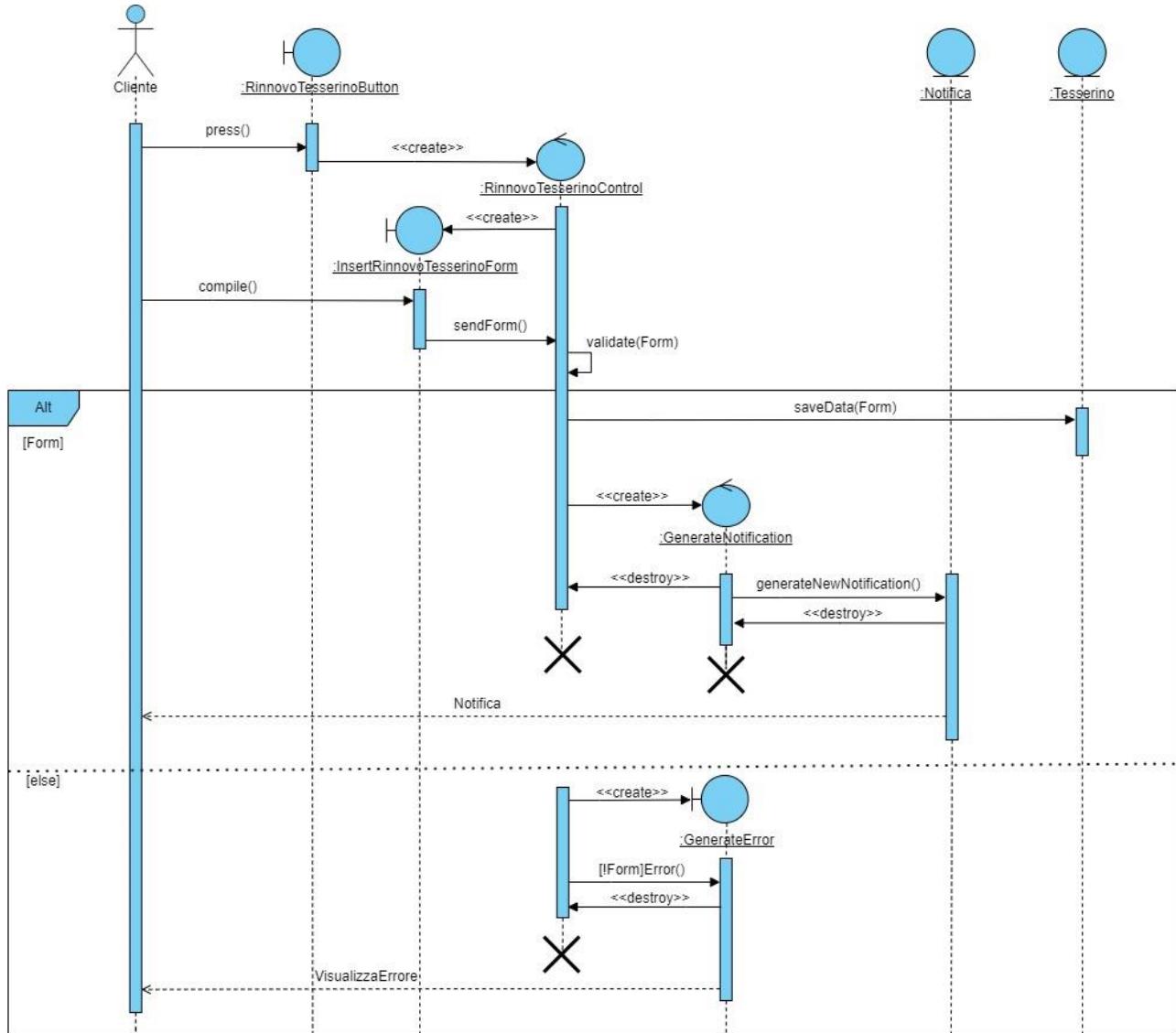
3.5.6.1 Sequence Diagram

3.5.6.1.1 Gestione Tesserino Digitale

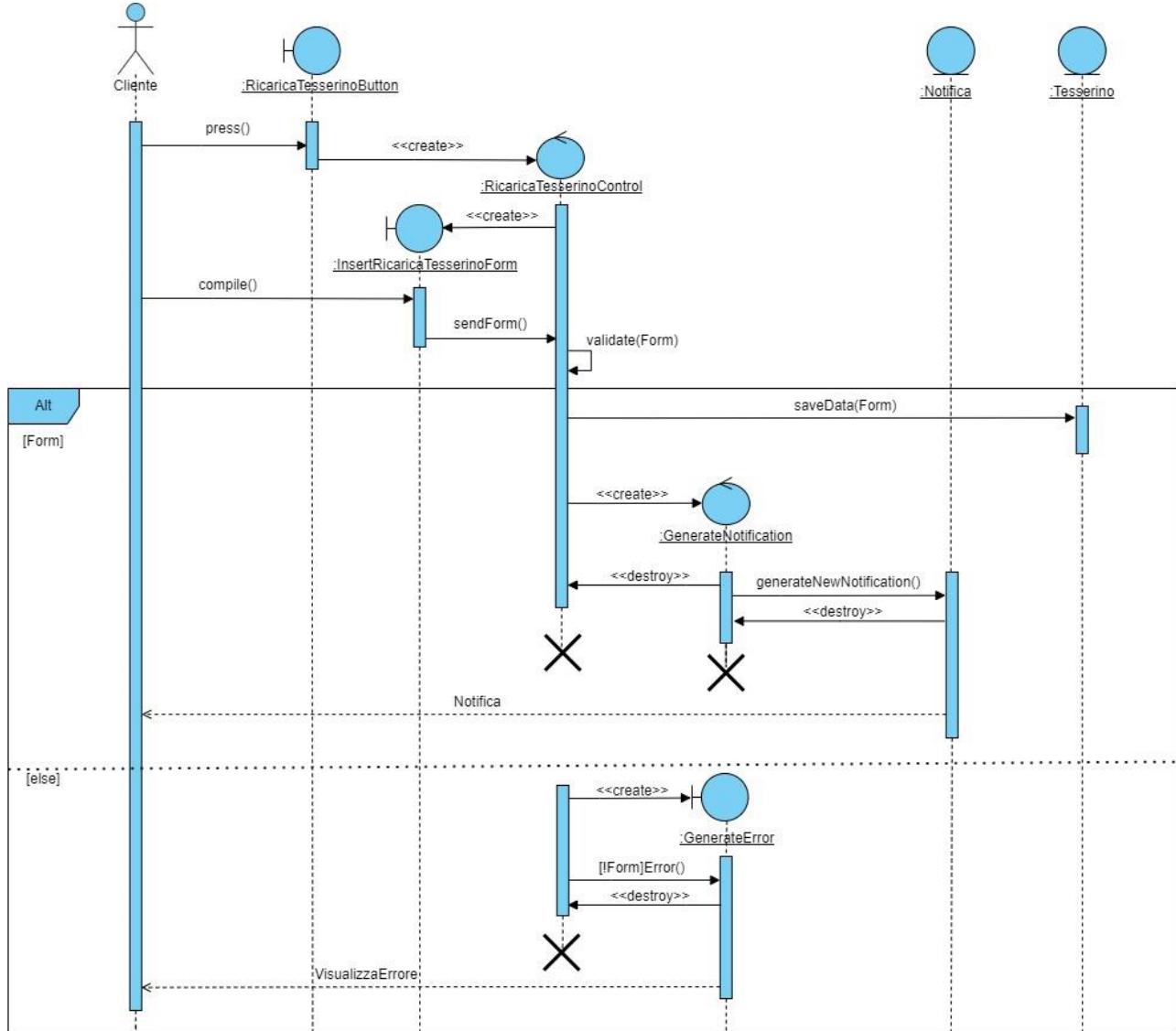
SD_GTD_1



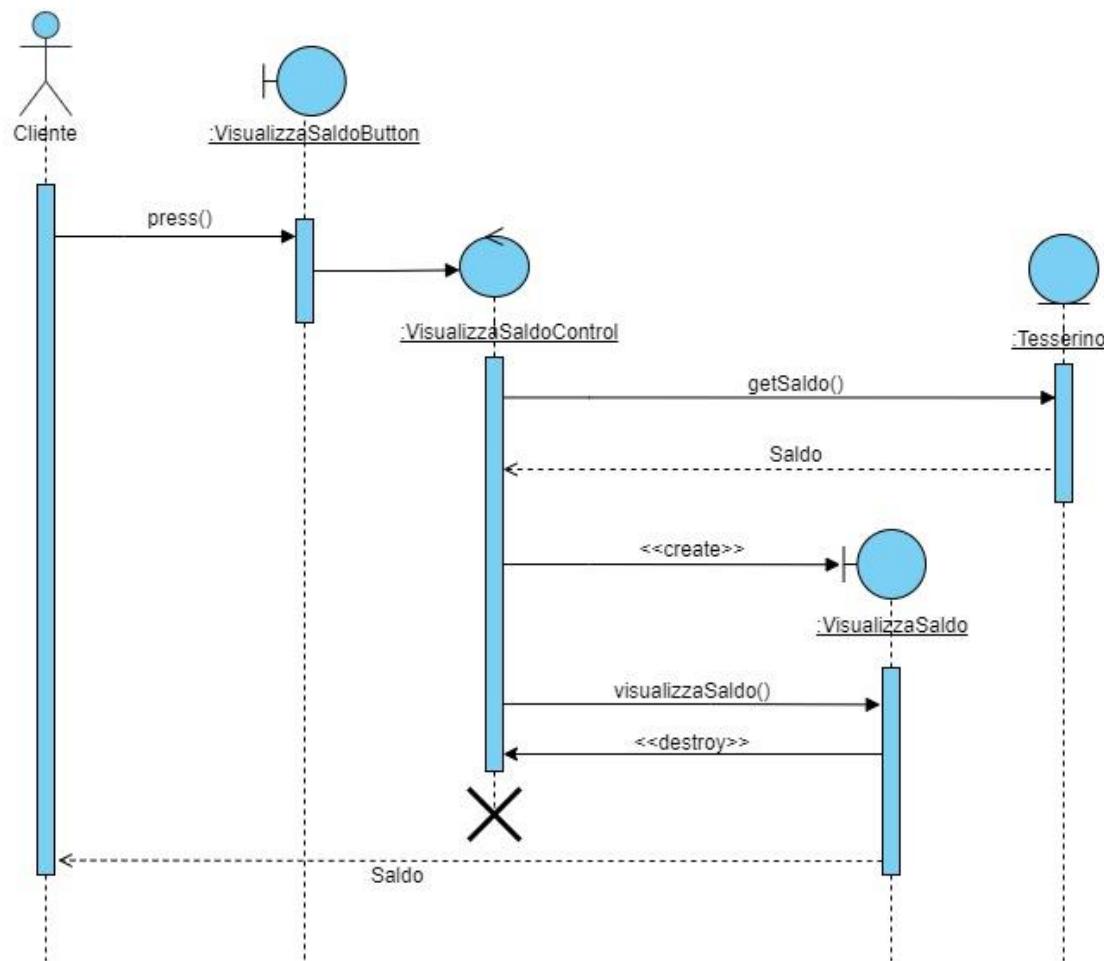
SD_GTD_2



SD_GTD_3

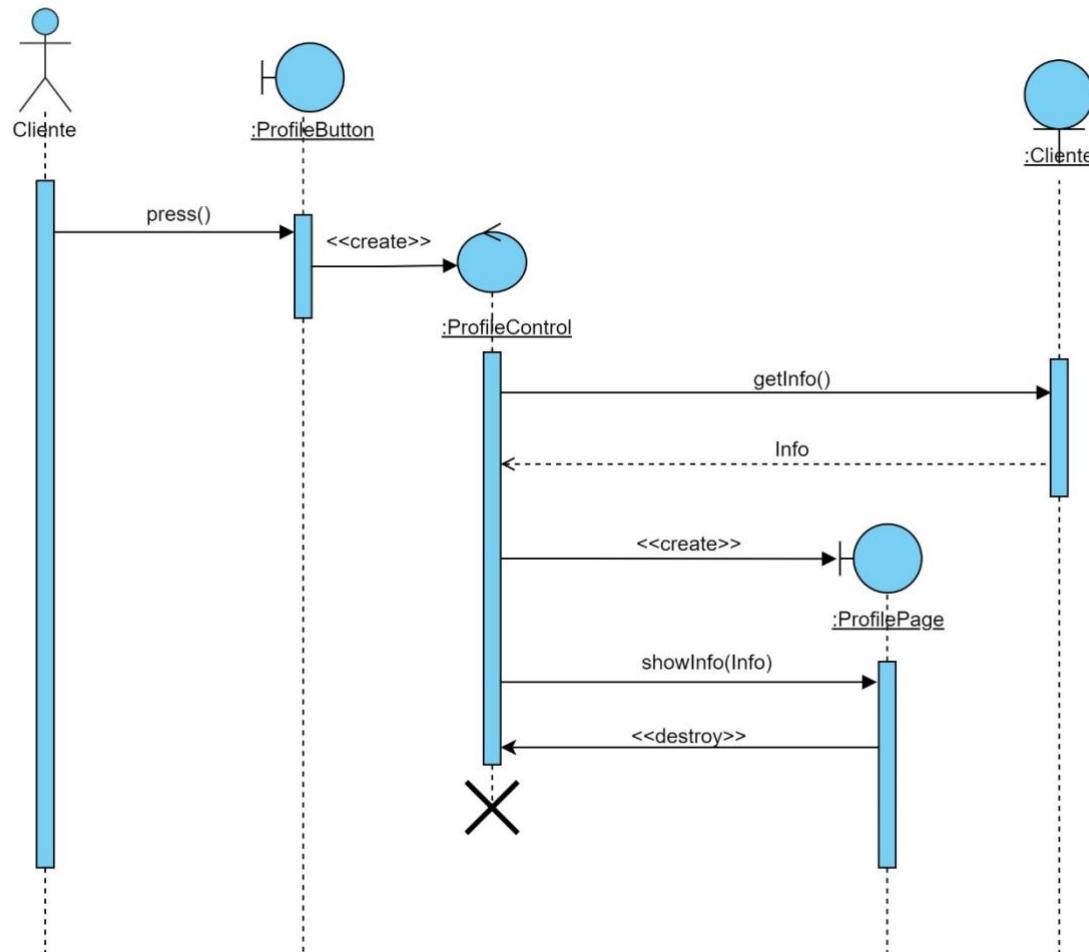


SD_GTD_4



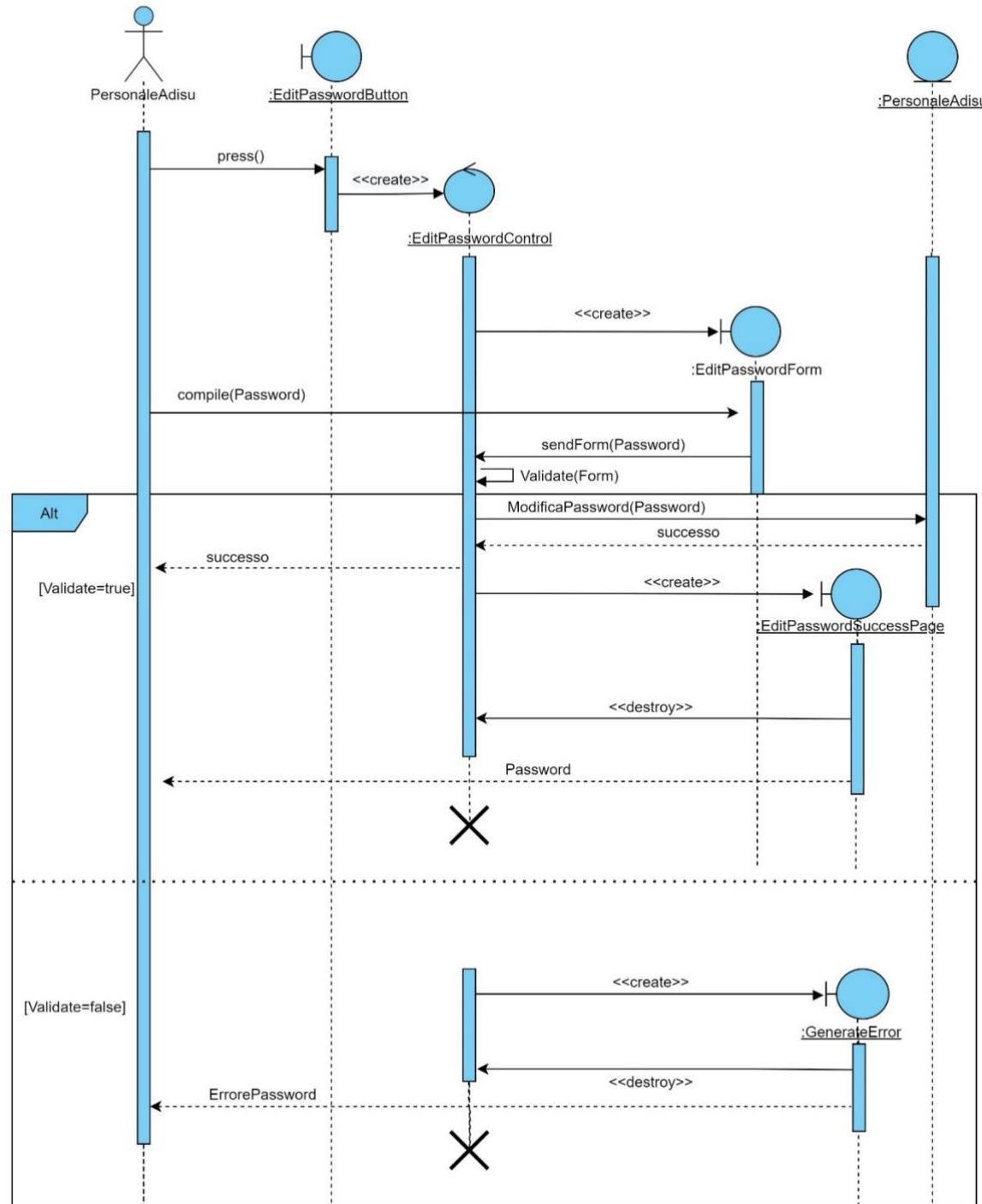
3.5.6.1.2 Gestione Profilo

SD_GP_1



N.B. questo sequence diagram è applicabile anche all'operatore mensa, al personale adisu e all'admin.

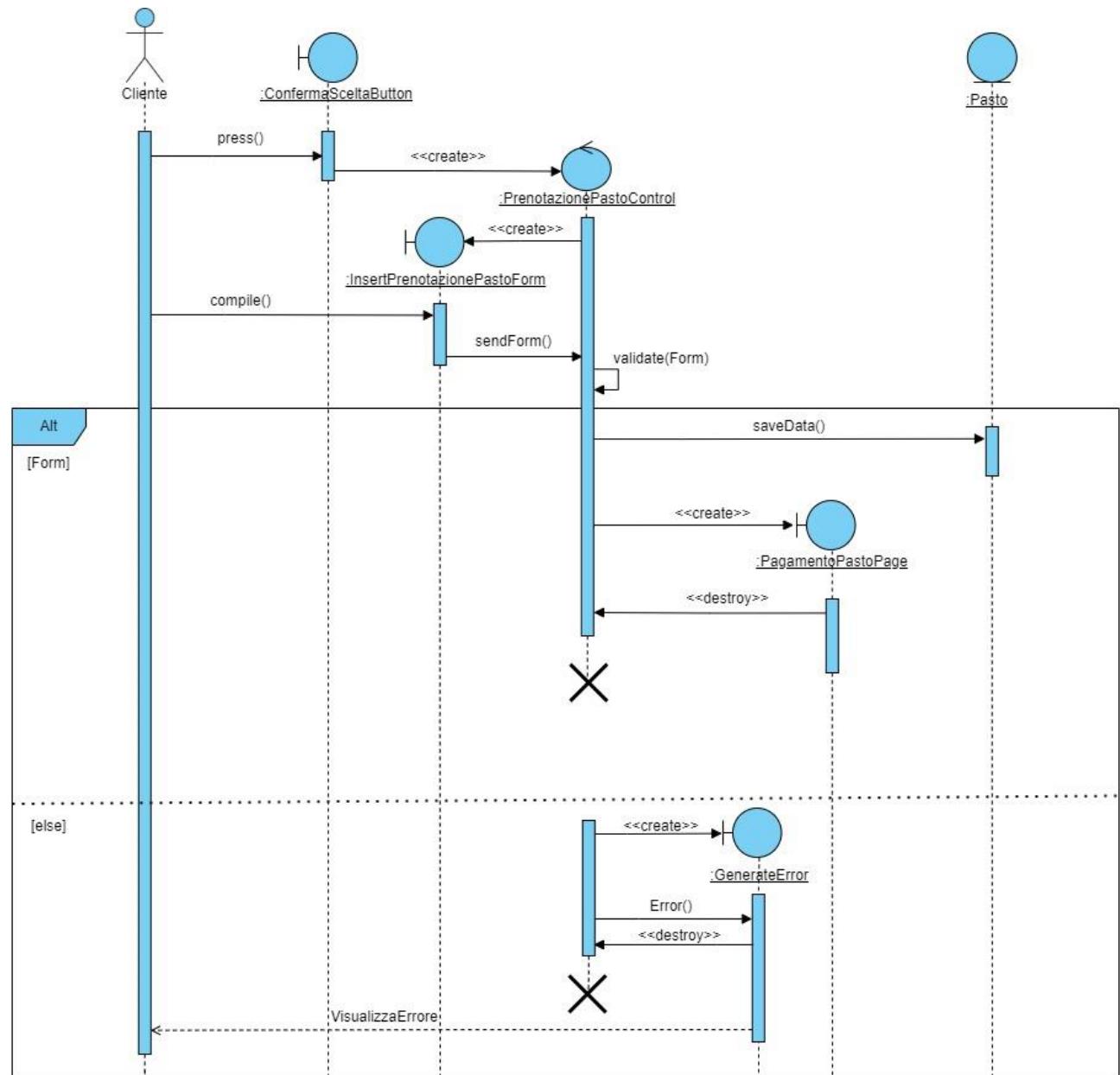
SD_GP_2



N.B. questo sequence diagram è applicabile anche al cliente e all'operatore mensa

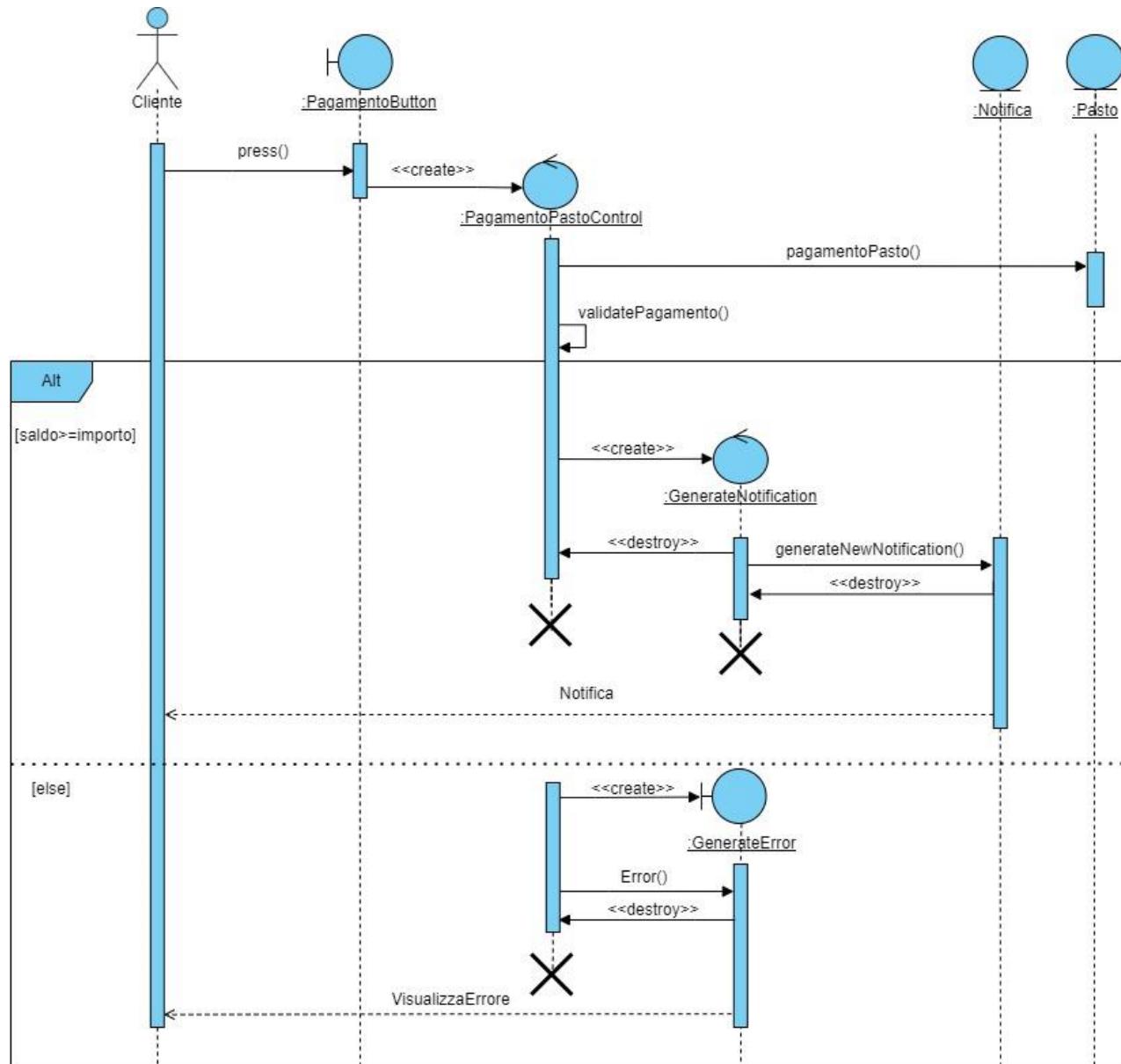
3.5.6.1.4 Gestione Ordini Pasto

SD_GOP_1

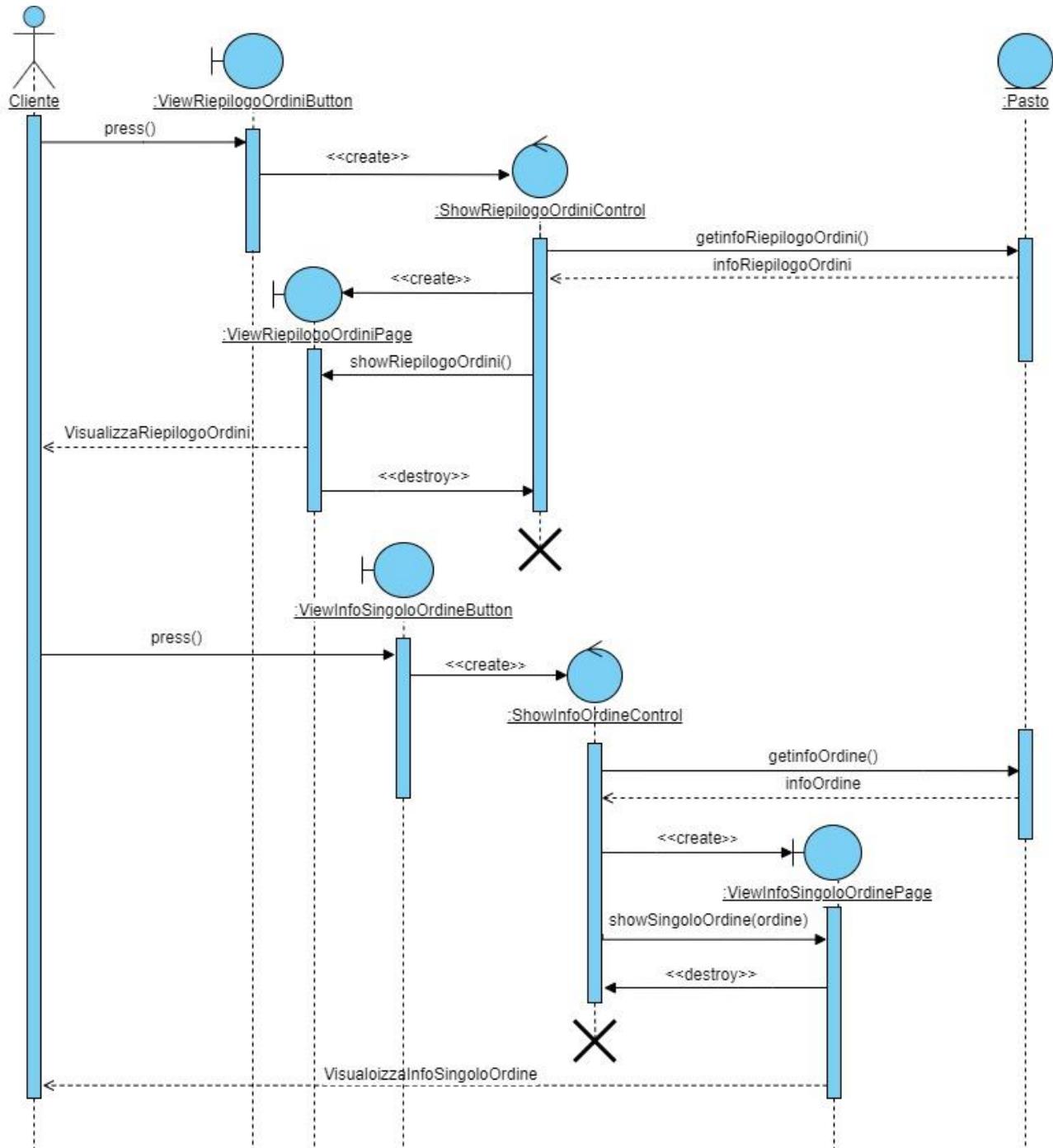


N.B. Il Boundary PagamentoPastoPage include SD_GOP_2 (reindirizza l'utente al pagamento del pasto)

SD_GOP_2

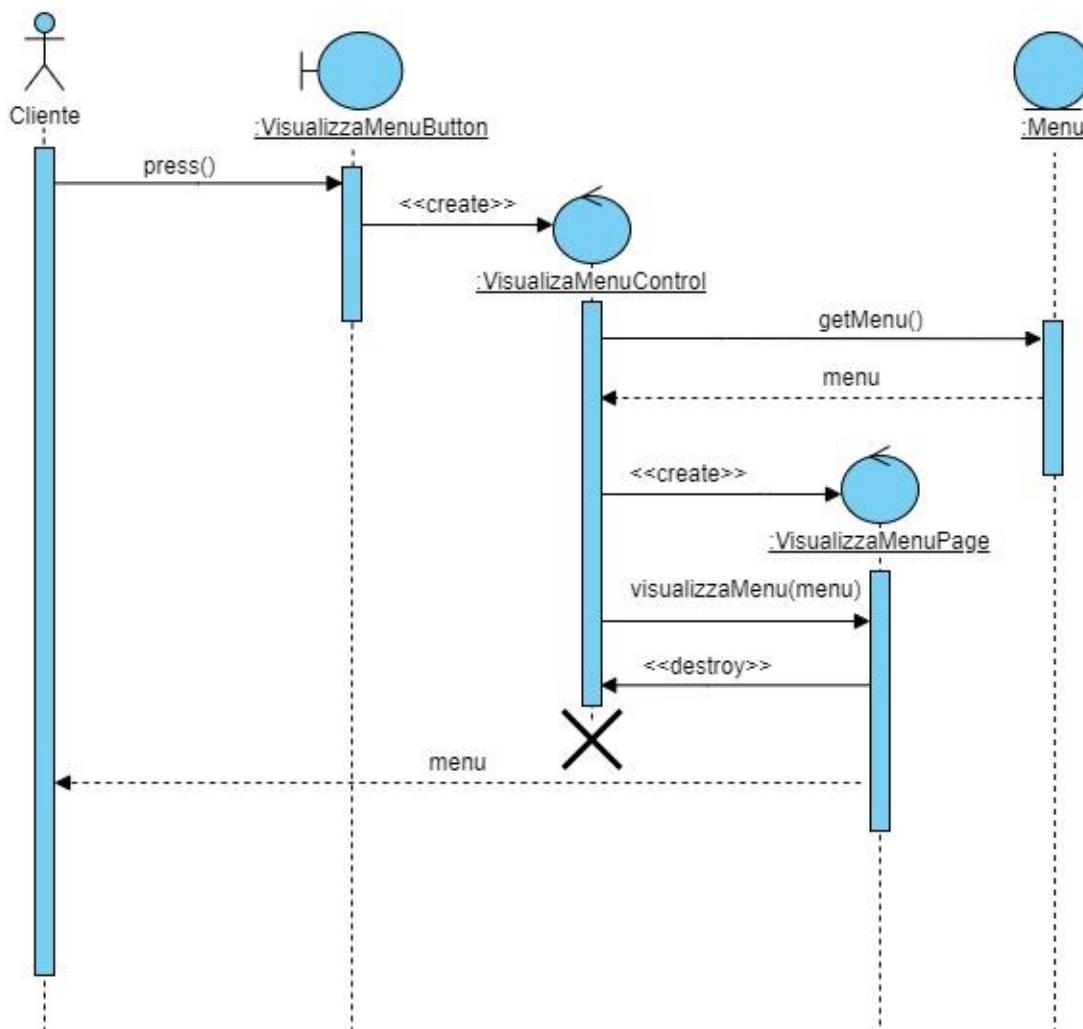


SD_GOP_3



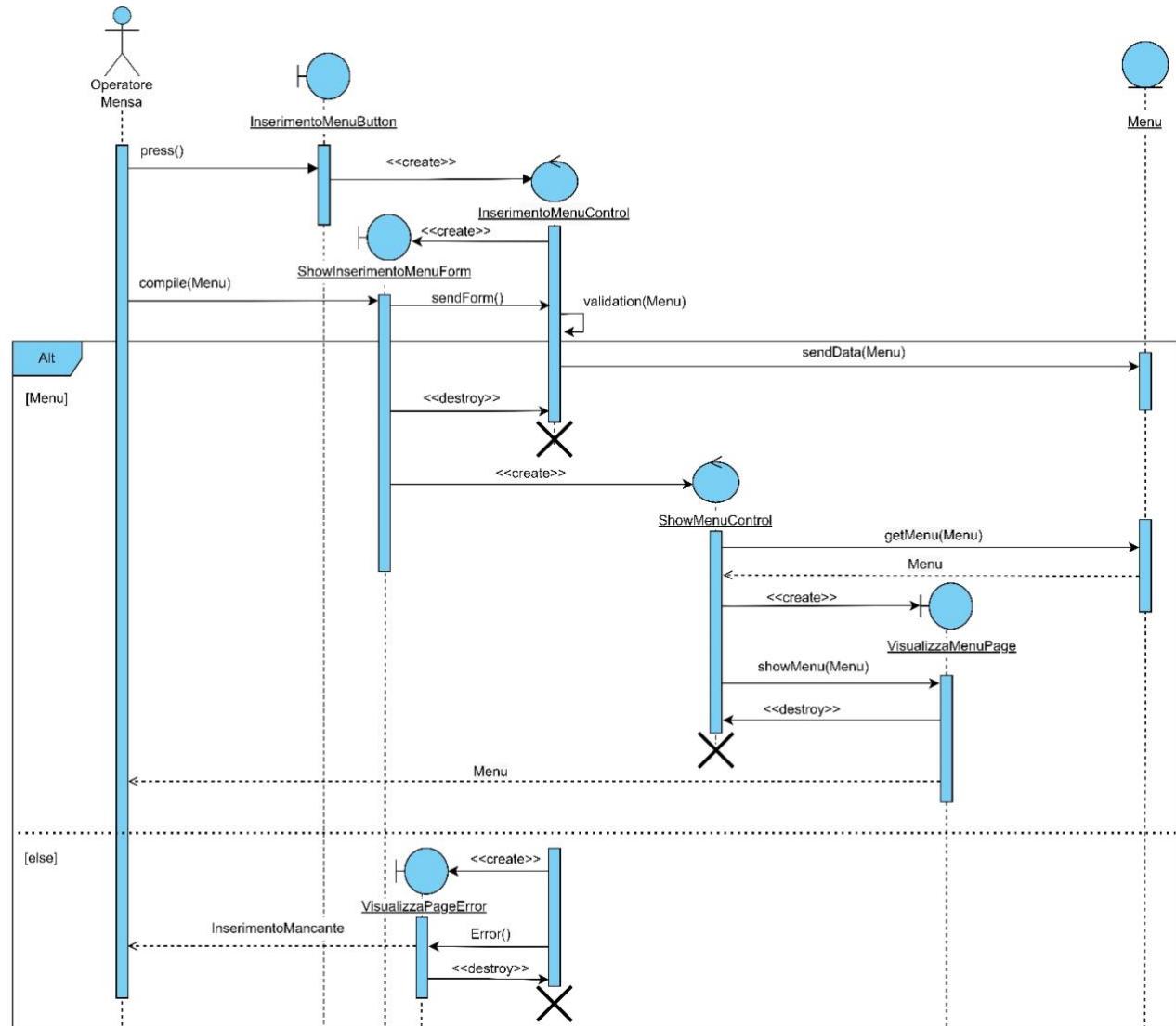
3.5.6.1.5 Gestione Menu

SD_GM_1

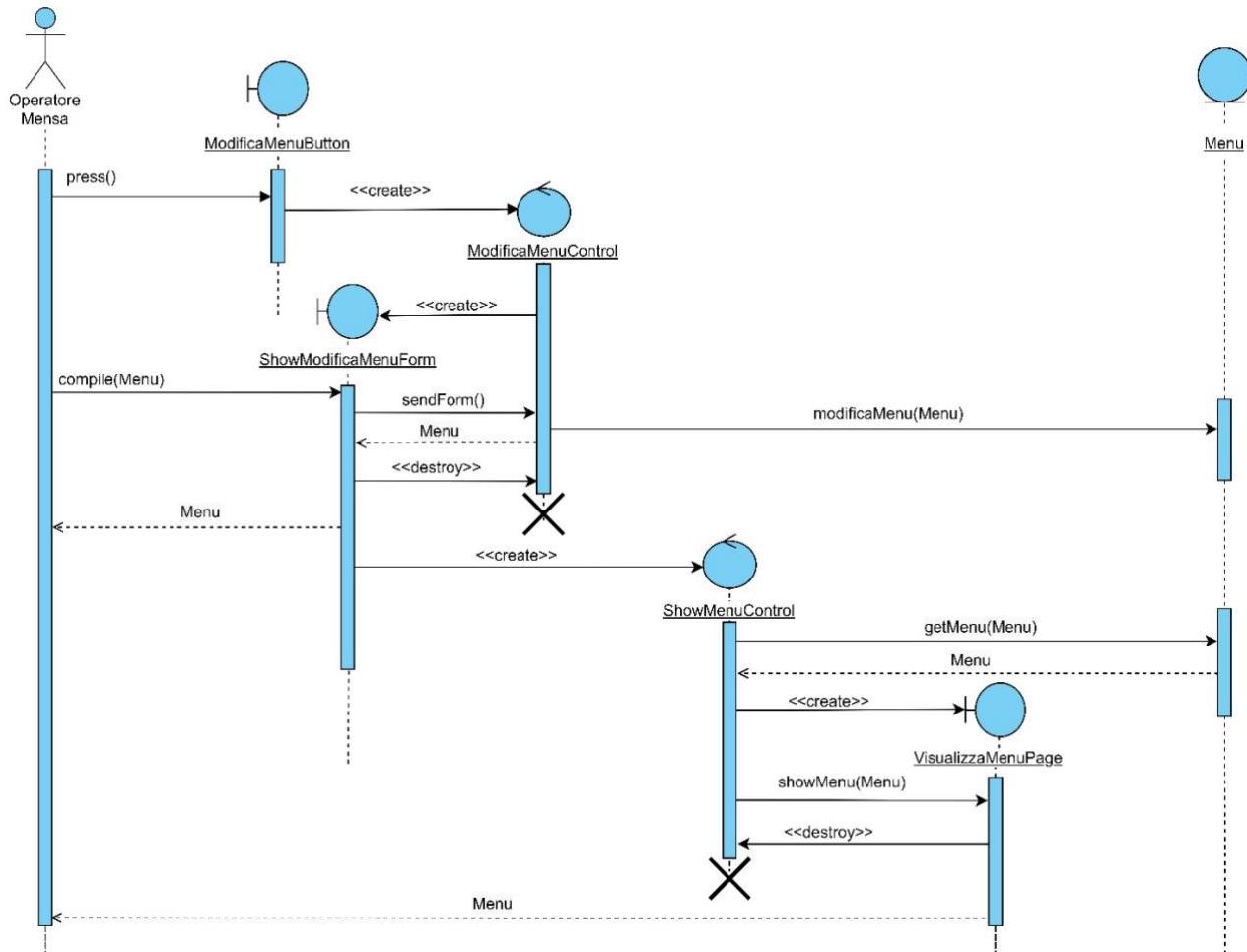


NB: Lo stesso flusso di eventi si applica anche all'operatore mensa.

SD_GM_2



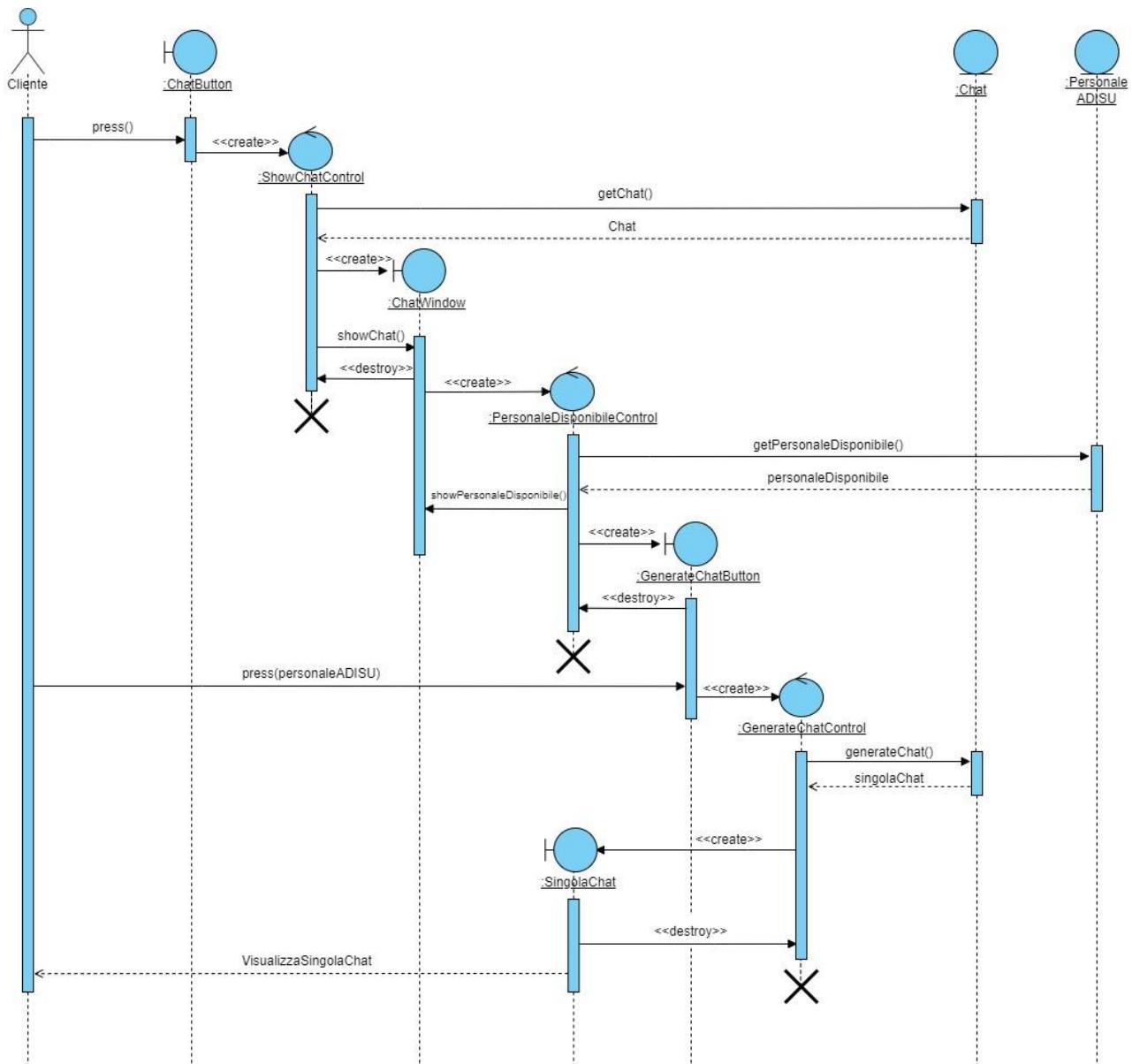
SC_GM_3



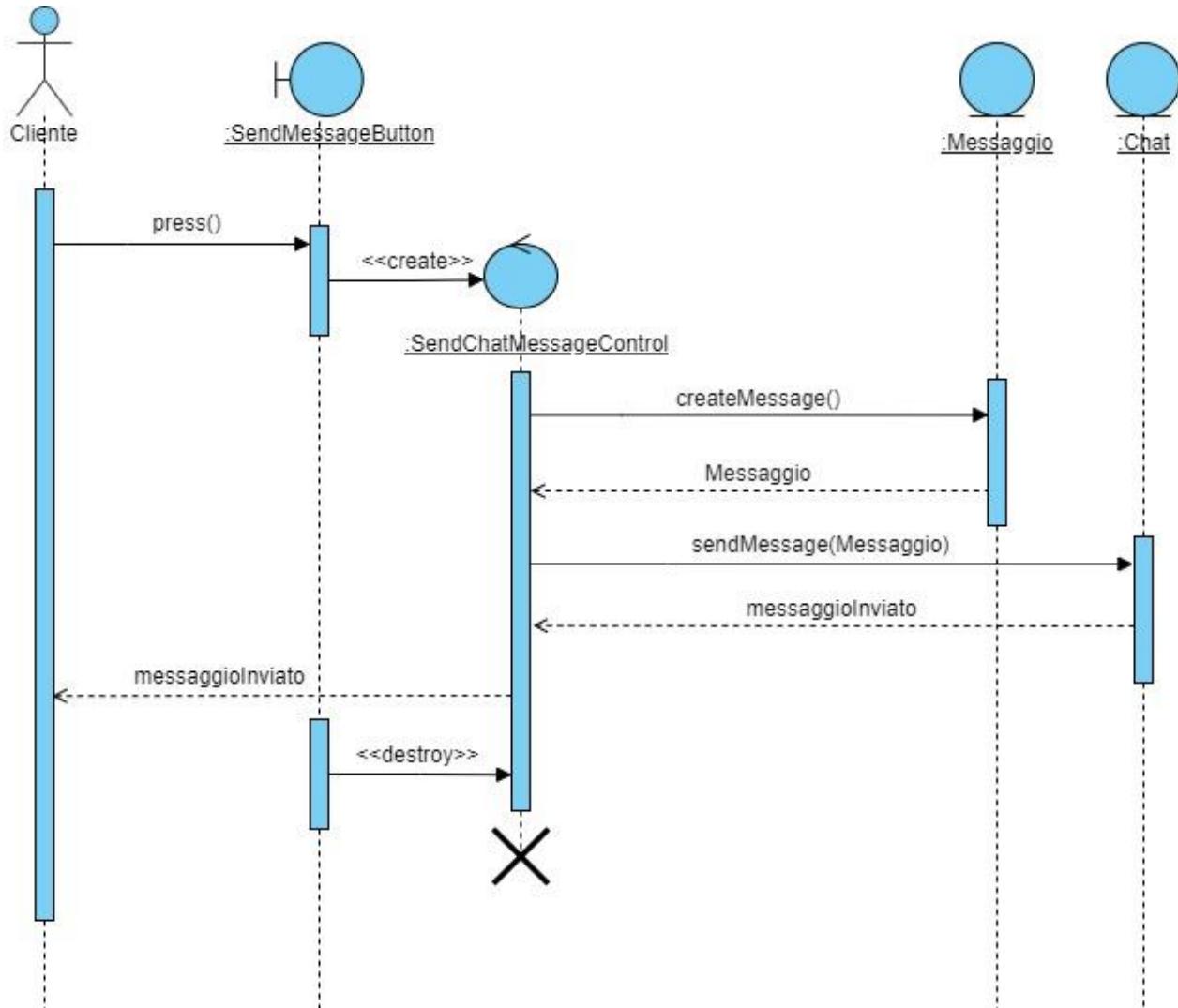
N.B questo sequence diagram è applicabile anche all'operatore mensa

3.5.6.1.6 Gestione Chat

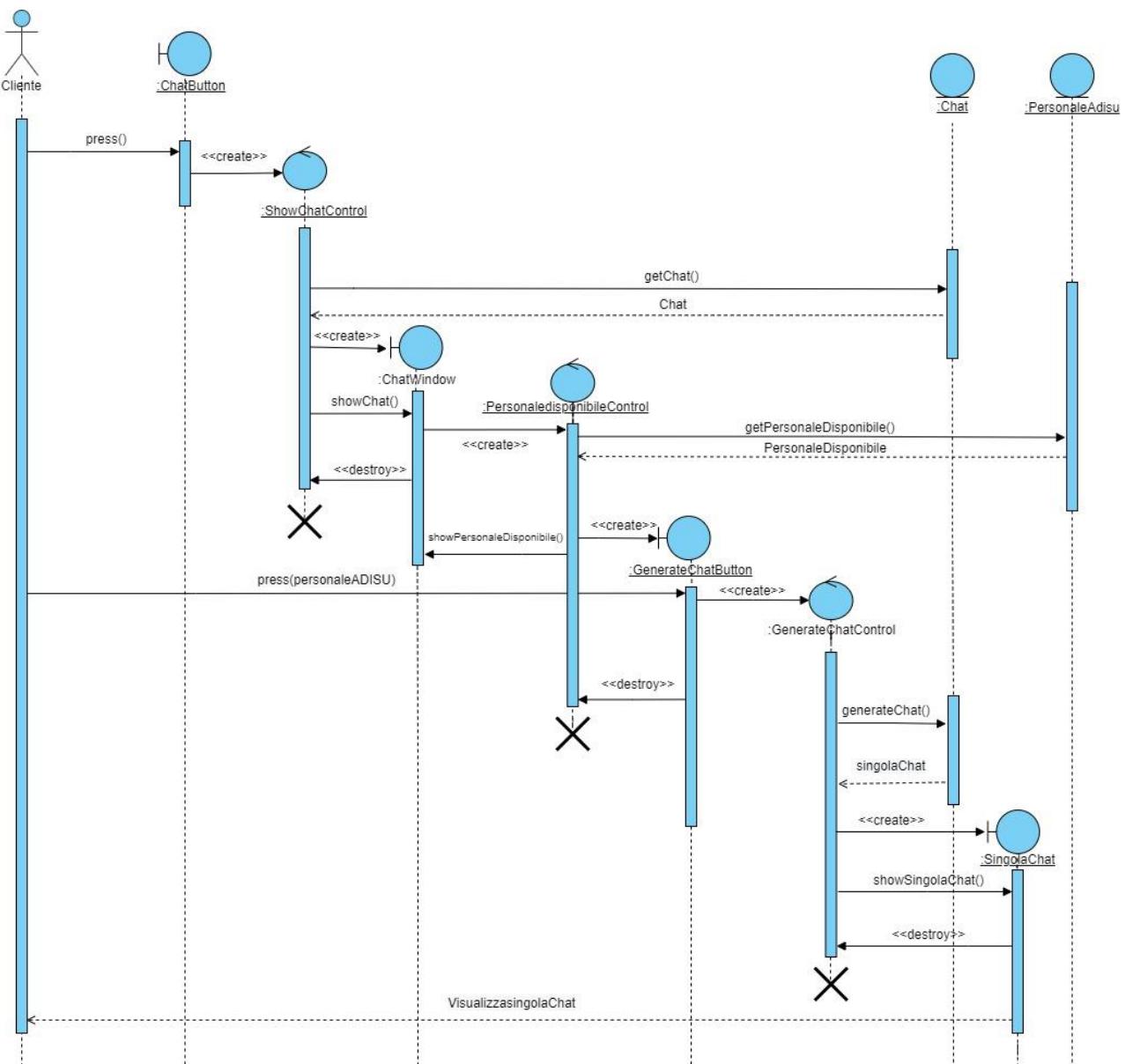
SD_GC_1



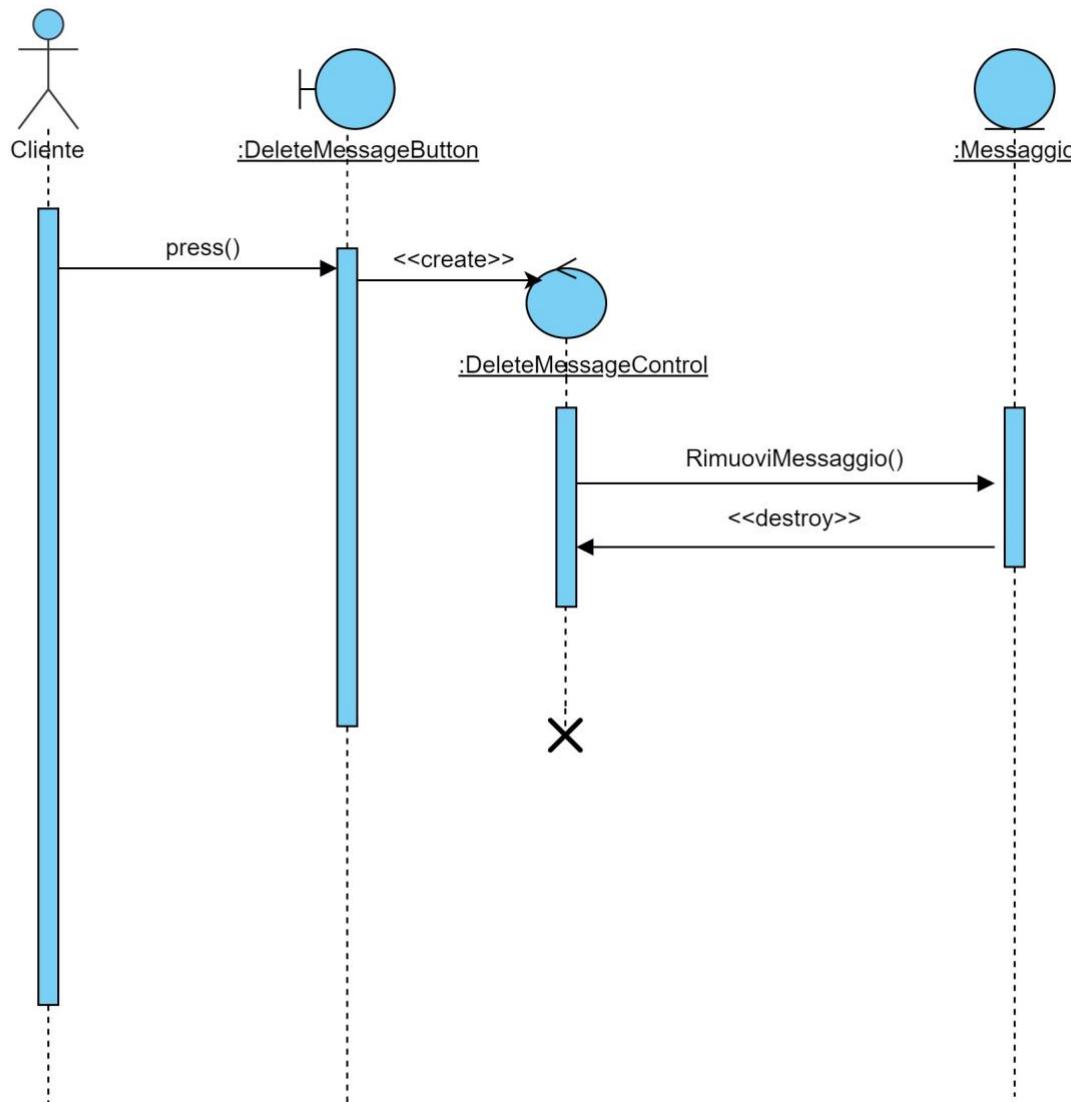
SD_GC_2



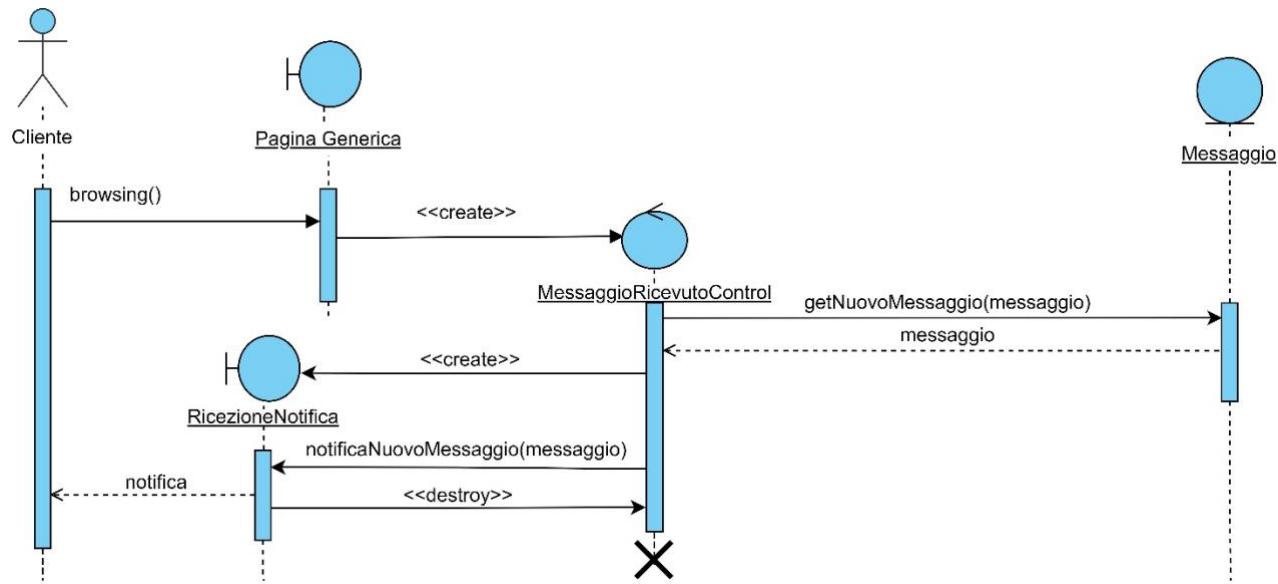
SD_GC_3



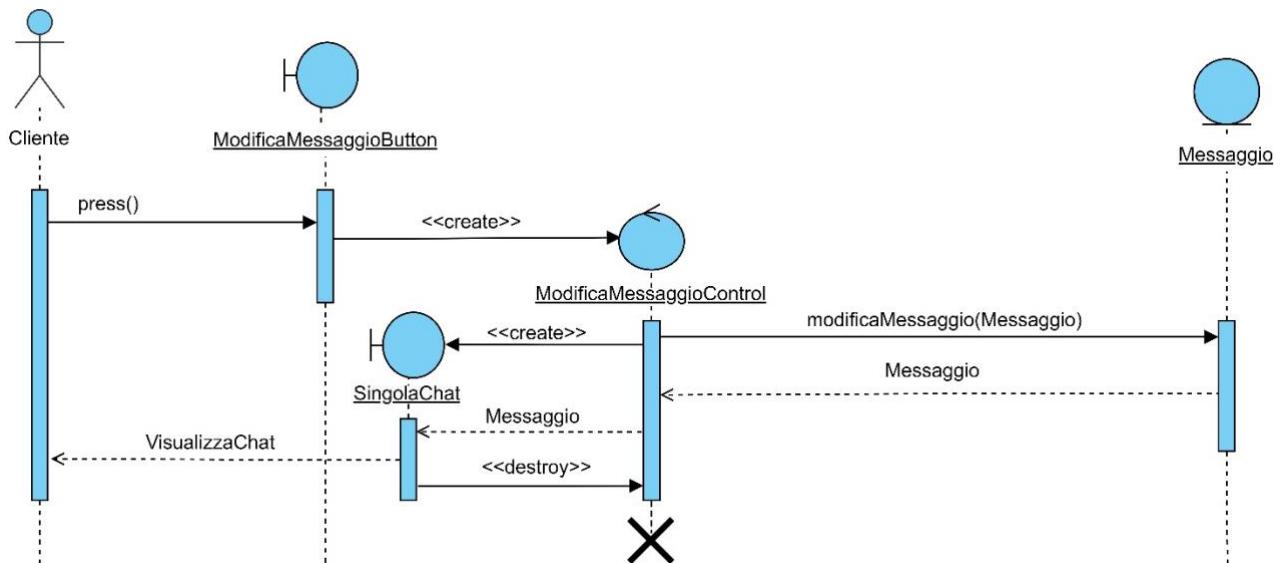
SD_GC_4



SD_GC_5



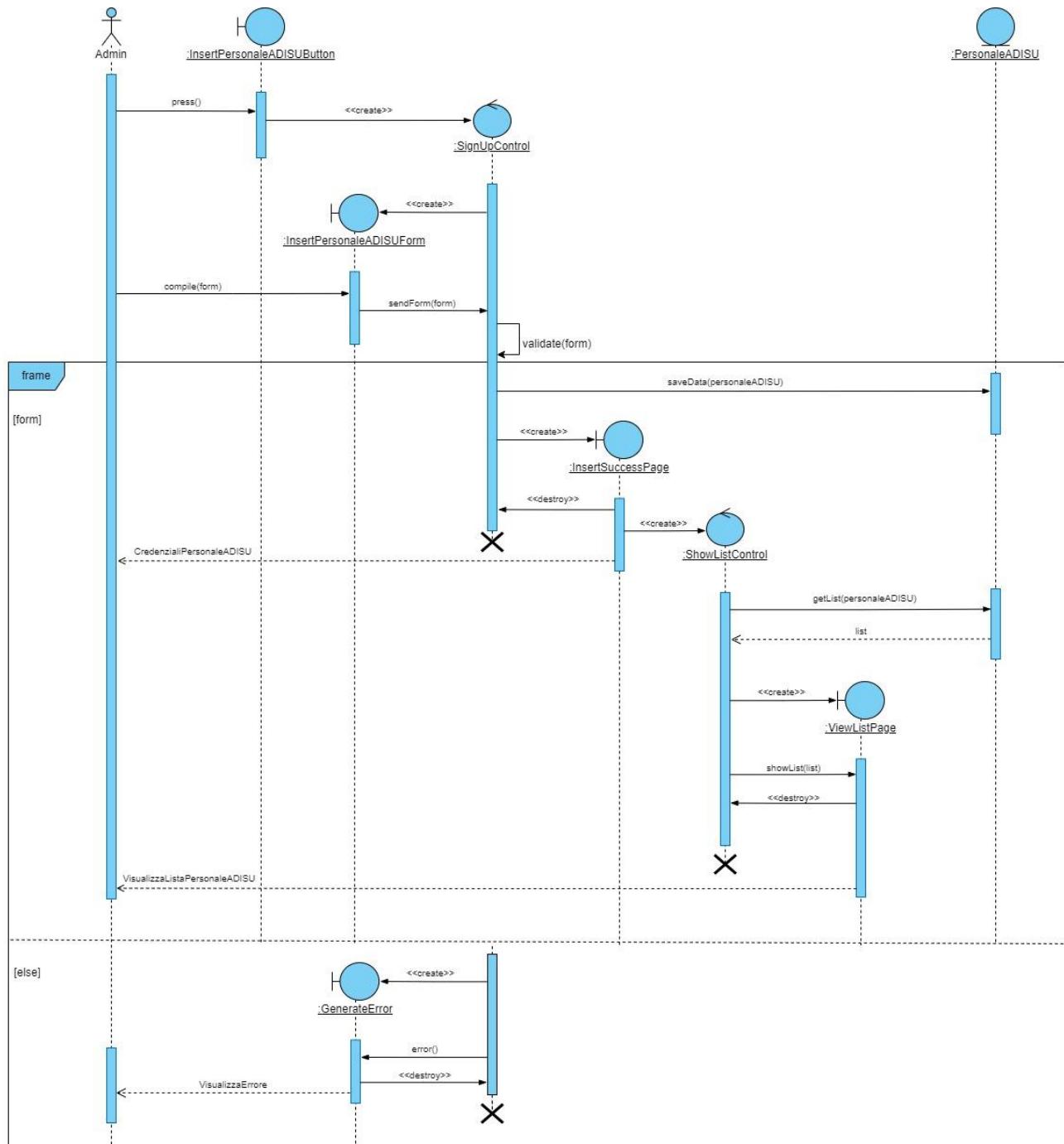
SD_GC_6



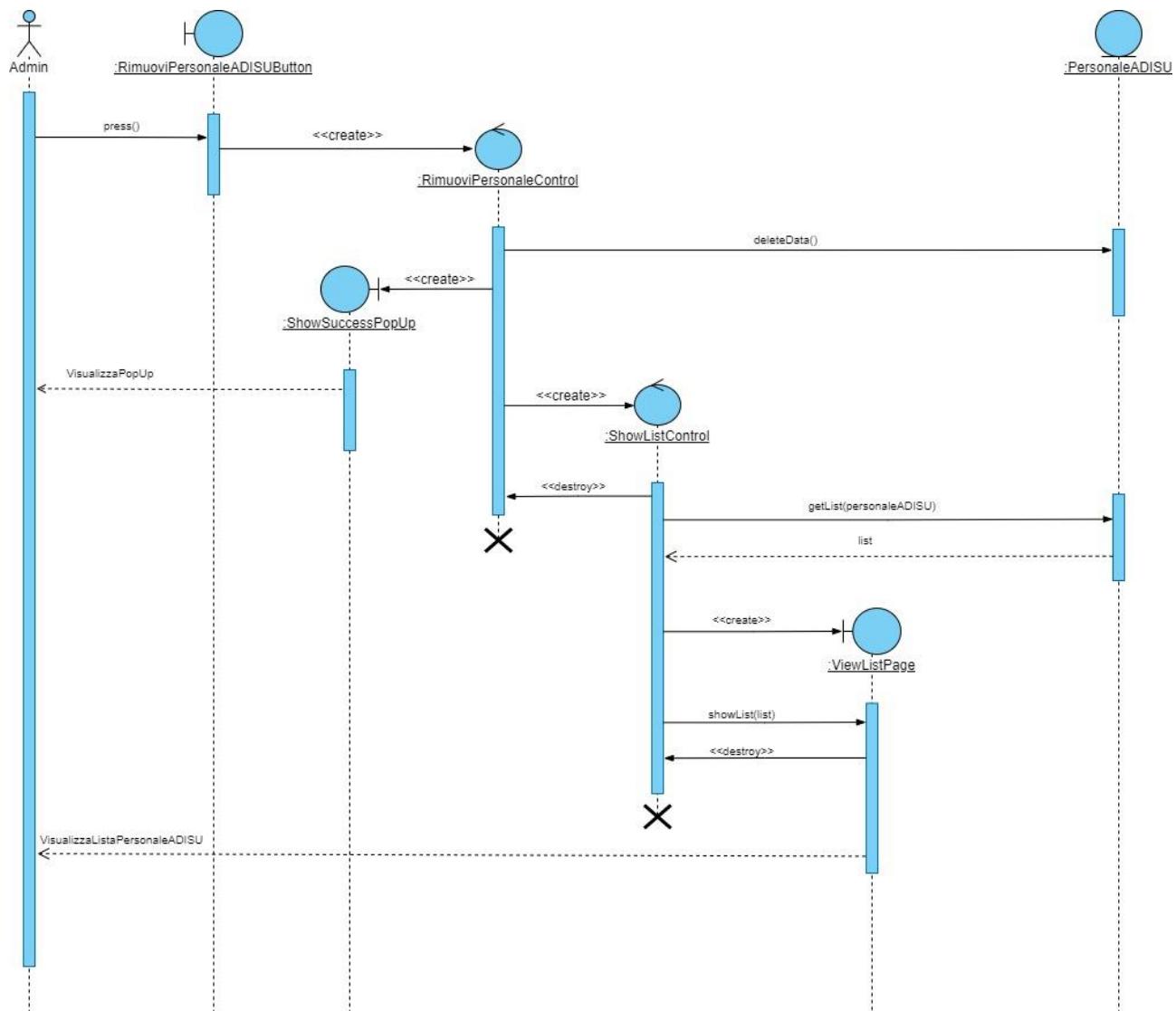
NB: Gli stessi flussi di eventi si applicano anche al Personale Adisu (tranne per SD_GC_1)

3.5.6.1.7 Gestione Personale ADISU

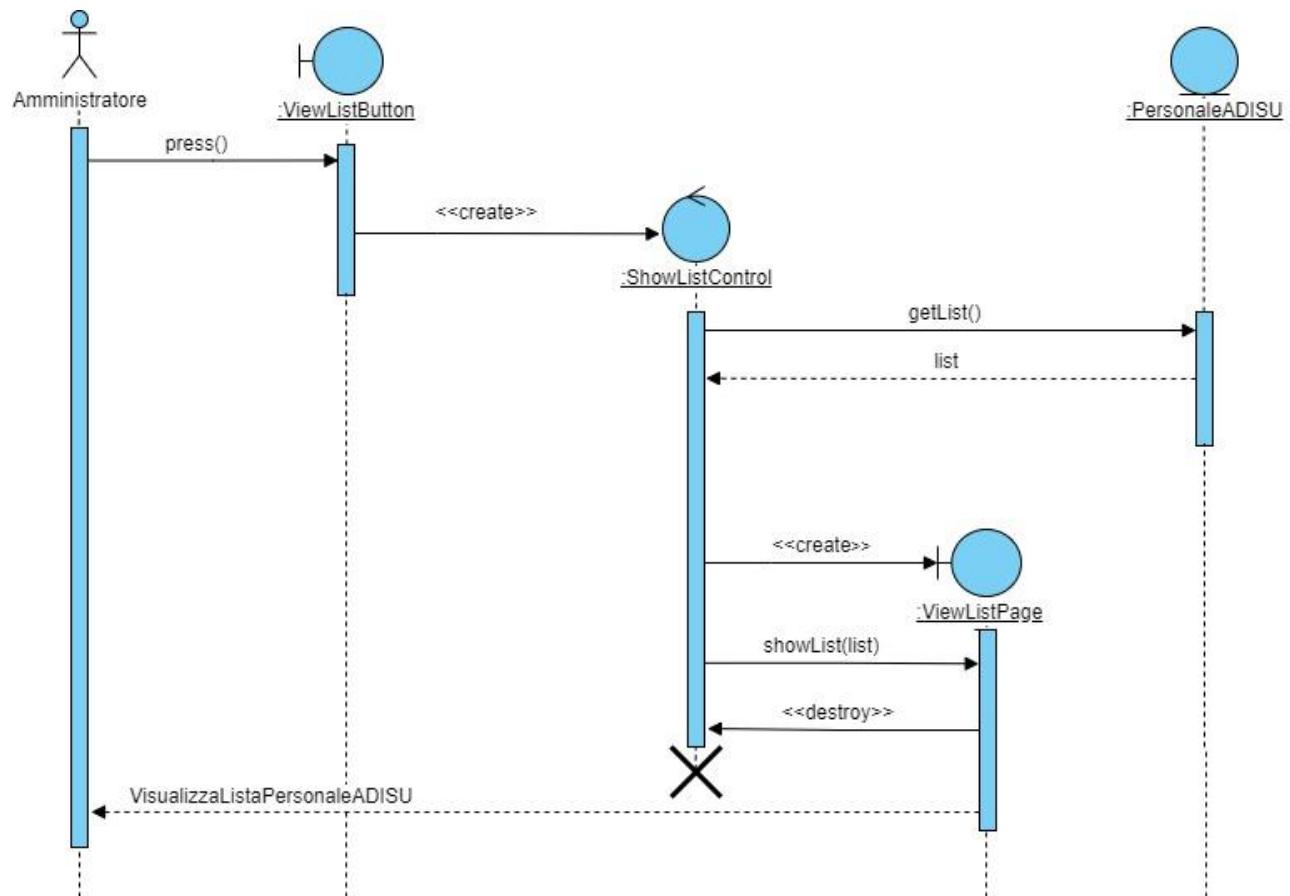
SD_GPA_1



SD_GPA_2

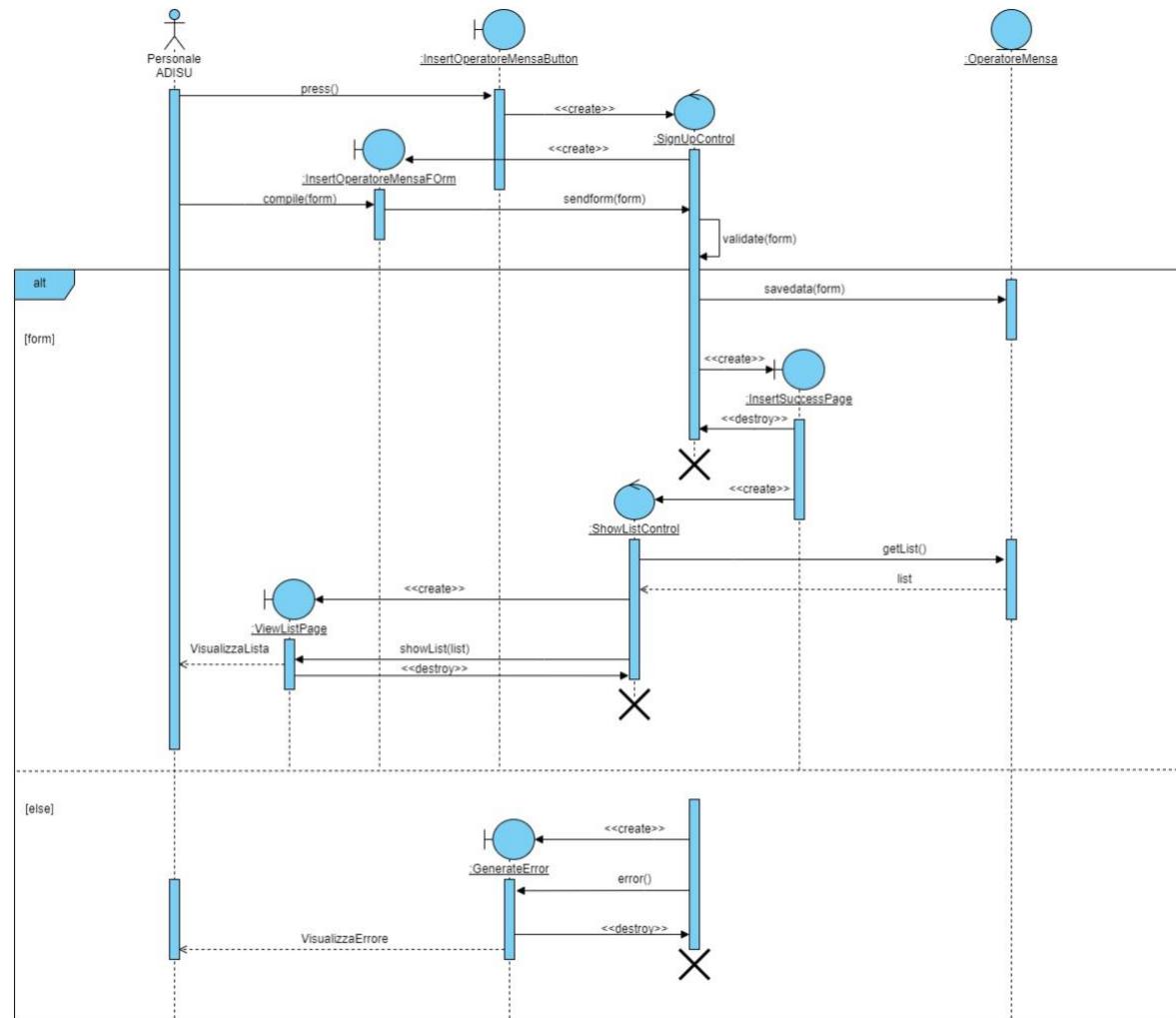


SD_GPA_3

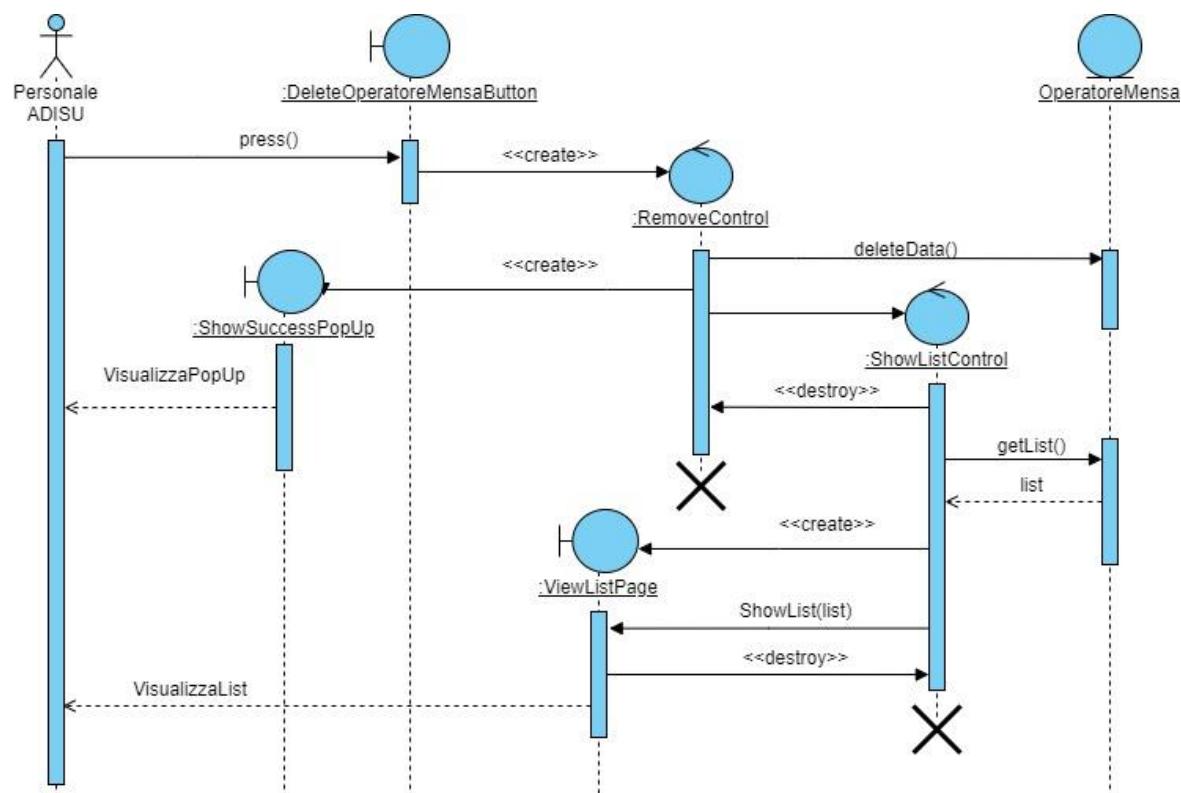


3.5.6.1.8 Gestione Operatore mensa

SD_GOM_1

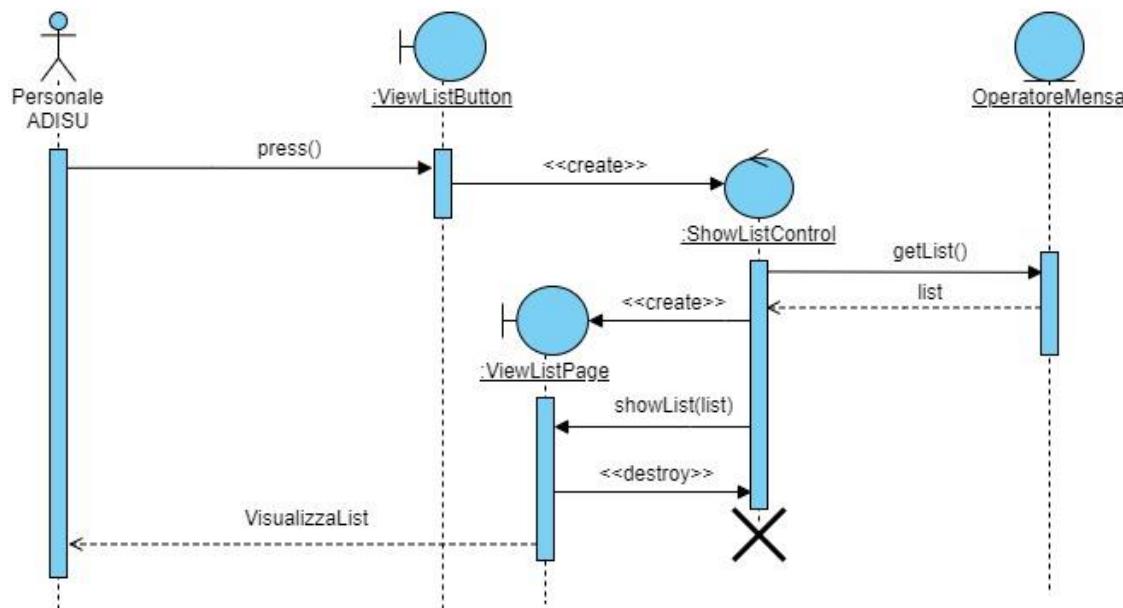


SD_GOM_2



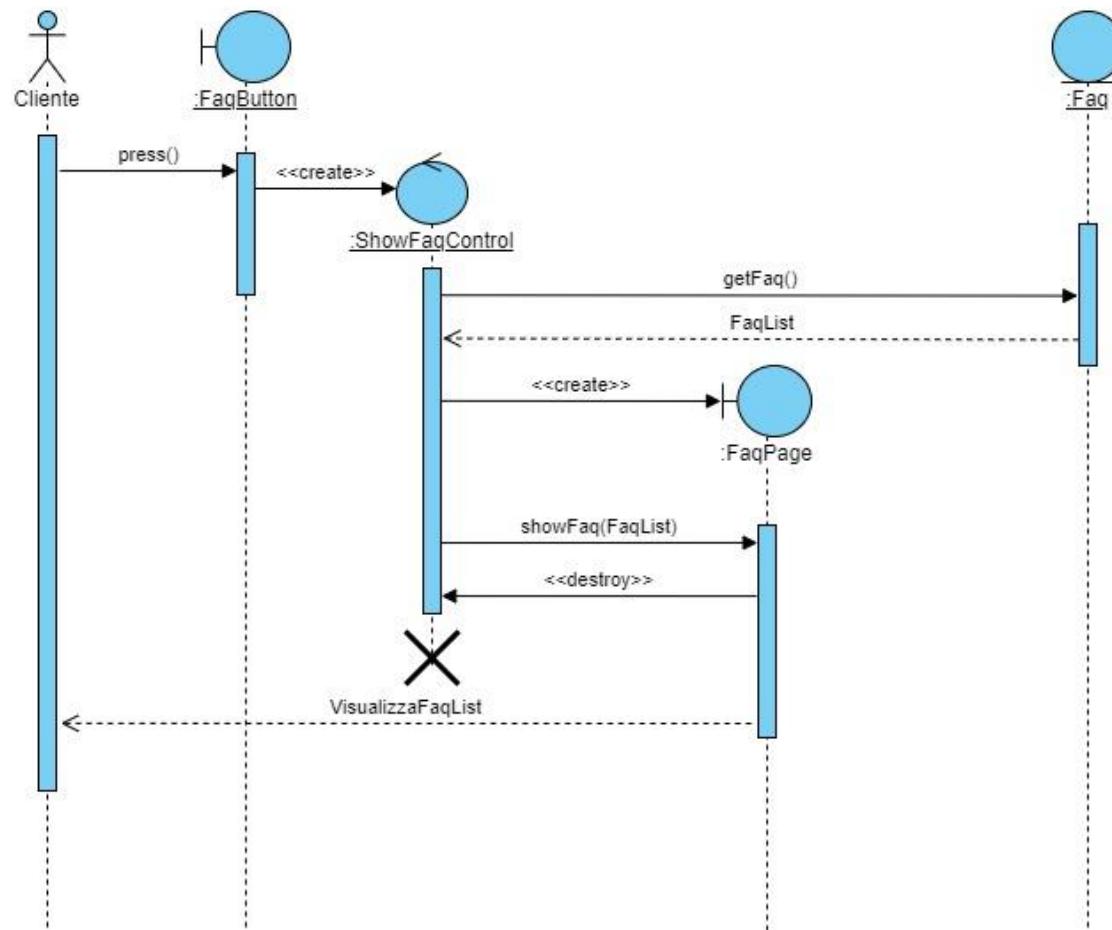


SD_GOM_3



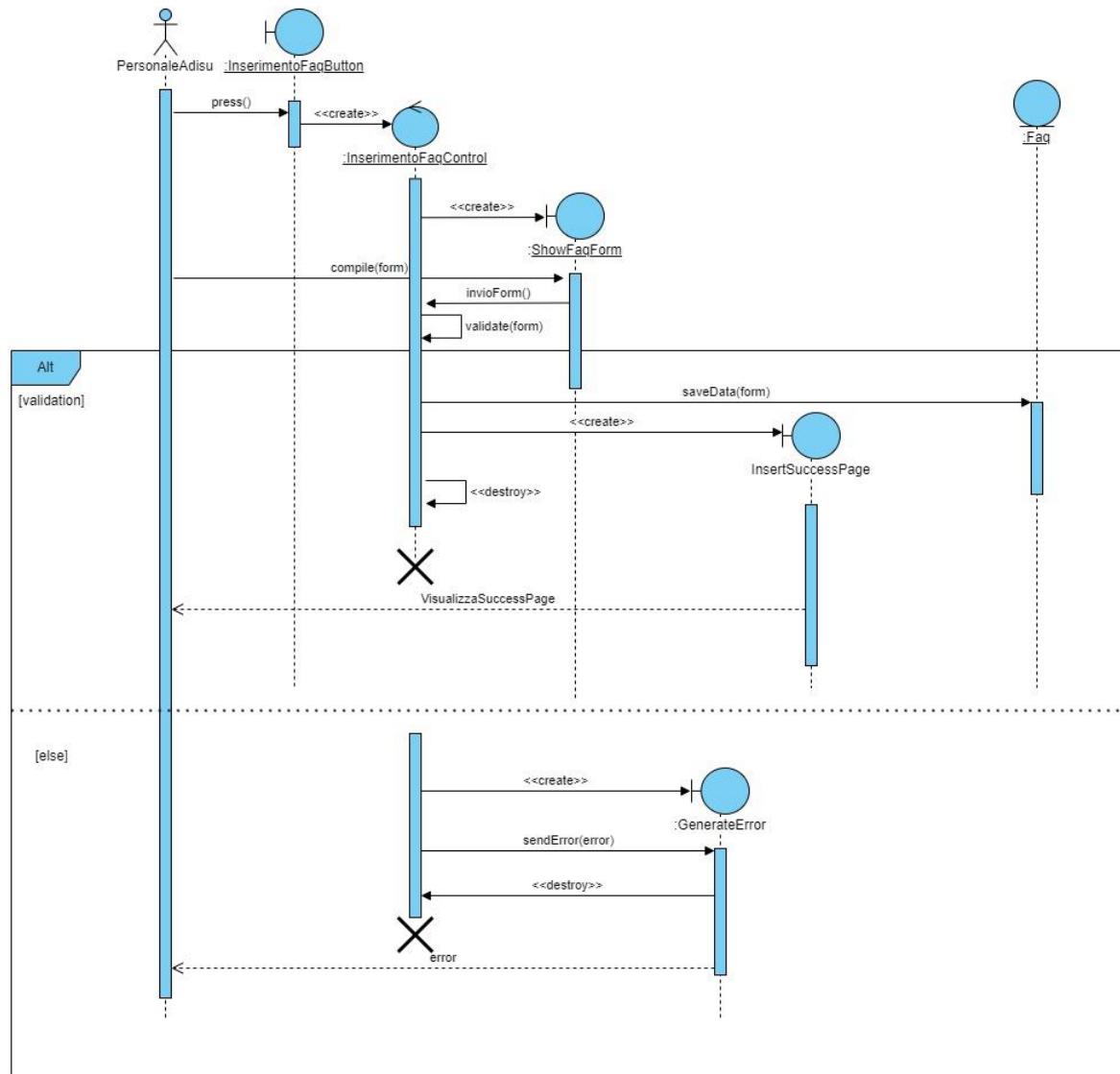
3.5.6.1.9 Gestione FAQ

SD_GF_1

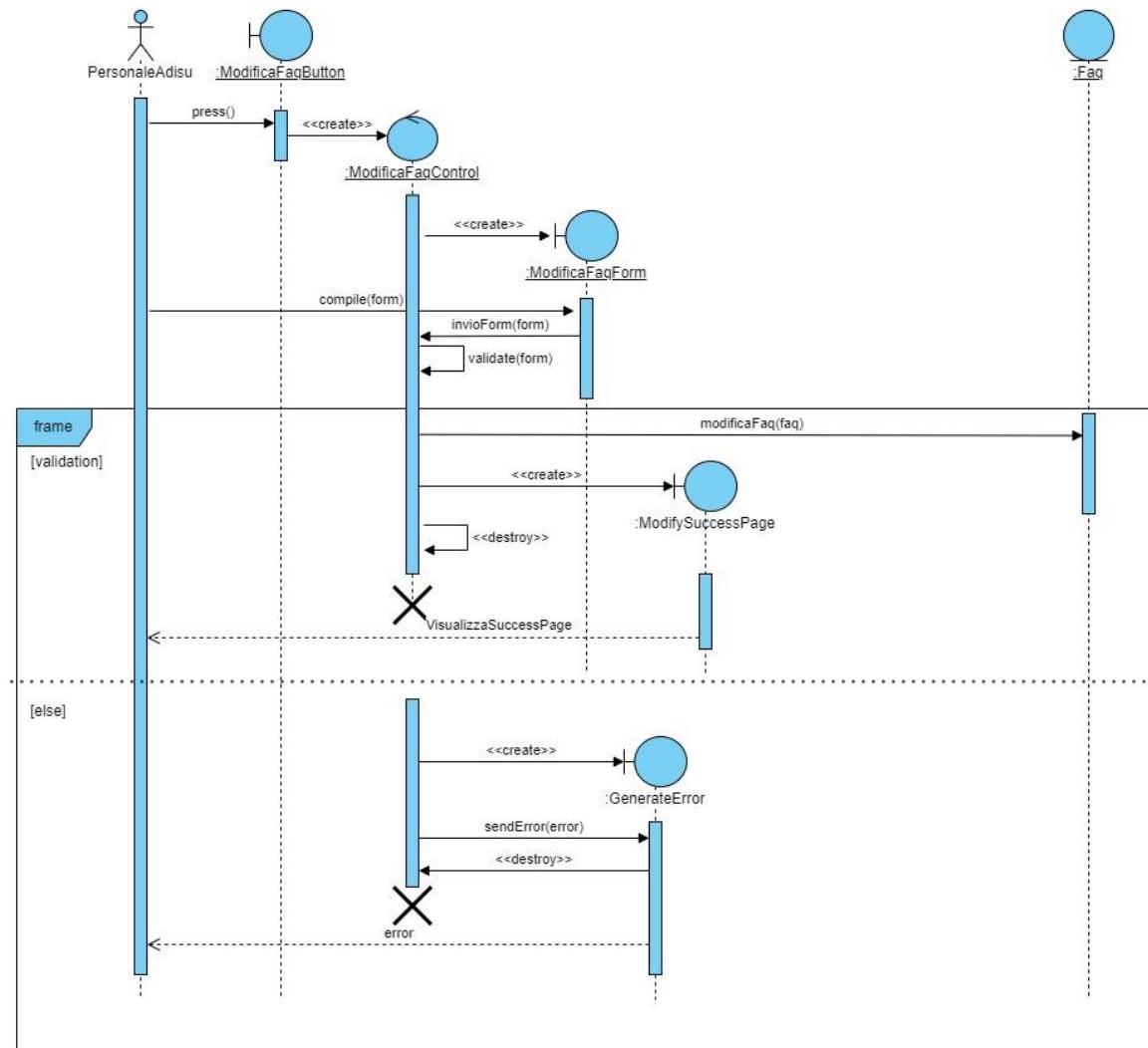


NB: Lo stesso flusso di eventi si applica anche al Personale Adis.

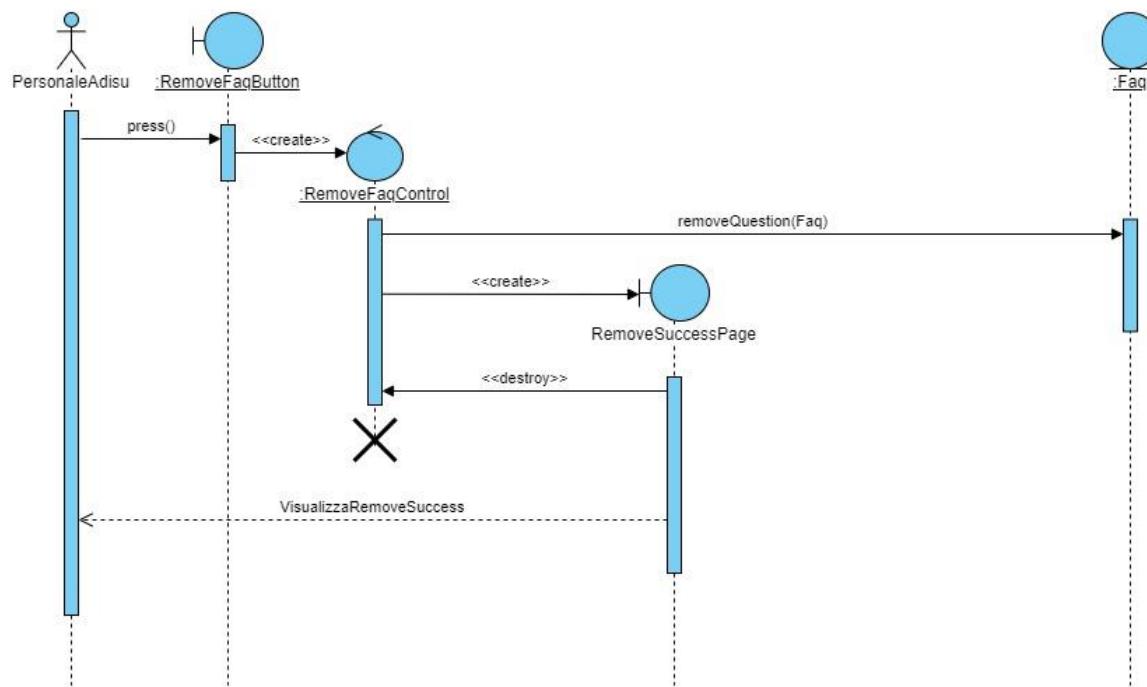
SD_GF_2



SD_GF_3

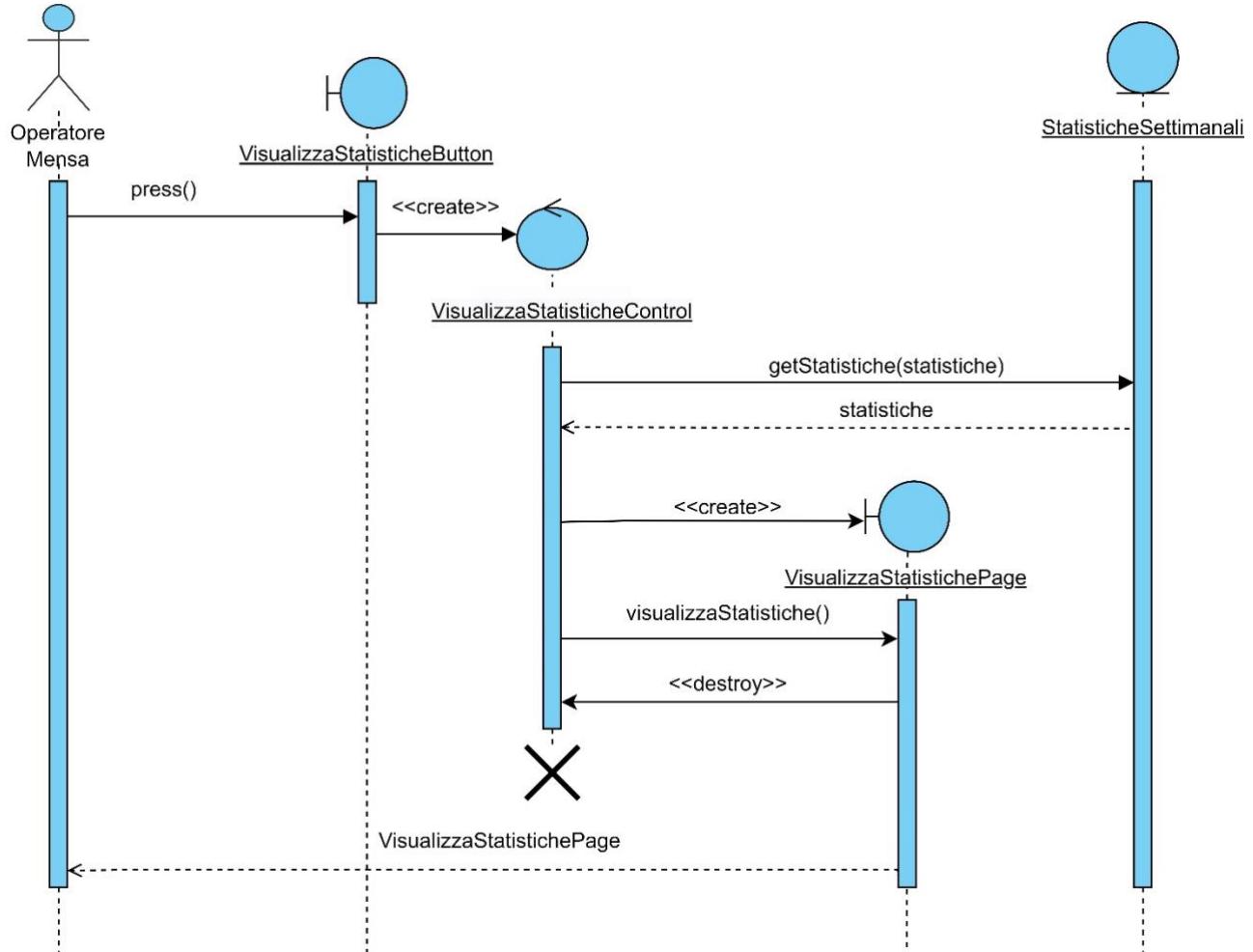


SD_GF_4



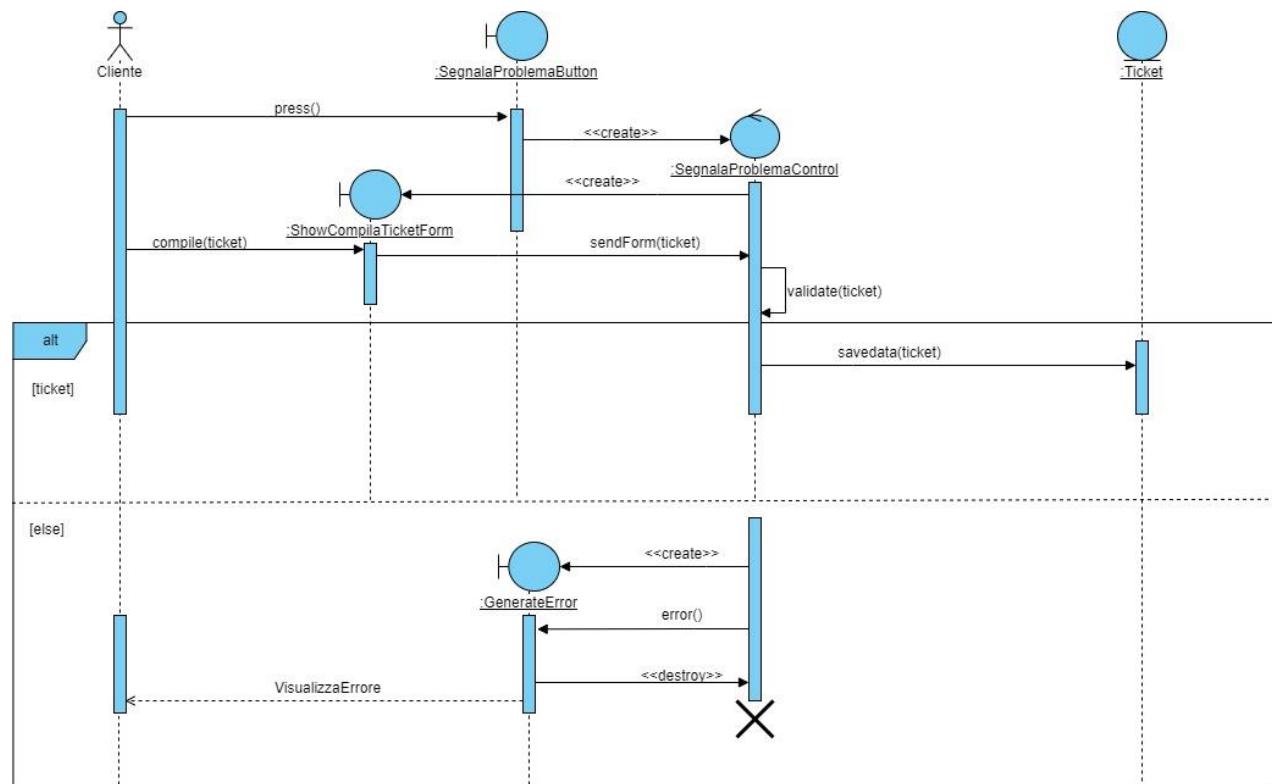
3.5.6.1.10 Gestione Statistiche Settimanali

SD_GS_1



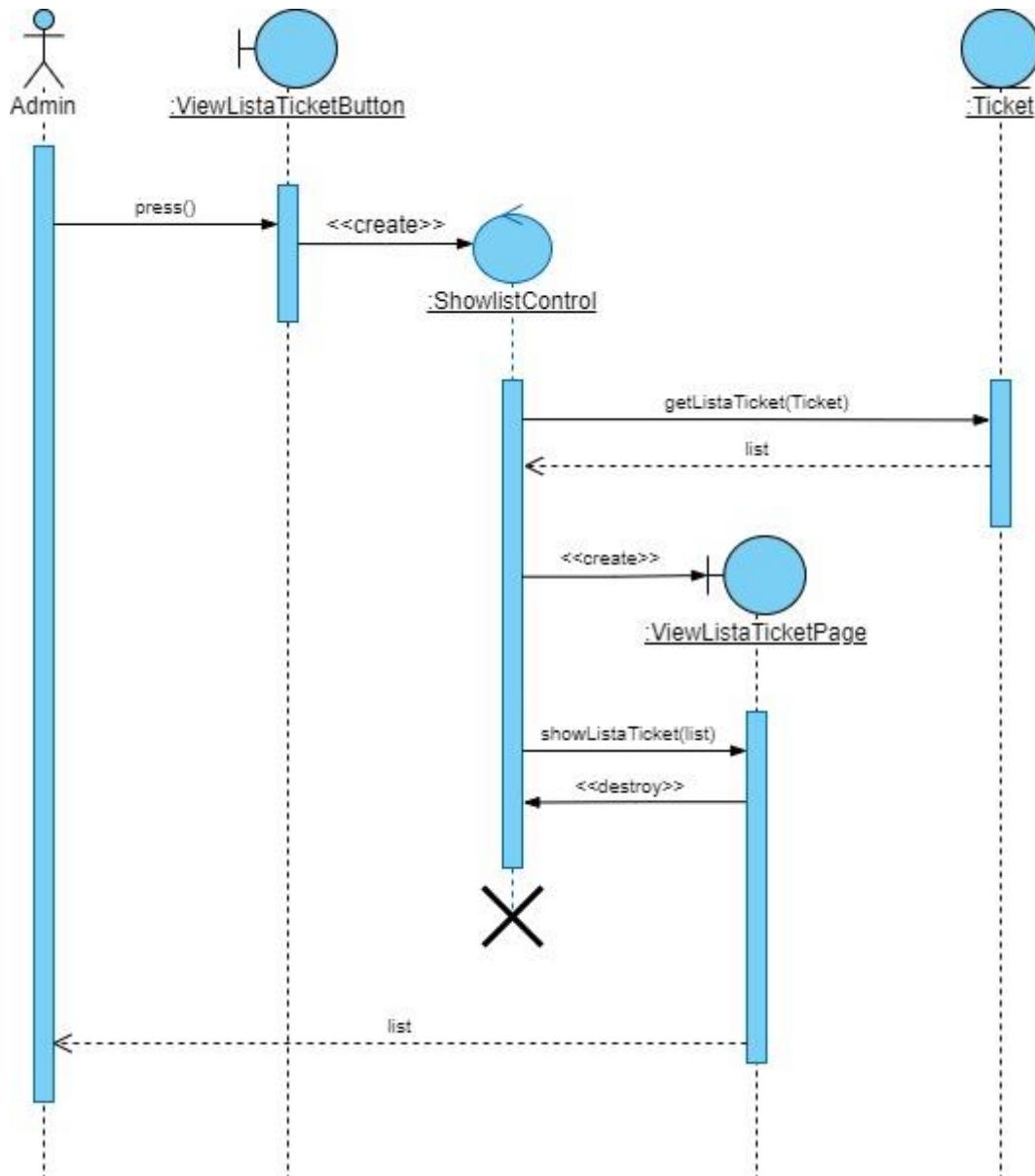
3.5.6.1.11 Gestione Ticket Piattaforma

SD_GTP_1

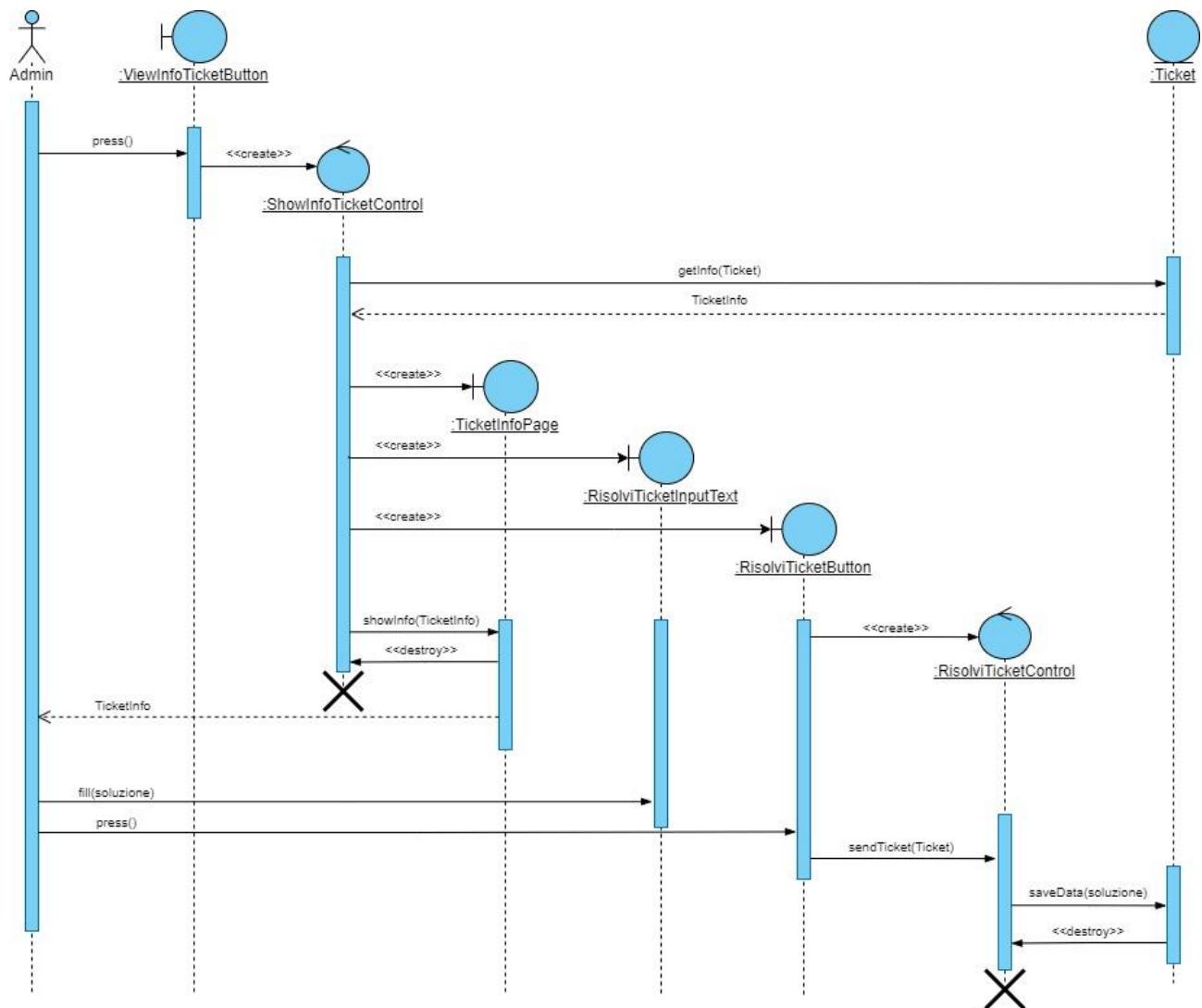


N.B. questo sequence diagram è applicabile anche all'operatore mensa e al personale ADISU

SD_GTP_2

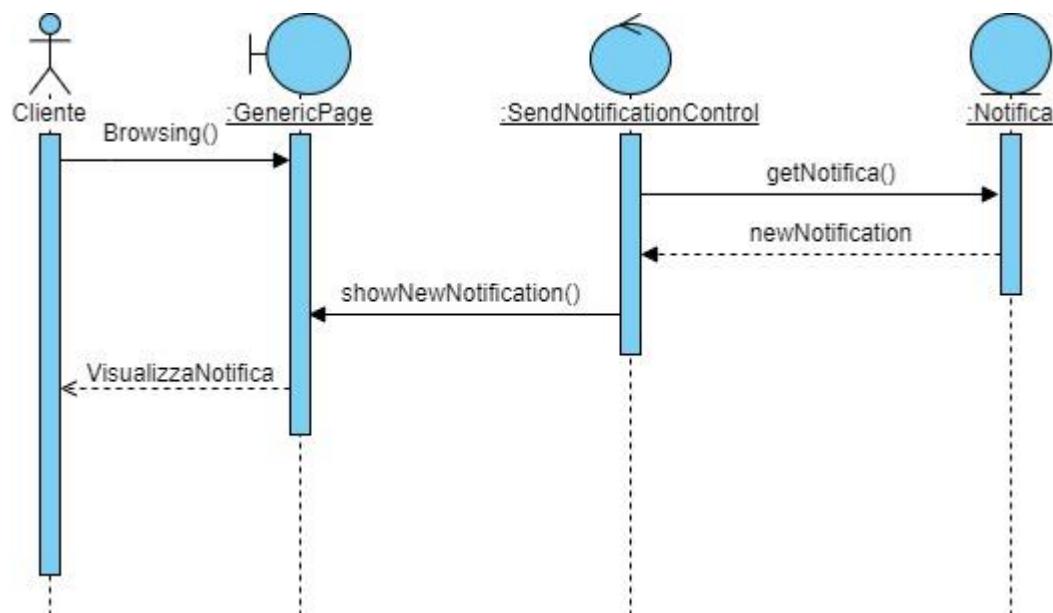


SD_GTP_3



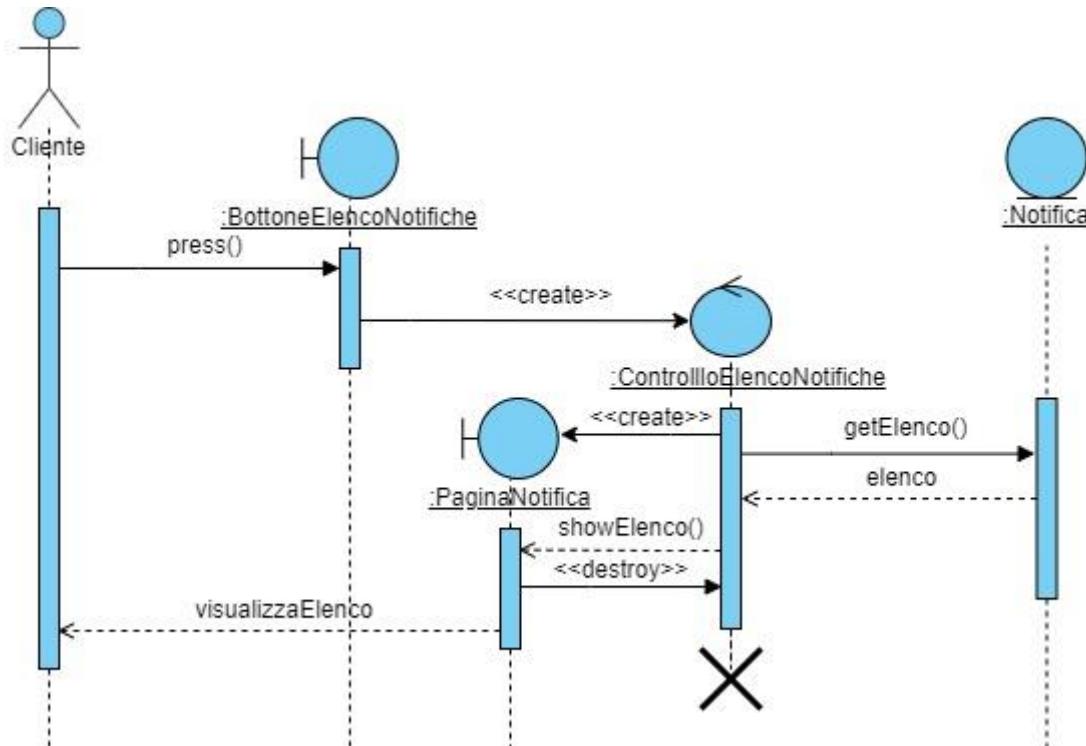
3.5.6.1.12 Gestione Notifiche

SD_GN_1



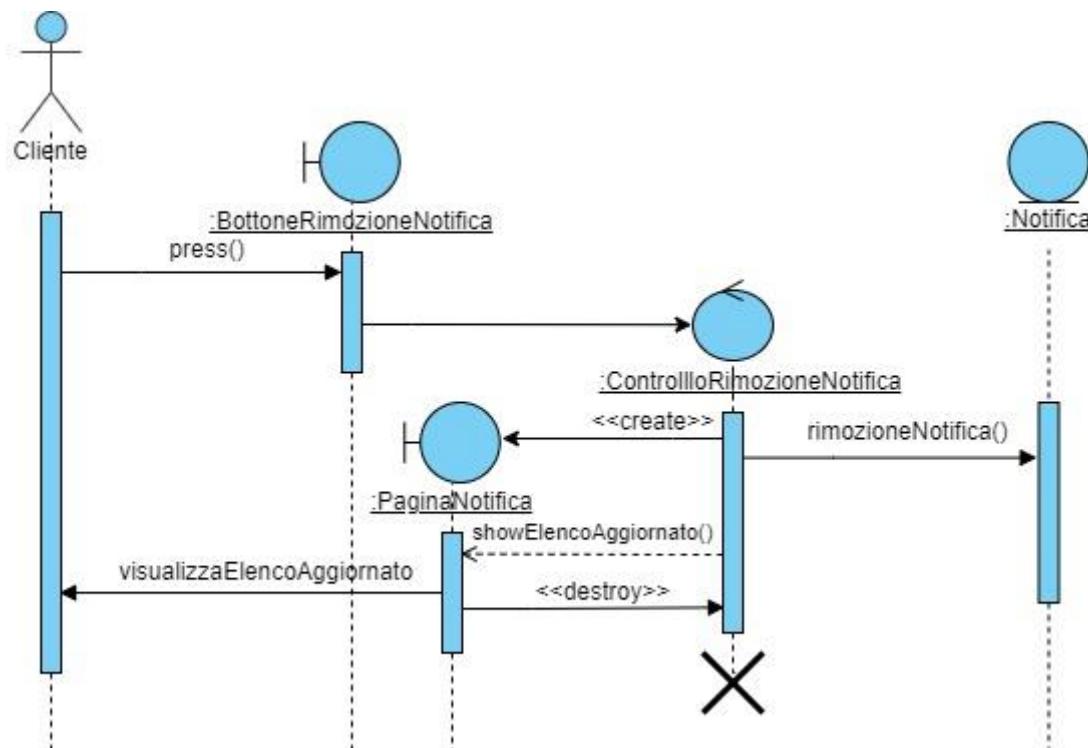
NB: lo stesso avviene per l'operatore mensa e per il personale ADISU

SD_GN_2

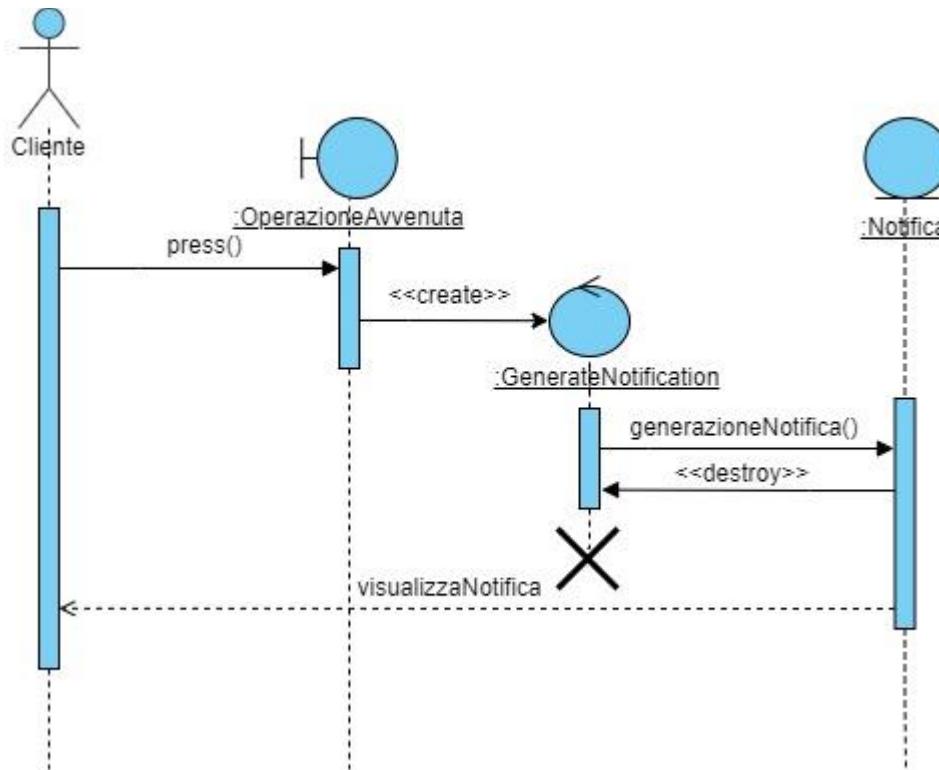


NB: lo stesso avviene per l'operatore mensa e per il personale ADISU

SD_GN_3



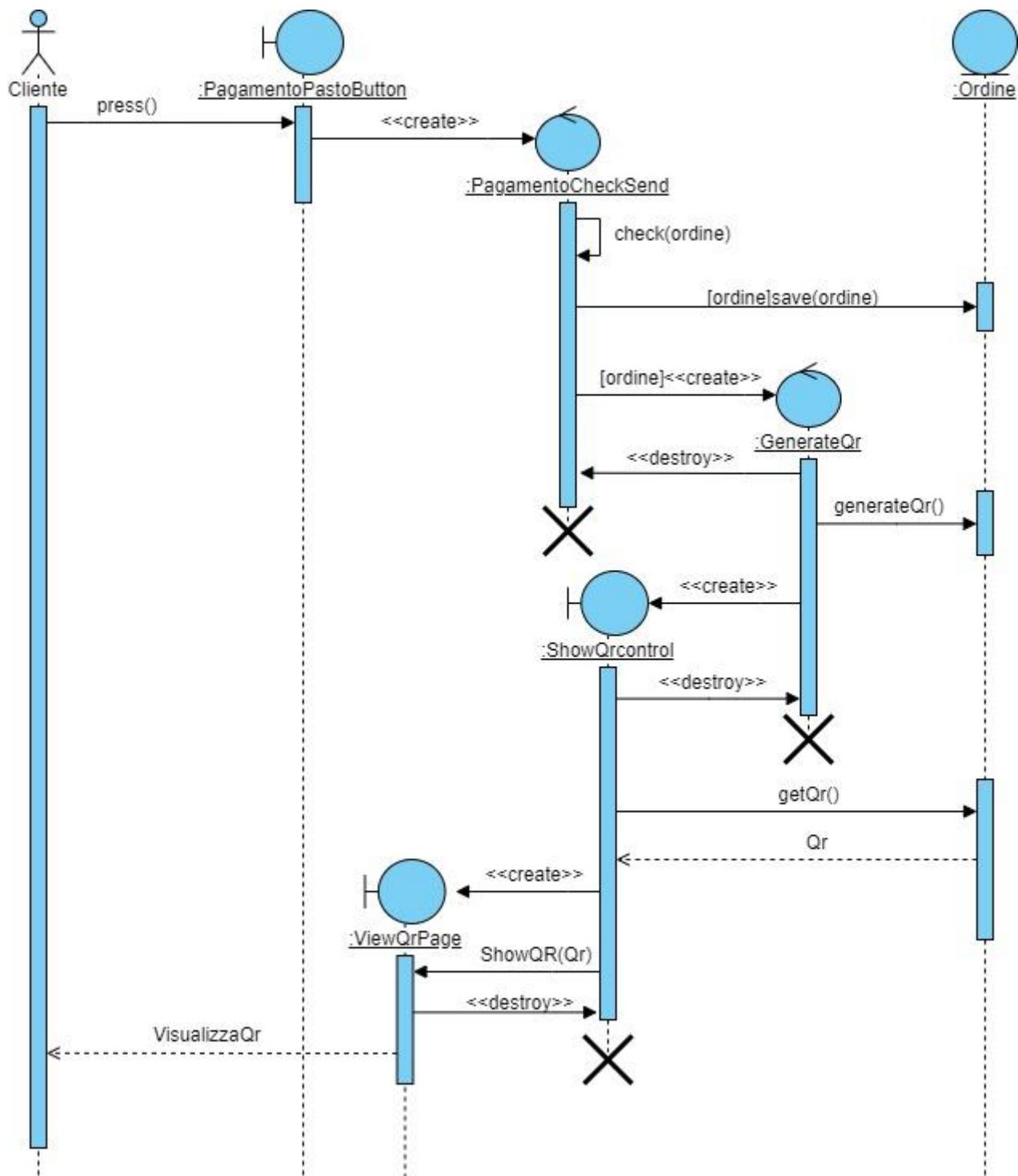
SD_GN_4



NB: Il boundary OperazioneAvvenuta rappresenta tutte le operazioni che nei relativi Use Case comprendono la generazione di una notifica, a tal proposito , quando una operazione di questo tipo viene completata, si genera la notifica.

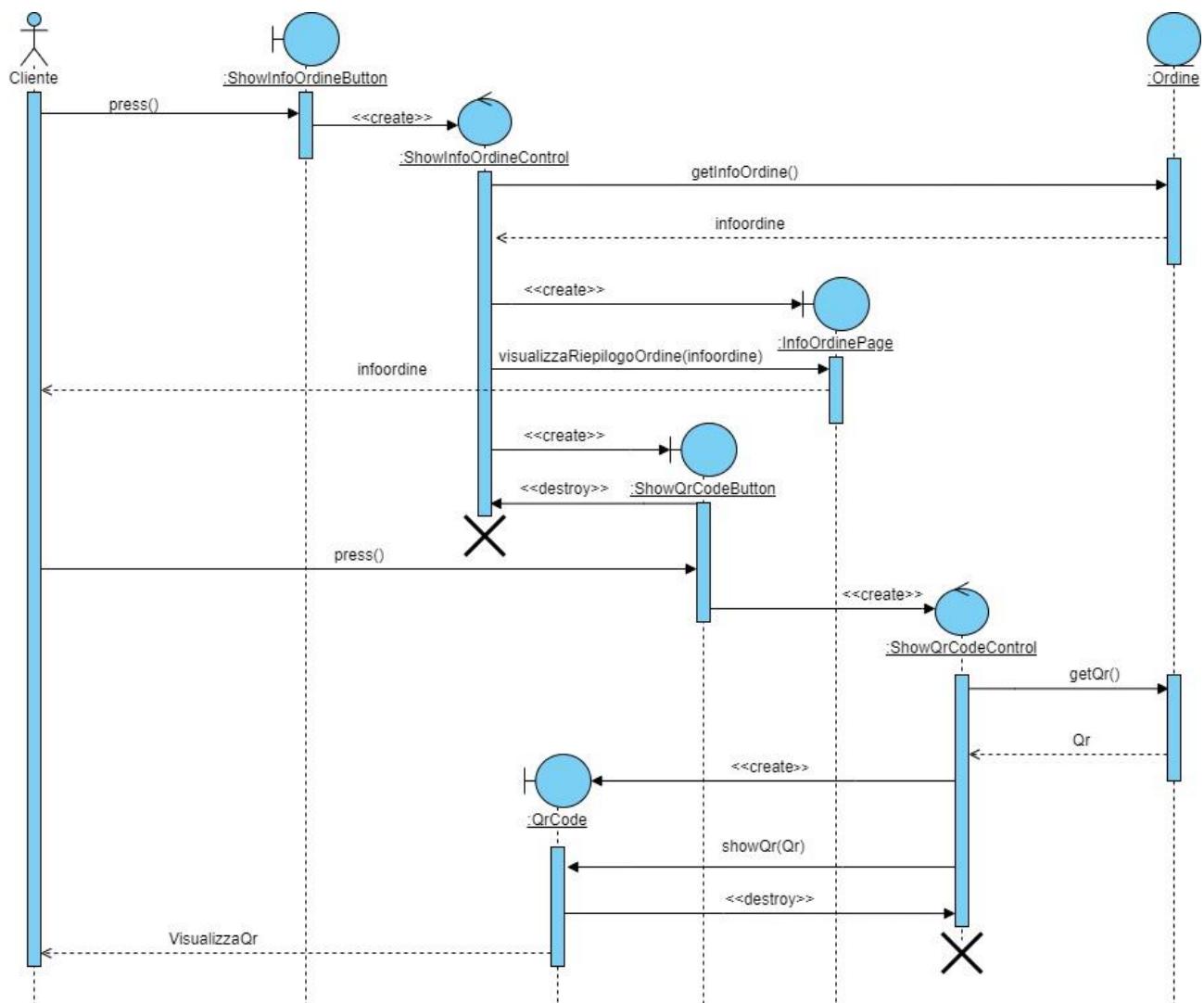
3.5.6.1.13 Gestione QR

SD_GQR_1



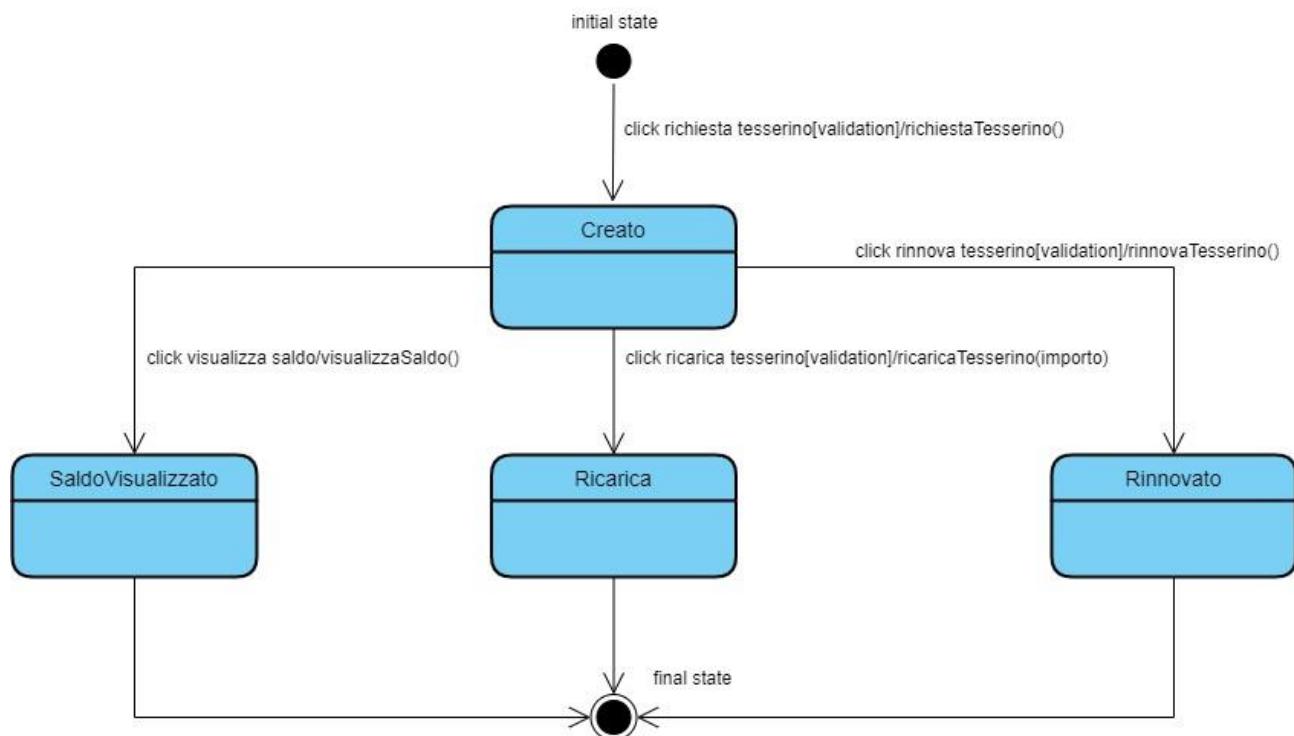
N.B. il control PagamentoCheckSend include il sequence diagram di GOP_2

SD_GQR_2

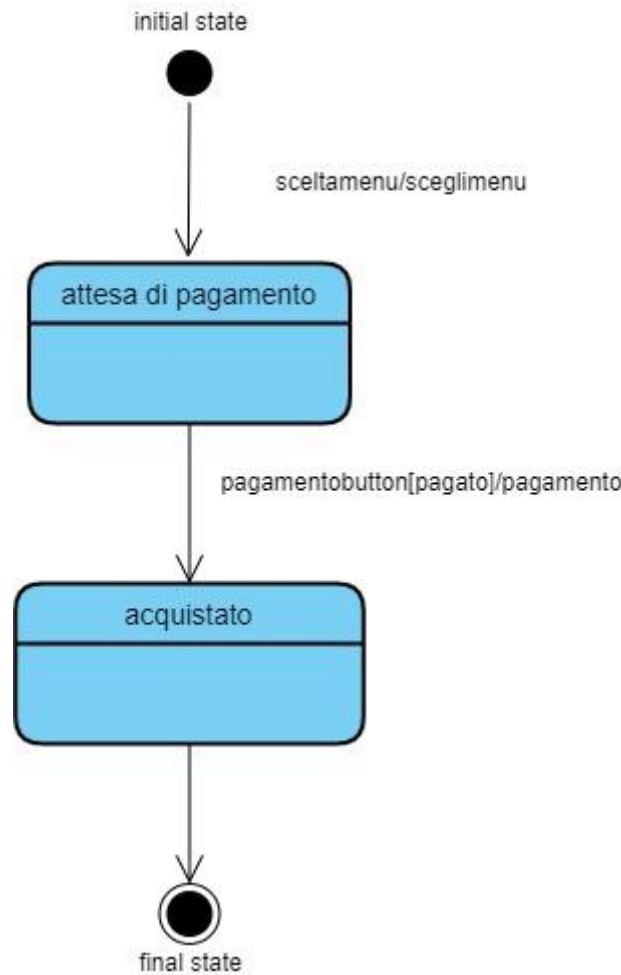


3.5.6.2 State Chart Diagram

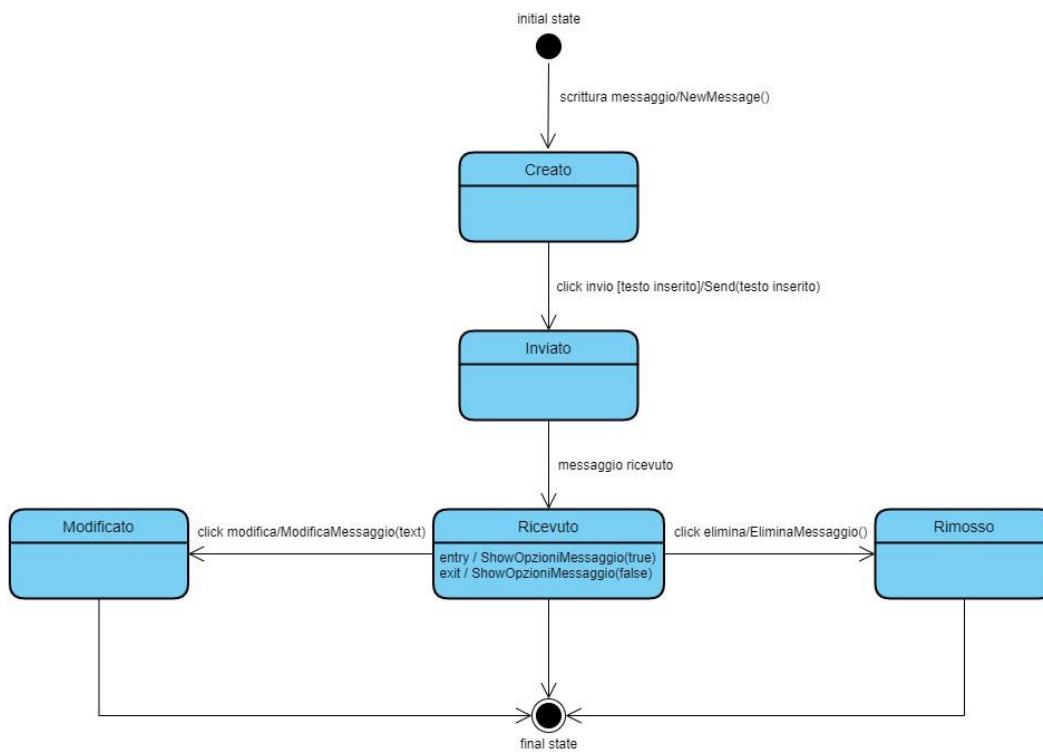
3.5.6.2.1 SCD_<Cliente>: Tesserino



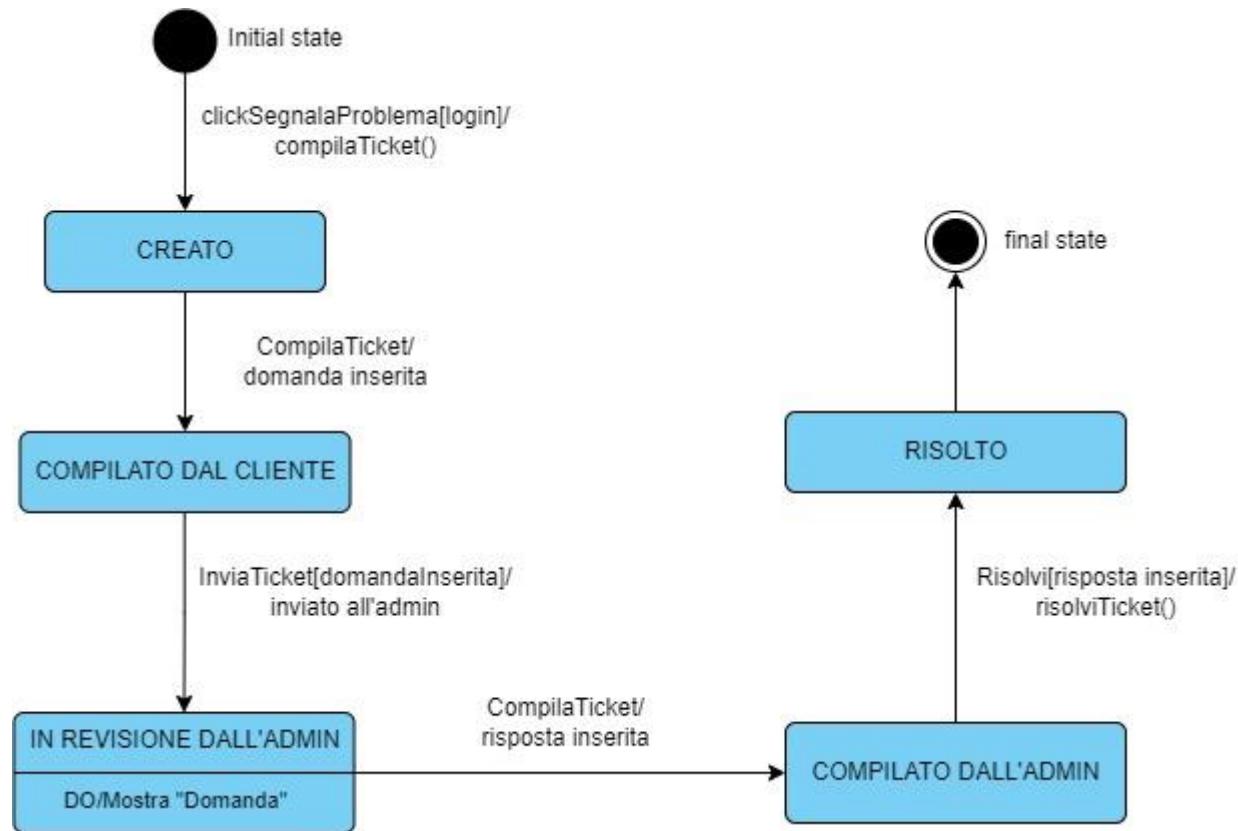
3.5.6.2.2 SCD_<Operatore Mensa >: Ordine Pasto



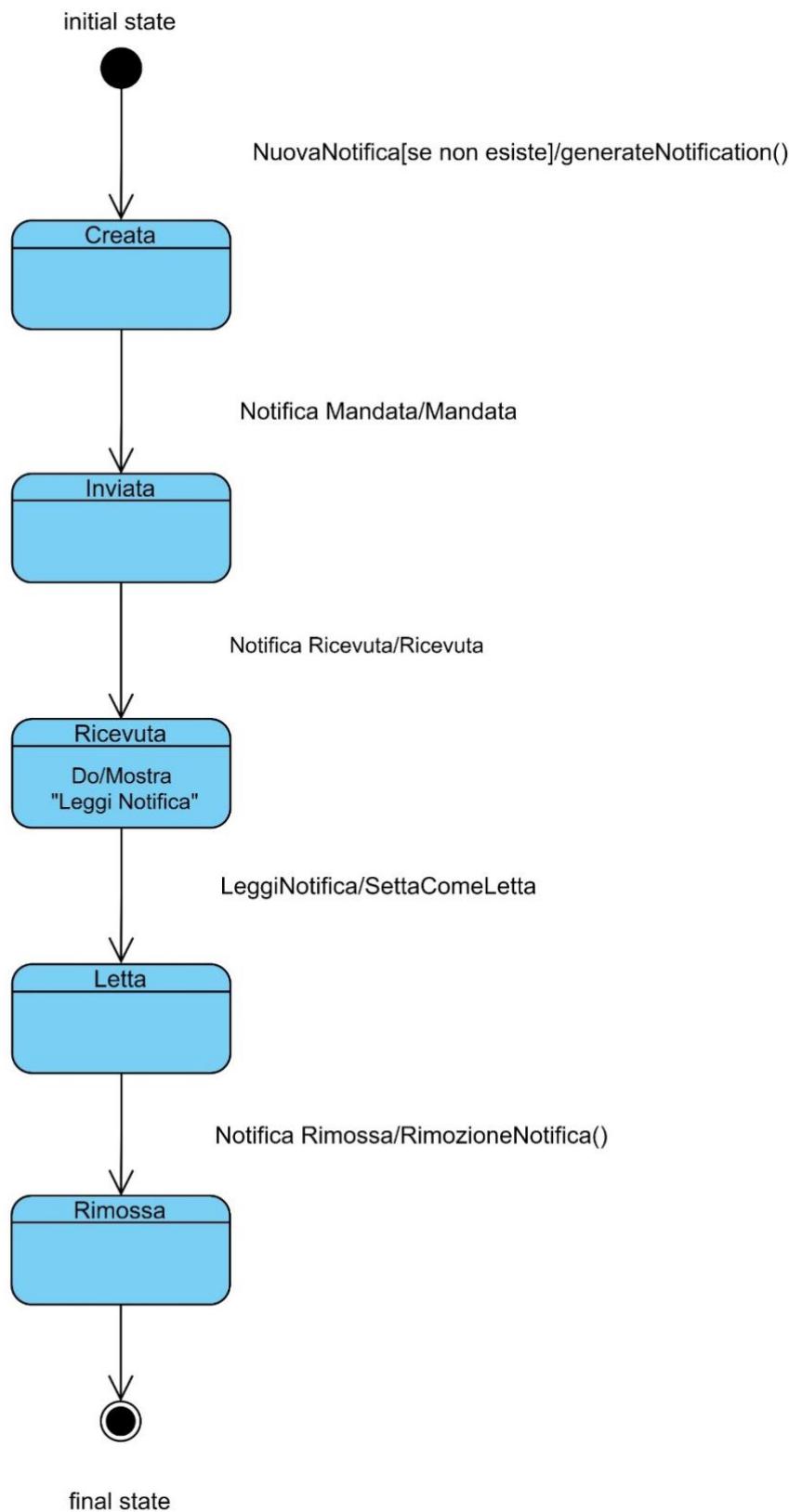
3.5.6.2.3 SCD_<Globale>: Messaggio



3.5.6.2.4 SCD_<Globale>: Ticket Piattaforma



3.5.6.2.5 SCD_<Globale>: Notifiche





4. GLOSSARIO

Form si riferisce alla componente per inserire le credenziali utente, per modificare la password dell’utente, per aggiungere o modificare una FAQ, per aggiungere un operatore mensa, per aggiungere il personale ADISU, per la compilazione e la risoluzione di un ticket, per l’inserimento o la modifica del menu.

Premere e **cliccare** sono usati per indicare l’azione di click di tasto o un pulsante

Per **chat** si intende una finestra che permette una ‘conversazione’ fra più interlocutori costituita da uno scambio di messaggi scritti che appaiono in tempo reale sul monitor di ciascun partecipante.

User-friendly = facile utilizzo della piattaforma anche per chi non è esperto.