# Modello dei casi d’uso Iterazione 1

## 1 Requisiti

GiocoPadel è un sistema software per la gestione dei tre campi di padel appartenenti ad un’associazione sportiva. Per potere prenotare uno dei campi di padel è necessario registrare tutti e quattro i padeleur. Nell’atto della prenotazione bisogna selezionare uno dei tre campi presenti che hanno prezzi differenti nonché il giorno e l’ora in cui effettuare la partita. Una partita non può durare più di due ore. È necessario il pagamento nell’atto della prenotazione del campo con la relativa richiesta di attrezzatura con un costo aggiuntivo di 10,00€. Una prenotazione si può rimuovere entro 48h prima della partita senza penali, altrimenti verrà rimborsato soltanto il 70% di quanto si è pagato. L’amministratore, per motivi economici, vuole determinare quante partite sono state giocate nei singoli campi di padel affinché possa eventualmente modificarne i prezzi. L’amministratore avrà la necessità di gestire il magazzino delle attrezzature.   
In sintesi GiocoPadel gestirà:

* Registrazione dei pedaleur;
* Prenotazione e pagamento di un campo di padel e della sua fascia oraria e di eventuale noleggio di attrezzatura;
* Rimozione e rimborso di una precedente prenotazione di un campo di padel;
* Gestione e visualizzazione delle prenotazioni;
* Conteggio delle partite di ogni singolo campo di padel;
* Modifica del prezzo di un campo di padel;
* Gestione del magazzino dell’attrezzatura.

## 2 Obiettivi e casi d’uso

## Analizzando i requisiti riportati nel paragrafo precedente, sono stati individuati gli attori principali a cui è destinato il sistema e gli obiettivi che si intende portare a termine; da queste informazioni sono stati ricavati i casi d’uso principali.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Attore | Obiettivo | Casi d’uso |
| Amministratore | Gestire la registrazione dei padeleur nel sistema. | UC1: Registrazione nuovo padeleur. |
| Utente (Padeleur) | Inserimento e pagamento di una prenotazione in un campo di padel con eventuale richiesta di attrezzatura. | UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione. |
| Utente (Padeleur) | Modifica di una prenotazione di un campo di padel con possibilità di rimuovere quest’ultima. | UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione. |
| Amministratore | Gestione di tutte le prenotazioni dei campi di padel. | UC4: Visualizzazione prenotazioni. |
| Amministratore | Visualizzazione del numero di partite svolte in un determinato campo di padel. | UC5: Conteggio partite in un campo di padel. |
| Amministratore | Gestione dei prezzi dei campi di padel. | UC6: Modifica prezzi. |
| Amministratore | Gestione del magazzino per le attrezzature totali e disponibili. | UC7: Gestione del magazzino. |

## 3 Casi d’uso

Tra tutti i casi d’uso individuati, si è scelto di fornire una descrizione in formato dettagliato per il seguente caso d’uso:

* Registrazione nuovo padeleur;

Per i restanti casi d’uso si fornisce una descrizione in formato breve.

### UC1: Registrazione nuovo padeleur

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC1: Registrazione nuovo padeleur. |
| Portata | Applicazione GiocoPadel. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole gestire l’inserimento di un nuovo padeleur nel sistema; * Utente (Padeleur): vuole essere inserito nel sistema GiocoPadel per poter prenotare un campo di gioco. |
| Pre-condizioni | Nessuna precondizione. |
| Garanzia di successo | Le informazioni relative all’Utente (Padeleur) sono inserite con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole inserire un nuovo Utente (Padeleur) nel sistema; 2. L’Amministratore sceglie l’attività “Inserisci nuovo padeleur”; 3. L’Amministratore inserisce l’e-mail del padeleur da registrare per verificare che l’Utente sia effettivamente nuovo; 4. L’Amministratore inserisce successivamente i dati anagrafici del padeleur (nome, cognome, codice fiscale, data di nascita) e li inserisce nel sistema; 5. L’Amministratore indica di avere finito. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** L’Amministratore inserisce una e-mail relativa ad un Utente (Padeleur) già inserito nel Sistema.   1. Il Sistema genera un messaggio di errore; 2. Il Sistema riporta l’Amministratore al menu principale. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Illimitata. |
| Varie | Assenti. |

### 

### UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione

L’Utente (Padeleur) vuole inserire una nuova prenotazione e procedere al pagamento.

### UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione

L’Utente (Padeleur) vuole modificare/annullare una prenotazione effettuata in precedenza e registrata nel Sistema. Il Sistema, nel caso di annullamento, calcolerà il rimborso.

### UC4: Visualizzazione prenotazioni

L’Amministratore del Sistema vuole visualizzare le informazioni relative alle prenotazioni dei tre campi di padel.

### UC5: Conteggio partite in un campo di padel

L’Amministratore del Sistema visualizza il numero di partite complessive effettuate in uno specifico campo di padel.

### UC6: Modifica prezzi

L’Amministratore del Sistema vuole modificare i prezzi dei campi di padel.

### UC7: Gestione del magazzino

L’ Amministratore del Sistema vuole gestire le attrezzature presenti nel magazzino.