# Modello dei casi d’uso Iterazione 3

## 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. 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 (CRUD). |
| 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 i seguenti casi d’uso:

* Registrazione nuovo padeleur;
* Inserimento e pagamento di una prenotazione;
* Modifica/Annullamento della prenotazione;
* Conteggio Partite in un campo di Padel;
* Modifica Prezzi;
* Gestione del Magazzino.

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 | L’Amministratore deve conoscere la password per accedere all’app GiocoPadel lato Amministratore. |
| 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.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione. |
| Portata | Applicazione GiocoPadel. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Utente (Padeleur). |
| Parti interessate e interessi | * Utente (Padeleur): vuole inserire una nuova prenotazione. |
| Pre-condizioni | L’Utente che effettua la prenotazione deve essere registrato nel Sistema e deve avere i soldi necessari per la prenotazione del campo. |
| Garanzia di successo | La prenotazione del campo è stata registrata con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Utente (Padeleur) vuole inserire una nuova prenotazione per un campo di padel. 2. L’Utente (Padeleur) sceglie l’attività “Inserimento nuova prenotazione”. 3. L’Utente (Padeleur) inserisce il giorno, la fascia oraria e il campo in cui si vuole effettuare la partita. 4. L’Utente (Padeleur) inserisce i dati degli altri tre padeleur che vogliono giocare assieme a lui. 5. L’Utente (Padeleur) sceglie se vuole aggiungere il noleggio dell’attrezzatura specificando di cosa ha bisogno con la relativa quantità. 6. Il Sistema genera il prezzo totale della partita e l’id della prenotazione. 7. L’Utente (Padeleur) indica di aver finito e procede al pagamento. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Padeleur) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** Il campo nel giorno e nella fascia inserita è già occupato.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che il campo non può essere prenotato. 2. Il Sistema chiede all’Utente (Padeleur) di selezionare un altro campo/un altro giorno/un’altra fascia oraria.   **3b.** L’Utente prova a prenotare per più di due ore consecutive lo stesso campo.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui viene specificato che un campo può essere prenotato per un massimo di due ore consecutive. 2. Il Sistema chiede all’Utente (Padeleur) di modificare la fascia oraria.   **4a.** Uno o più padeleur inseriti dall’Utente (Padeleur) non sono registrati nel Sistema.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica chi non è registrato. 2. Il Sistema ritorna al menu.   **5a.** L’attrezzatura richiesta non è disponibile al noleggio.   1. Il Sistema chiede all’Utente (Padeleur) se vuole ugualmente prenotare il campo. 2. L’Utente (Padeleur) continua nella prenotazione oppure ritorna al menu. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Illimitata. |
| Varie | Assenti. |

### UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione

L’Utente (Padeleur) vuole modificare/annullare una prenotazione.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione. |
| Portata | Applicazione GiocoPadel. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Utente (Padeleur). |
| Parti interessate e interessi | * Utente (Padeleur): vuole modificare/annullare una prenotazione effettuata in precedenza. |
| Pre-condizioni | L’Utente deve essere in possesso dell’identificativo della prenotazione da modificare/annullare. In caso di modifica, deve avere i soldi necessari per un’eventuale rimodulazione del costo. |
| Garanzia di successo | La prenotazione del campo è stata modificata/annullata con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Utente (Padeleur) sceglie se vuole modificare o annullare una prenotazione. 2. L’Utente (Padeleur) inserisce l’identificativo della prenotazione di cui vuole effettuare la modifica o l’annullamento. In caso di modifica, il reinserimento della prenotazione segue la stessa logica dell’UC2. 3. Il Sistema genera il prezzo della rimodulazione del costo della prenotazione in caso di modifica o il valore del rimborso in caso di annullamento. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Padeleur) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **2a.** L’Utente (Padeleur) inserisce un identificativo di prenotazione sbagliato.   1. Il Sistema avvisa che è stato inserito un identificativo sbagliato della prenotazione. 2. L’Utente viene riportato al menù di selezione. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Illimitata. |
| Varie | Assenti. |

### UC4: Visualizzazione prenotazioni (CRUD)

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 e che verranno effettuate in uno specifico campo di padel.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC5: Conteggio partite in un campo di padel. |
| Portata | Applicazione GiocoPadel. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore (Padeleur): vuole contare il numero di partite effettuate e che verranno effettuate in un campo di padel. |
| Pre-condizioni | Nessuna precondizione. |
| Garanzia di successo | Vengono visualizzate tutte le partite effettuate e che verranno effettuate in un campo di padel. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore inserisce l’id di un campo di Padel. 2. Il Sistema restituisce il numero di partite che sono state/che verranno giocate in quel campo. |
| 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.   **1a.** L’Amministratore inserisce un id di campo errato. Il Sistema genera un messaggio di errore e riporta l’Amministratore al menù. |
| Requisti speciali | L’Amministratore deve conoscere la password per accedere all’app GiocoPadel lato Amministratore. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Illimitata. |
| Varie | Assenti. |

### UC6: Modifica prezzi

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC6: Modifica prezzi. |
| Portata | Applicazione GiocoPadel. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore (Padeleur): vuole modificare i prezzi dei campi di padel. |
| Pre-condizioni | Nessuna precondizione. |
| Garanzia di successo | Viene modificato il prezzo/i prezzi con successo. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore inserisce l’id di un campo di Padel. 2. L’Amministratore inserisce il nuovo prezzo del campo di Padel. 3. Il Sistema aggiorna il prezzo del campo di Padel. |
| 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.   **1a.** L’Amministratore inserisce un id di campo errato. Il Sistema genera un messaggio di errore e riporta l’Amministratore al menù. |
| Requisti speciali | L’Amministratore deve conoscere la password per accedere all’app GiocoPadel lato Amministratore. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Illimitata. |
| Varie | Assenti. |

### UC7: Gestione del magazzino

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC7: Gestione del magazzino |
| Portata | Applicazione GiocoPadel. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * L’Amministratore può modificare le quantità delle attrezzature presenti nel magazzino. |
| Pre-condizioni | Nessuna precondizione. |
| Garanzia di successo | L’Amministratore modifica con successo le quantità delle attrezzature del magazzino. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole modificare le quantità del magazzino. 2. L’Amministratore seleziona l’attrezzatura di cui vuole modificare la quantità. 3. Il Sistema aggiorna le quantità. |
| 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. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata al numero di volte che si vuole modificare la quantità delle attrezzature presenti nel magazzino. |
| Varie | Le quantità attualmente in magazzino non possono essere perse, di conseguenza possono soltanto essere aggiunte. |