# Modello dei casi d’uso

## 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: Inserisci 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 i seguenti casi d’uso:

* Inserimento nuovo padeleur;
* Inserimento e pagamento di una prenotazione;
* Gestione del magazzino;

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

### UC1: Inserimento nuovo padeleur

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC1: Inserimento 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 chiede i dati anagrafici del padeleur (nome, cognome, codice fiscale, data di nascita ecc…) e li inserisce nel sistema; 4. 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 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 | Legata all’affluenza di nuovi Utenti (Padeleur) |
| Varie | Assenti. |

### UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione

|  |  |
| --- | --- |
| 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 alla prenotazione di un 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. Il Sistema verifica e aggiorna le quantità disponibili. 6. Il Sistema genera il prezzo totale della partita. 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 è registrato al 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 | Legata ad ogni prenotazione. |
| Varie | Assenti. |

### 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

|  |  |
| --- | --- |
| 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 il magazzino. 2. L’Amministratore seleziona “Gestione del magazzino”. 3. L’Amministratore seleziona l’attrezzatura di cui vuole modificarne la quantità.   *Il passo 3 si ripete per il numero di attrezzature che l’Amministratore vuole modificare.*   1. 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. |
| 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 | Assenti. |