

Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software



**UStrike!**

RAD

Versione 2.0

Data: 20/01/2026

# Informazioni sul Progetto

**Progetto:** UStrike!  
**Documento:** RAD  
**Versione:** 2.0  
**Data:** 20/01/2026

## Coordinatore del progetto:

Nome  
Matricola

## Partecipanti:

Nome	Matricola
Russo Serena	0512119098
Stefanile Andrea	0512119557
Valito Marcello	0512119014

## Scritto da:

Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello

## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
17/10/2025	0.1	Prima stesura del documento e proposta di Use Case basato sugli scenari precedentemente stilati	Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello
18/10/2025	0.2	Cambio logo UStrike! e definizione nuovi scenari	Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello
19/10/2025	0.3	Stesura Use Case di gestione autenticazione e visualizza informazioni personali	Stefanile Andrea
21/10/2025	0.4	Aggiunta di ulteriori Use Case di prenotazione e stesura di quelli di gestione premi	Valito Marcello
24/10/2025	0.5	Stesura Use Case di gestione turnistica e sviluppo dei primi screen mock-ups	Russo Serena
25/10/2025	0.6	Definizione/stesura dei primi Use Case Diagrams	Russo Serena, Valito Marcello
26/10/2025	0.7	Modifica delle eccezioni degli Use Case, aggiunta di ulteriori screen mock-ups	Stefanile Andrea, Valito Marcello
27/10/2025	0.8	Completamento degli screen mock-ups rimanenti	Russo Serena, Stefanile Andrea

28/10/2025	<b>1.0</b>	Revisione e consegna del documento RAD (“parziale”)	Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello
1/11/2025	<b>1.1</b>	Inserimento primi sequence diagram e class diagram	Russo Serena, Stefanile Andrea
4/11/2025	<b>1.2</b>	Completamento di tutti i sequence diagram	Russo Serena, Valito Marcello
9/11/2025	<b>1.3</b>	Revisione e correzione dei sequence diagram	Stefanile Andrea, Valito Marcello
11/11/2025	<b>1.4</b>	Revisione e consegna del RAD completo	Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello
20/01/2026	<b>2.0</b>	Revisione completa e specifica del RAD e miglioramento formattazione	Russo Serena, Stefanile Andrea

<b>1. Introduzione .....</b>	<b>7</b>
1.1 Scopo del sistema .....	7
1.2 Ambito del sistema .....	7
1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto .....	7
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	7
1.5 Riferimenti .....	7
1.6 Overview.....	7
<b>2. Sistema attuale .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Sistema proposto .....</b>	<b>8</b>
3.1 Overview.....	8
3.2 Requisiti funzionali .....	8
3.2.1 Funzionalità comuni.....	8
3.2.2 Funzionalità per i clienti.....	8
3.2.3 Funzionalità per lo staff .....	8
3.2.4 Funzionalità per il Manager Staff.....	8
3.3 Requisiti non funzionali.....	8
3.3.1 Usabilità .....	9
3.3.2 Affidabilità.....	9
3.3.3 Performance .....	9
3.3.4 Supportabilità .....	9
3.4 Modelli di sistema .....	9
3.4.3 Scenari .....	9
3.4.3.1 Scenario: Aggiornamento Premi Catalogo.....	9
3.4.3.2 Scenario: Prenotazione Go-Kart .....	10
3.4.3.3 Scenario: Aggiungi Turni Settimanali .....	10
3.4.3.4 Scenario: Modifica Turni Settimanali.....	11
3.4.3.5 Scenario: Registrazione Utente.....	11
3.4.3.6 Scenario: Prenotazione Bowling.....	11
3.4.4 Use case model.....	12
3.4.4.1 Gestione autenticazione .....	12
3.4.4.2 Gestione profili .....	14
3.4.4.3 Gestione prenotazione .....	18
3.4.4.4 Gestione turnistica.....	24
3.4.4.5 Gestione premi .....	32
3.4.4.6 Gestione servizi.....	35
3.4.5 Object model .....	39
3.4.6 Dynamic model .....	39

3.4.6.1 Registrazione.....	39
3.4.6.2 Registrazione fallita: formato dati errato .....	39
3.4.6.3 Registrazione fallita: email esistente .....	40
3.4.6.4 Login.....	40
3.4.6.5 Login Fallito: formato dati errati.....	40
3.4.6.6 Login Fallito: dati inesistenti o errati .....	41
3.4.6.7 Logout .....	41
3.4.6.8Modifica dati personali.....	41
3.4.6.9Annulla modifica dati personali.....	42
3.4.6.10 Modifica password.....	42
3.4.6.11Modifica password fallita: vecchia password errata .....	42
3.4.6.12 Modifica password fallita: formato dati errato .....	43
3.4.6.13 Modifica password fallita: password non coincidenti .....	43
3.4.6.14 Annulla modifica password .....	43
3.4.6.15 Aggiungi turnistica .....	45
3.4.6.16 Aggiungi turnistica: settimana già registrata .....	45
3.4.6.17 Aggiungi turnistica: formato errato .....	45
3.4.6.18 Modifica turnistica .....	46
3.4.6.19 Modifica turnistica: formato errato .....	46
3.4.6.20 Visualizza turnistica .....	47
3.4.6.21 Visualizza turnistica: settimana non registrata.....	47
3.4.6.22 Effettua prenotazione .....	48
3.4.6.23 Effettua prenotazione: risorse non disponibili .....	48
3.4.6.24 Visualizza premio .....	49
3.4.6.25 Visualizza premi: errore immagini .....	50
3.4.6.26 Visualizza servizi .....	50
3.4.6.27 Abilita servizi.....	51
3.4.6.28 Servizio già abilitato.....	51
3.4.6.29 Disabilita servizi .....	51
3.4.6.30 Servizio già disabilitato .....	52
3.4.6.31 Visualizza prenotazione .....	52
3.4.6.32 Accetta prenotazione.....	53

3.4.6.33 Rifiuta prenotazione .....	54
3.4.6.34 Visualizza elenco premi .....	54
3.4.6.35 Aggiungi premio.....	54
3.4.6.36 Aggiungi premio: Errore campi obbligatori .....	55
3.4.6.37 Errore immagine non valida aggiungi premio .....	56
3.4.6.38 Modifica premio .....	56
3.4.6.39 Disabilita premio.....	57
3.4.7 Statechart Diagrams .....	57
3.4.7.1 Entity Prenotazione .....	57
3.4.8 Activity Diagrams .....	57
3.4.8.1 Effettua Prenotazione .....	58
3.4.9 User interface-navigational paths and screen mock-ups.....	58
3.4.9.1 NP1- Utente .....	58
3.4.9.2 NP2-Cliente .....	59
3.4.9.3 Home Page .....	59
3.4.9.4 Pagina Servizi .....	59
3.4.9.5 Pagina Biliardo .....	60
3.4.9.6 Pagina Prenotazione .....	60
3.4.9.7 Pagina Dashboard Staff.....	61
3.4.9.8 Pagina Log in .....	61
3.4.9.9 Pagina Registrazione .....	62
3.4.9.10 Pagina Premi .....	62
<b>4. Ambiente di destinazione .....</b>	<b>63</b>

# **1.Introduzione**

## **1.1 Scopo del sistema**

Nel settore dell'intrattenimento, strutture come sale da bowling e arcade si affidano ancora a metodi di gestione tradizionali, quali prenotazioni telefoniche e agende cartacee. Questo approccio manuale presenta diverse criticità: è soggetto a errori umani (prenotazioni sovrapposte o registrate in maniera errata), risulta inefficiente durante le ore di punta e offre un'esperienza al cliente poco moderna e frammentata.

Manca una piattaforma digitale unificata che possa semplificare e automatizzare la gestione delle prenotazioni per i vari servizi offerti (bowling, biliardo, go-kart). L'obiettivo del progetto UStrike! è colmare questa lacuna, creando un sistema centralizzato che migliori l'efficienza operativa dello staff e l'esperienza complessiva del cliente, riducendo gli errori e ottimizzando l'interazione tra l'arcade e il suo pubblico.

## **1.2 Ambito del sistema**

Il sistema UStrike! è una piattaforma web in grado di eseguire la gestione degli utenti, delle prenotazioni e della turnistica relativa all'arcade fisico. Tramite il sistema di UStrike gli utenti avranno la possibilità di registrarsi, modificare o recuperare le loro informazioni in maniera rapida e veloce. Inoltre, gli utenti registrati avranno la possibilità di prenotare il proprio posto ai nostri tre servizi (Bowling, Biliardo e Go-kart) con pochi semplici click. Le funzionalità per lo staff invece riguardano la gestione delle prenotazioni degli utenti lo staff, infatti, potrà accettare o rifiutare in maniera rapida e veloce le prenotazioni dei clienti in base alla disponibilità delle risorse dell'arcade. Al di sopra dello staff ovviamente si trova il manager che potrà creare e modificare le turnistiche dei propri dipendenti che nella loro area personale potranno consultarle sapendo sempre in tempo reale i loro turni in caso di cambiamenti.

## **1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto**

Gli obiettivi principali di UStrike! sono: di semplificare, velocizzare e migliorare un sistema di gestione dati ormai obsoleto. Grazie ad un sistema di gestione delle prenotazioni e degli utenti tramite una piattaforma web sarà possibile creare una clientela affezionata a UStrike! e alla sua cura per il cliente. Inoltre, la facilità di utilizzo della piattaforma UStrike! beneficerà molto lo staff che sarà più rilassato e meno incline ad errori di entità umana.

Tra i criteri di successo possiamo considerare:

- Raggiungere i 1000 utenti registrati in un anno.
- Raggiungere un numero di 5000 prenotazioni nel primo anno

## **1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

- RAD: Requirements Analysis Document
- UC: Use Case
- Utente: Termine generico per indicare un qualsiasi individuo che interagisce con la piattaforma.
- Cliente: Utente Registrato a UStrike!
- Staff: Membro del team di UStrike!
- Manager: Capo dello staff.
- Servizio: Uno dei tre servizi principali di UStrike! (Bowling, Biliardo, Go-Kart)

## **1.5 Riferimenti**

## **1.6 Overview**

## **2. Sistema attuale**

Attualmente non è presente un sistema.

## **3. Sistema proposto**

### **3.1 Overview**

Il sistema proposto, UStrike! sarà una web app accessibile da utenti registrati e non tramite piattaforme browser sia da dispositivi desktop che mobile. Si tratta di una piattaforma facile ed intuitiva utilizzabile da attori di diverse categorie quali: ospiti (utenti non registrati), clienti (utenti registrati), staff (lavoratori dell'arcade) e manager. Il sistema si occuperà di seguire gli utenti che cominceranno come ospiti, dopo la creazione di un account personale diventeranno utenti in grado di effettuare prenotazioni nella web app. Queste prenotazioni poi verranno gestite tramite il sistema dallo staff che si occuperà di accettarle o rifiutarle (in caso di mancata disponibilità delle risorse).

### **3.2 Requisiti funzionali**

Sulla base del documento di progetto, i requisiti funzionali sono suddivisi per tipologia di utente.

#### **3.2.1 Funzionalità comuni**

- Per poter usufruire dei servizi offerti dalla piattaforma tutti gli utenti devono obbligatoriamente creare un account. Solo successivamente i clienti potranno effettuare le loro prenotazioni ai vari servizi. Lo staff e il manager sono già registrati ma dovranno obbligatoriamente effettuare il login per poter vedere i turni, accettare o rifiutare prenotazioni e poter cambiare i premi in bacheca.
- La visualizzazione dei servizi offerti dall'arcade è visualizzabile da tutti i visitatori ma per poterne usufruire è obbligatorio un account.

#### **3.2.2 Funzionalità per i clienti**

- Il sistema deve permettere ai clienti di prenotare una pista da bowling, un tavolo da biliardo o una pista go-kart, scegliendo data, orario e numero di partecipanti.
- Il sistema deve consentire ai clienti di consultare lo stato (confermata, in attesa, annullata) e i dettagli delle proprie prenotazioni.

#### **3.2.3 Funzionalità per lo staff**

- Il sistema deve permettere allo staff di visualizzare, confermare o rifiutare le prenotazioni dei clienti.
- Il sistema deve consentire allo staff di aggiornare e gestire il catalogo dei premi riscattabili con i ticket.
- Il sistema deve permettere ai membri dello staff di visualizzare i propri turni di lavoro.

#### **3.2.4 Funzionalità per il Manager Staff**

- Il sistema deve permettere al manager di creare, assegnare e modificare i turni di lavoro per tutti i membri dello staff.

### **3.3 Requisiti non funzionali**

### **3.3.1 Usabilità**

- Autonomia dell'utente: La piattaforma deve essere progettata per essere intuitiva, permettendo a un visitatore che la utilizza per la prima volta di prenotare senza bisogno di aiuto. L'interfaccia deve accompagnare l'utente passo dopo passo, con testi chiari, pulsanti ben visibili e una struttura che renda tutto immediatamente comprensibile.
- Semplicità del flusso di prenotazione: Il processo di prenotazione deve essere semplice e diretto, richiedendo all'utente un massimo di 6 passaggi in non più di 120 secondi. Ogni schermata deve avere un obiettivo chiaro (selezione del servizio, scelta data/ora, rivedere e confermare), con solo i campi essenziali.
- Accessibilità: Tutte le pagine pubbliche e di prenotazione devono essere facilmente raggiungibili. I contenuti devono essere accessibili tramite tastiera; i contrasti devono assicurare una lettura agevole dei testi e degli elementi interattivi; le dimensioni dei target di tocco devono essere adeguate all'uso su dispositivi mobili.

### **3.3.2 Affidabilità**

- La piattaforma garantisce protezione sulle password tramite hashing PBKDF2 con HMACSHA256

### **3.3.3 Performance**

- I tempi di risposta della piattaforma necessitano di essere contenuti ma essendo che nessuna attività è time critical può essere accettata una leggera latenza nelle risposte

### **3.3.4 Supportabilità**

- Compatibilità Display: L'interfaccia è stata progettata per essere utilizzata su schermi che vanno da 360 px a 1920 px, coprendo così tutti i dispositivi senza compromettere le funzionalità della piattaforma.
- Compatibilità Browser: Il sistema funziona senza intoppi su browser supportati - come Chrome, Firefox, Edge e Safari - assicurando che le operazioni principali siano sempre accessibili e coerenti.

## **3.4 Modelli di sistema**

### **3.4.3 Scenari**

#### **3.4.3.1 Scenario: Aggiornamento Premi Catalogo**

Istanze di attori partecipanti: Luca: Staff

Flusso di Eventi:

Luca, membro dello staff dell'arcade UStrike!, durante la giornata lavorativa del 23/10/2025 riceve l'incarico di aggiornare il catalogo dei premi riscattabili con i ticket che i clienti vincono giocando nell'area arcade. Per svolgere questa operazione, Luca accede al sito web UStrike! ed effettua il login utilizzando le sue credenziali da staff, inserendo la mail aziendale: l.borrelli@ustrike.staff.it e la sua password: borluc1. Dopo aver cliccato sul pulsante "Accedi", viene reindirizzato alla sua pagina personale Staff. All'interno di questa sezione seleziona "Pagina premi", dove può visualizzare l'intero catalogo dei premi attualmente disponibili. Luca nota che una action figure, che fino a ieri era presente nel catalogo, è ormai esaurita e non può più essere riscattata dai clienti. Quindi, seleziona il premio corrispondente e clicca sull'opzione "Rimuovi articolo". Il sistema aggiorna immediatamente il catalogo, rendendo il premio invisibile a tutti i clienti che accedono alla sezione premi. Successivamente, Luca deve aggiungere un nuovo articolo: un gioco da tavolo

che l'arcade ha appena ricevuto in magazzino. Clicca su "Aggiungi nuovo premio" e viene reindirizzato a una schermata di inserimento. Qui compila i campi richiesti: carica un'immagine rappresentativa del gioco da tavolo, inserisce una descrizione dettagliata dell'articolo e imposta il valore in ticket necessario per il riscatto a 150 ticket. Una volta completata la compilazione dei campi, Luca clicca su "Conferma" per salvare le modifiche. Il sistema registra immediatamente il nuovo premio nel catalogo, rendendolo visibile a tutti i clienti che accedono alla sezione premi. Da questo momento, i clienti possono visualizzare il nuovo gioco da tavolo e decidere se riscattarlo con i propri ticket accumulati. Conclusa l'operazione, Luca può continuare con altre attività oppure effettuare il logout al termine del proprio turno.

#### **3.4.3.2 Scenario: Prenotazione Go-Kart**

Istanze di attori partecipanti: Andrea: Cliente, Thomas: Staff

Flusso di eventi:

Andrea decide di organizzare un'uscita con i propri amici per sabato 26/10/2025 e, per evitare di trovare la pista di go-kart occupata, vuole prenotare in anticipo di 2 giorni. Accede a UStrike.com dal suo browser e si trova nella home page del sito. Cercando l'opzione per prenotare, trova il pulsante "Accedi Per Prenotare" all'interno della pagina e lo clicca. Non essendo autenticato, viene reindirizzato alla pagina di login, dove, essendo già registrato, inserisce le sue credenziali:

Andrea.Rossi@gmail.com e "AndRo2024!". Dopo aver cliccato su "Accedi", viene portato nella pagina "Home Cliente". Da lì, Andrea sul pulsante "Crea Prenotazione Go-Kart" per accedere alla pagina delle prenotazioni. Seleziona la data: 26/10/2025, la fascia oraria desiderata, seleziona la pista e il numero di partecipanti dove inserisce 4. Dopo aver inserito il numero di partecipanti inserisce i nomi: "Andrea, Marco, Martina, Elena". Dopo aver cliccato su "Invia richiesta di prenotazione", viene reindirizzato alla sua pagina personae con lo storico delle prenotazioni nel quale può vedere lo stato della sua prenotazione, per il momento "In attesa". Soddisfatto, chiude il browser e attende la conferma della sua prenotazione. Durante il suo turno lavorativo, Thomas, membro dello staff del servizio go-kart, accede al sistema con le sue credenziali aziendali:

t.bianchi@ustrike.staff.it e "Biatho85!". Clicca su "Accedi" e viene reindirizzato alla sua dashboard con tutte le prenotazioni. Visualizza la tabella con tutte le prenotazioni in attesa e trova quella 5 di Andrea. Verificato che la pista è libera nella fascia oraria "18:00-19:00" del 26/10/2025, Thomas accetta la richiesta cliccando sul pulsante accetta per confermare la prenotazione di 4 persone. Il sistema mostra un messaggio: "Operazione completata". Thomas continua con le altre attività del suo turno lavorativo. Nel frattempo, la prenotazione di Andrea passa dallo stato "in attesa" a "confermata". Accedendo di nuovo al sito, nella sezione "Le mie prenotazioni" visualizza tutti i dettagli: data (26 ottobre), orario (18:00-19:00), numero di partecipanti (4).

#### **3.4.3.3 Scenario: Aggiungi Turni Settimanali**

Istanze di attori partecipanti: Elena: Manager, Marco: Staff, Luigi: Staff

Flusso degli eventi:

Durante la giornata lavorativa del 23/10/2025, la manager Elena, responsabile della pianificazione e della modifica delle turnistiche del personale, si occupa di definire i nuovi turni settimanali per la sala bowling, validi dal 27/10/2025 al 02/11/2025. Per svolgere questa operazione, Elena accede al sito web UStrike! ed effettua il login, inserendo nel campo "Nome utente" la propria e-mail "e.rotondi@ustrike.manager.it" e nel campo password "manager12". Dopo aver cliccato sul pulsante "Accedi", viene reindirizzata alla propria area personale Manager. All'interno di questa sezione seleziona la voce "Gestione delle turnistiche", dove può scegliere se modificare i turni esistenti oppure inserire una nuova turnistica. Selezionando quest'ultima opzione, il sistema le chiede innanzitutto di indicare per quale servizio desidera creare la pianificazione, tra Bowling, Go-Kart e Biliardo. Elena seleziona "Turno Sala Bowling". Il sistema le mostra quindi un elenco delle settimane future disponibili, dalle quali scegliere quella per cui desidera creare la turnistica. Elena seleziona la settimana compresa tra il 27/10/2025 e il 02/11/2025, venendo così reindirizzata a una pagina che presenta una tabella settimanale con i giorni della settimana disposti sulle righe e le fasce orarie sulle colonne, suddivise in: Mattina (08:00–17:00), Sera (17:00–01:00). Elena compila la tabella assegnando i turni ai vari dipendenti della sala bowling per ciascun giorno della settimana selezionata. Una volta completata la pianificazione, clicca su "Conferma" per salvare i dati. Da questo momento, la nuova turnistica risulta visibile a tutto il personale del servizio Bowling. Conclusa l'operazione, Elena effettua il logout. Il 26/10/2025, Marco, dipendente di UStrike! da

alcuni mesi, accede alla propria area riservata Staff per verificare i turni della settimana successiva. Dopo aver effettuato l'accesso con le credenziali “m.pausa@ustrike.staff.it” e “break45”, seleziona la voce “Turnistica”, che gli consente di visualizzare l'intero calendario settimanale aggiornato.

#### **3.4.3.4 Scenario: Modifica Turni Settimanali**

Istanze di attori partecipanti: Elena: Manager, Matilde: Staff, Luigi: Staff

Flusso degli eventi:

Il 26/10/2025, Matilde vuole controllare la turnistica della settimana che sta per iniziare. Dopo aver cercato UStrike! e aver effettuato l'accesso con le proprie credenziali “m.ricci@ustrike.staff.it” e “mati\_90”, accede alla sezione “Turnistica”. Matilde nota di essere stata assegnata al turno mattutino in tutti i giorni lavorativi della settimana. Dopo aver preso visione dell'intera pianificazione, ricorda che il 28/10/2025 ha un impegno personale che non può spostare e che coincide proprio con la fascia oraria del turno assegnato. Per questo motivo decide di informare telefonicamente la manager Elena della propria indisponibilità. Venuta a conoscenza della situazione, Elena contatta tempestivamente un altro dipendente della sala bowling, Luigi, chiedendogli la disponibilità per un cambio di turno con Matilde nella stessa giornata, assegnandogli quindi il turno del mattino. Ricevuta una risposta positiva, Elena accede al sito UStrike! con le proprie credenziali “e.rotondi@ustrike.manager.it” e “manager12”. Entra nella sezione “Gestione delle turnistiche”, seleziona “Modifica Turnistiche”, sceglie il servizio “Turno Sala Bowling” e apporta la modifica: rimuove Matilde dal turno mattutino del 28/10/2025, spostandola al turno serale, e assegna Luigi al turno mattutino. Completata l'operazione, Elena effettua il logout. Successivamente, Luigi, accedendo alla propria area riservata staff con le credenziali “l.maffi@ustrike.staff.it” e “maffi80”, visualizza correttamente l'avvenuta modifica del turno. Dopo aver verificato l'aggiornamento, effettua il logout.

#### **3.4.3.5 Scenario: Registrazione Utente**

Istanze di attori partecipanti: Giovanna: cliente

Flusso degli eventi:

Giovanna decide di organizzare un'uscita con i propri amici per sabato 25/10/2025 e per evitare di non trovare alcuna pista di bowling libera vuole prenotare in anticipo di 2 giorni. Giovanna che è già a conoscenza del sito dell'arcade “UStrike!” apre il suo browser e digita nella barra di ricerca “UStrike.com”. Il browser la reindirizza nella home page del sito come ospite e in quanto tale può navigare e vedere le informazioni relative ai servizi offerti dall'arcade. Cercando un tasto per prenotarsi Giovanna vede nella home page il pulsante “Accedi Per Prenotare” sul quale preme. Non avendo effettuato il log-in il sito anziché reindirizzarla all'interno della pagina delle prenotazioni la reindirizza alla pagina di log-in, la quale mostra un form con su scritto “Email” e “Password” con le loro relative text-area, il pulsante accedi e un link con su scritto “Registrati”. Essendo che Giovanna non ha un account preme sul link con scritto “Registrati” e viene reindirizzata nella pagina di registrazione composta da un form con i seguenti campi: “Nome, Cognome, Email, Password, Conferma Password” e le loro relative text-area. Giovanna riempie i campi con le seguenti informazioni: “Giovanna, Morrichelli, Giovanna12@gmail.it, Pippo123, Pippo123” per poi premere sul tasto presente sul fondo del form con su scritto “Crea account”. Giovanna viene reindirizzata di nuovo alla pagina di Log In e le esce un messaggio con su scritto “Account creato! Benvenuta Giovanna Morrichelli. Effettua LogIn”. Dopo aver effettuato il login con le sue credenziali “Giovanna12@gmail.it” e “Pippo123” viene reindirizzata nella home Cliente.

#### **3.4.3.6 Scenario: Prenotazione Bowling**

Istanze di attori partecipanti: Giovanna: Cliente

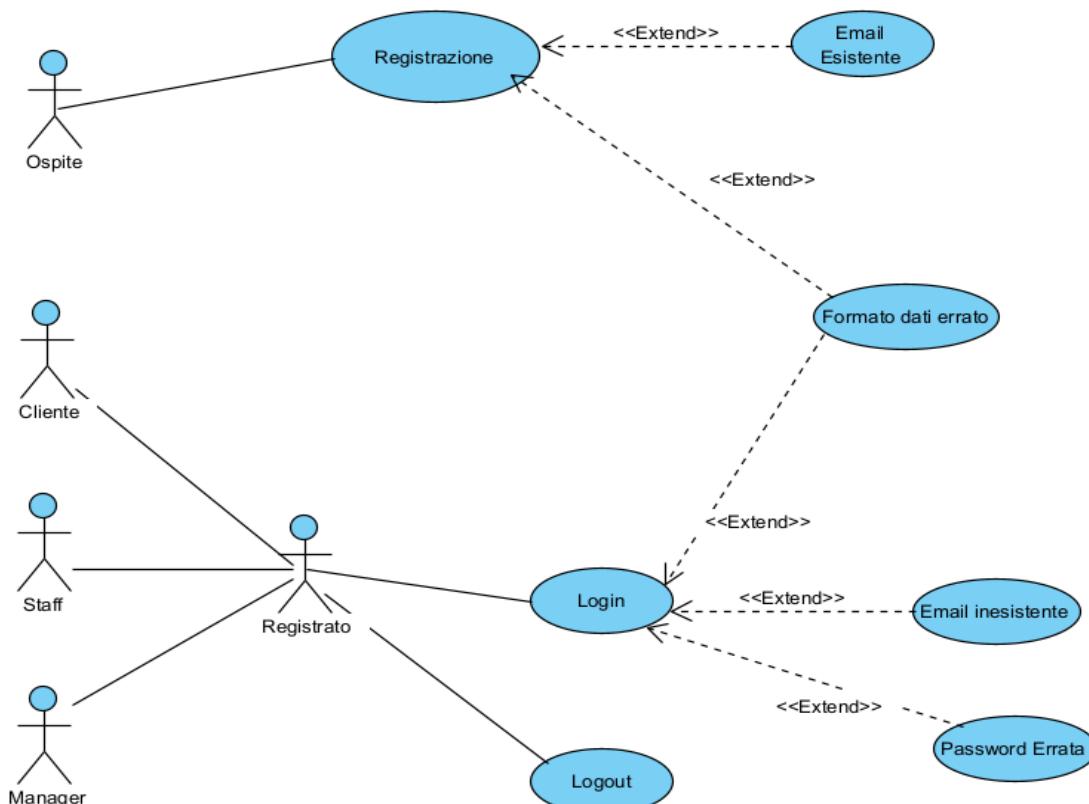
Flusso degli eventi:

Giovanna decide di organizzare un'uscita con i propri amici per sabato 25/10/2025 e per evitare di non trovare alcuna pista di bowling libera vuole prenotare in anticipo di 2 giorni. Giovanna che è già a conoscenza del sito dell'arcade “UStrike!” apre il suo browser e digita nella barra di ricerca “UStrike.com”. Il browser la reindirizza nella home page del sito come ospite e in quanto tale può navigare e vedere le informazioni relative ai servizi offerti dall'arcade. Cercando un tasto per prenotarsi Giovanna vede il pulsante “Accedi per prenotare”. Non avendo effettuato il log-in il sito anziché reindirizzarla all'interno della pagina delle prenotazioni la reindirizza alla pagina di log-in la quale mostra un form con su scritto “Nome utente” e “Password” con le loro relative text-area,

inoltre sono presenti un pulsante con su scritto “Accedi” e un link con su scritto “Registrati”. Essendo che Giovanna ha un account inserisce nei campi “Nome utente” e “Password” rispettivamente “Giovanna12@gmail.it” e “Pippo123”. Giovanna viene reindirizzata alla pagina delle prenotazioni bowling. In questa pagina Giovanna può scegliere la data e l’orario della prenotazione, inoltre tramite un menù a tendina sceglie una risorsa che corrisponde alla pista che vuole prenotare. Dopo aver scelto giorno, orario e pista inserisce il numero di partecipanti, in questo caso 2 e nei nomi inserisce “Giovi” e “Michi”, in fine clicca sul pulsante “Invia richiesta prenotazione” e viene reindirizzata alla sua pagina delle prenotazioni nella quale vede la sua prenotazione in stato di attesa. Durante il cambio turno subentra Alice che arrivata al computer trova la pagina di UStrike! già aperta. Preme sul tasto per l’area personale ed effettua il login con le sue credenziali inserendo nella sezione nome utente: “a.simonelli@ustrike.staff.it” e nella sezione password: “Simonal1.” poi preme sul pulsante “Accedi” e viene reindirizzata alla dashboard staff delle prenotazioni. Come parte del suo lavoro Alice deve accettare o rifiutare le prenotazioni degli utenti della sezione “Bowling” quindi dalla tabella con le prenotazioni da accettare o rifiutare. Trova la prenotazione di Giovanna. Essendo che ci sono piste libere per le “21:00 del 25/10/2025” Alice preme il pulsante “Accetta” per accettare la prenotazione di Giovanna per una pista da 2 persone. Dopo la conferma riceve un messaggio con su scritto “Operazione Completata”.

### 3.4.4 Use case model

#### 3.4.4.1 Gestione autenticazione



Nome caso d’uso:	UC_1- Registrazione	
Attori	Iniziata da Ospite	
Condizione di Entrata	L’utente non registrato si trova nella pagina registrazione di UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema

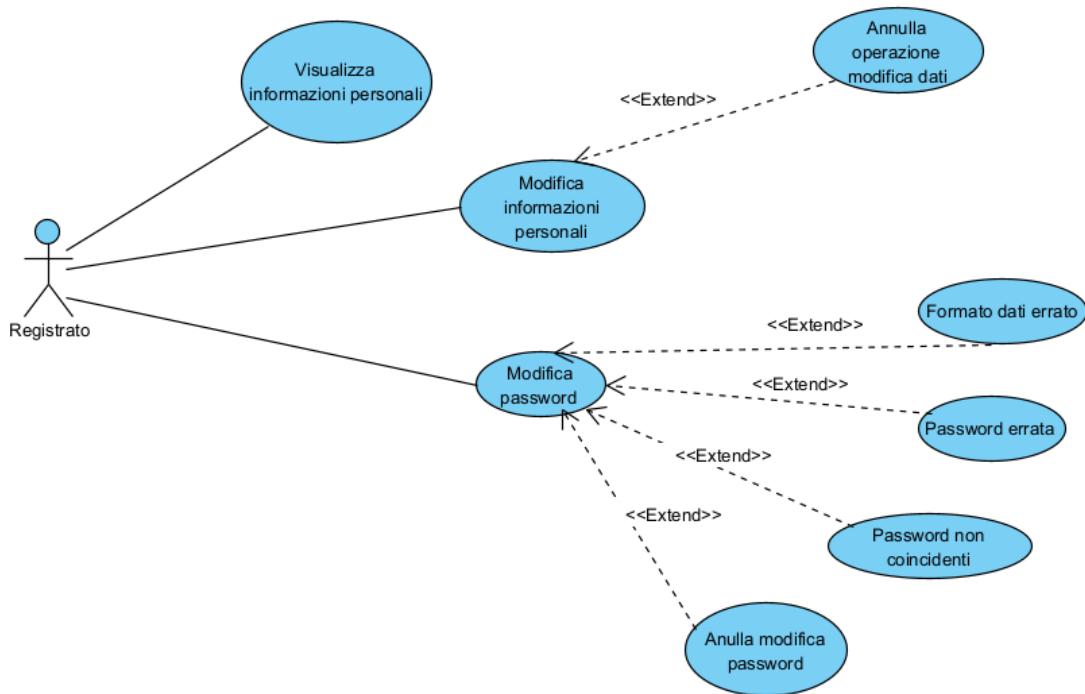
	1.L'utente inserisce i seguenti dati: Email Nome Cognome Password Conferma Password	
	2. L'utente clicca sul pulsante “Registrati”	
		3. Il sistema controlla il formato dei dati
		4. Il sistema verifica che l'e-mail non sia associata ad un altro account.
		5.Il sistema reindirizza l'utente alla pagina di login e notifica l'avvenuta registrazione con successo
Condizione di Uscita:	L'utente si trova nella pagina di login di UStrike!	
Eccezioni	Nel caso in cui l'utente inserisca dei dati con formati errati, al punto 3 si procede con il caso d'uso UC_1.1- Formato dati errato: Il sistema notifica l'utente che il formato dati non è corretto, l'utente infine legge la notifica.  Nel caso in cui l'utente inserisca dei dati già esistenti, al punto 3 si procederebbe con il caso d'uso UC_1.2- E-mail esistente: Il sistema notifica l'utente che l'e-mail è già registrata ad un altro account, l'utente infine legge la notifica.	

Nome caso d'uso:	UC_2-Login	
Attori:	Iniziata da registrato	
Condizione di entrata:	L'utente registrato si trova nella pagina di Login di UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.L'utente inserisce i seguenti dati: Email Password	
	2.L'utente preme sul tasto “Accedi”	
		3.Il sistema controlla se l'e-mail dell'utente è

		associata ad un account.
		4. Il sistema controlla che per l'e-mail dell'utente, la password inserita corrisponda alla password nel database.
		5. Il sistema reindirizza l'utente alla home page cliente.
	6. L'utente visualizza la pagina dedicata.	
Condizione di uscita:		L'utente è ora loggato ed è nella pagina home dedicata all'utente autenticato.
Eccezioni		Nel caso in cui l'utente inserisca dei dati errati al punto 3 si procede con il caso d'uso UC_2.1- E-mail inesistente: Il sistema notifica l'utente che l'e-mail o la password sono errate, l'utente infine legge la notifica.  Nel caso in cui l'utente inserisca una password errata, al punto 4 si procede con il caso d'uso UC_2.2-Password errata. Il sistema notifica l'utente che la password o l'e-mail sono errate, l'utente infine legge la notifica.

Nome caso d'uso	UC_3-Logout	
Attori:	Iniziata da Registrato	
Condizione di Entrata:	L'utente è loggato	
Flusso di Eventi:	Attore	Sistema
	1. L'utente fa clic sul bottone "Logout".	
		2. Il sistema termina la sessione dell'utente.
		3. Il sistema reindirizza l'utente alla homepage come ospite.
	4. L'utente visualizza l'home page del sito.	
Condizione di Uscita	L'utente viene reindirizzato alla home page comune del sito.	

### 3.4.4.2 Gestione profili



Nome caso d'uso	UC_4-Visualizza informazioni personali	
Attori:	Iniziata da Registrato	
Condizione di Entrata:	L'utente è registrato sulla piattaforma UStrike!, autenticato e si trova nella sua home cliente	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.L'utente preme sull'icona profilo	
		2.Il sistema reindirizza l'utente sulla pagina di Impostazioni dove potrà leggere le sue informazioni personali.
	3.L'utente visualizza il proprio profilo personale con le proprie informazioni.	
Condizione di Uscita:	L'utente visualizza le informazioni personali relative al proprio account.	

Nome caso d'uso:	UC_5-Modifica informazioni personali
------------------	--------------------------------------

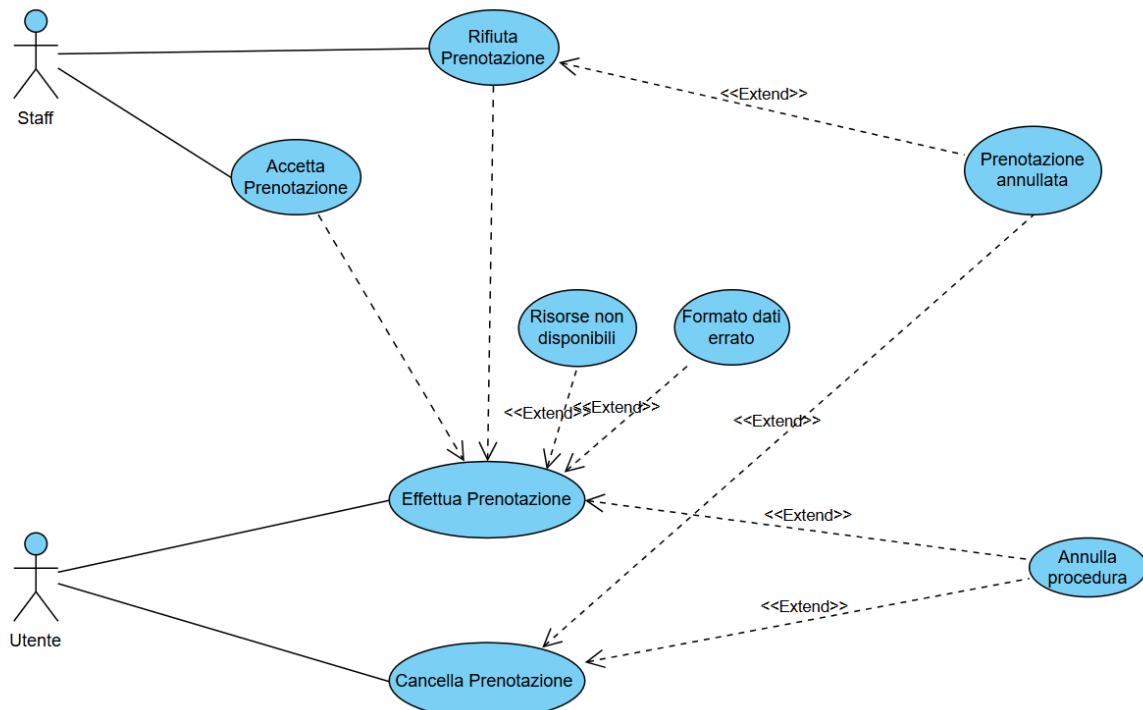
Attori:	Iniziata da Registrato	
Condizione di Entrata:	L'utente è registrato sulla piattaforma UStrike!, autenticato e si trova nella sua home cliente	
Flusso di Eventi:	Attori	Sistema
	1.L'utente preme sull'icona profilo	
		2.Il sistema lo reindirizza a una pagina contenente un form con le sue informazioni personali modificabili, quali Nome, Cognome.
	3.L'utente clicca su "Modifica" e cambia i dati nei campi desiderati.	
	4.L'utente fa click sul bottone "Conferma modifiche".	
		5. Il sistema valida il formato dei nuovi dati.
		6. Il sistema aggiorna le informazioni dell'utente nel database.
		7.Il sistema notifica l'utente dell'operazione avvenuta con successo.
	8.L'utente visualizza la notifica di avvenuta modifica.	
Condizione di Uscita:	Le informazioni personali dell'utente sono state aggiornate sia nella pagina che nel database.	
Eccezioni:	L'utente può decidere di non salvare le modifiche apportate ed annullare l'operazione prima della conferma delle modifiche al passo 4, in questo caso si procede con il caso d'uso UC_5.1- Annulla operazione modifica dati.	

Nome caso d'uso	UC_6-Modifica password
Attori:	Iniziata da Registrato
Condizione di Entrata:	L'utente è registrato sulla piattaforma UStrike!, autenticato e si trova nella sezione "Il mio profilo"

Flusso di Eventi:	Attore	Sistema
	1.L'utente seleziona il campo di modifica password.	
	2.L'utente compila i campi: Password corrente Nuova password Conferma Password	
	3.L'utente preme sul tasto “Conferma nuova password”	
		4.Il sistema verifica che la password corrente sia corretta.
		5.Il sistema verifica che le due nuove password coincidano.
		6.Il sistema verifica che la nuova password non sia identica a quella vecchia.
		7.Il sistema controlla la validità della nuova password.
		8.Il sistema cambia la vecchia password dell'utente con la nuova.
		9.Il sistema notifica l'utente dell'avvenuto cambio password a schermo.
	10.L'utente visualizza la notifica di avvenuta modifica password con successo.	
Condizione di Uscita:	La password dell'utente è stata cambiata nel database.	
Eccezioni:	<p>Nel caso in cui l'utente inserisca, nel campo “Password corrente”, una password errata” si procede con il caso d'uso UC_6.2- Password errata.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca nel campo “Nuova password” una password che non rispetti i criteri di formato si procede con il caso d'uso UC_6.1-Formato dati errato.</p>	

	<p>Nel caso in cui l'utente nei campi “Nuova password” e “Conferma Password” inserisca valori differenti si procede con il caso d'uso UC_6.3-Password non coincidenti: il sistema notifica l'utente che le due password non coincidono.</p> <p>Nel caso in cui l'utente volesse annullare l'operazione prima della conferma della nuova password al punto 3 si procede con il caso d'uso UC_6.4-Annulla modifica password.</p>
--	--

### 3.4.4.3 Gestione prenotazione



Nome caso d'uso:	UC_7- Prenotazione Go-kart	
Attori	Iniziata da Utente	
Condizione di Entrata	L'utente ha fatto l'accesso e si trova nella sua home cliente	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Visualizza e seleziona il servizio da prenotare (bowling)	
		2.Mostra un form da compilare: Calendario Fascia oraria Risorsa Numero partecipanti Nomi dei partecipanti

	3.Compila tutti i campi	
	4.Clicca su “Invia richiesta di prenotazione”	
		5.Verifica la disponibilità delle risorse
		6.Verifica che i dati inseriti siano coerenti col formato.
		7.Registra la richiesta come “In attesa”
		8.Inoltra la richiesta allo staff per l'accettazione
Condizione di Uscita:	La richiesta è registrata con stato “In attesa”. Il sistema inoltra automaticamente la richiesta allo staff per l'accettazione.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui l'utente inserisca dati in formati errati, al punto 11 si ricorrerebbe al caso UC_1.1- Formato dati errato: il sistema mostra un messaggio all'utente riguardante l'erronea compilazione.</p> <p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui alla verifica al punto 10 le risorse richieste dall'utente non siano disponibili si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Risorse non disponibili: il sistema avvisa l'utente dell'indisponibilità.</p>	

Nome caso d'uso:	UC_ 8- Prenotazione Go-kart	
Attori	Iniziata da Utente	
Condizione di Entrata	L'utente ha fatto l'accesso e si trova nella sezione “Crea prenotazione Go-Kart”	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Visualizza e seleziona il servizio da prenotare (go-kart)	
		2.Mostra un form da compilare: Calendario Fascia oraria Risorsa Numero partecipanti Nomi dei partecipanti
	3.Compila tutti i campi	
	4. Clicca su “Invia richiesta di prenotazione”	
		5. Verifica la disponibilità delle

		risorse
		6. Verifica che i dati inseriti siano coerenti col formato
		7.Registra la richiesta come "In attesa"
		8.Inoltra la richiesta allo staff per l'accettazione
Condizione di Uscita:	La richiesta è registrata con stato "In attesa". Il sistema inoltra automaticamente la richiesta allo staff per l'accettazione.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui l'utente inserisca dati in formati errati, al punto 11 si ricorrerebbe al caso UC_1.1- Formato dati errato: il sistema mostra un messaggio all'utente riguardante l'erronea compilazione.</p> <p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui alla verifica al punto 10 le risorse richieste dall'utente non siano disponibili si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Risorse non disponibili: il sistema avvisa l'utente dell'indisponibilità.</p>	

Nome caso d'uso:	UC_9- Prenotazione Tavolo biliardo	
Attori	Iniziata da Utente	
Condizione di Entrata	L'utente ha fatto l'accesso e si trova nella sezione home cliente	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Visualizza e seleziona il servizio da prenotare (tavolo biliardo)	
		2.Mostra le informazioni riguardanti il servizio
Condizione di Uscita:	L'utente prende visione delle informazioni riguardanti il servizio.	

Nome caso d'uso:	UC_10- Modifica Prenotazione	
Attori	Iniziata da Utente	
Condizione di Entrata	L'utente ha fatto l'accesso e si trova nella sezione "Le mie prenotazioni"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Visualizza le prenotazioni che ha effettuato e sceglie quella da annullare	
	2. Clicca su annulla	
		3.Mostra un piccolo form che gli chiede se vuole annullare la

		prenotazione
	4.Clicca su “Si, annulla”	
		5. Mostra all’utente un messaggio “Prenotazione annullata con successo”
		6. Aggiorna lo stato della prenotazione come “Annullata”
		7.Libera la risorsa che era prenotata e la rende disponibile per gli altri utenti
	8. Vede il messaggio con scritto “Prenotazione annullata con successo”	
	9. Visiona la prenotazione come “Annullata”	
		10. Consente all’utente di effettuare una nuova prenotazione (button)
Condizione di Uscita:		La prenotazione selezionata viene annullata. Lo slot prima occupato viene liberato e torna disponibile per gli altri utenti. L’utente può effettuare una nuova prenotazione.
Eccezioni		Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l’operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all’utente.

Nome caso d’uso:	UC_ 11- Rifiuta Prenotazione Bowling	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema <b>con</b> richieste “in attesa”	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Visualizza l’elenco delle prenotazioni	
		2.Mostra la lista delle richieste in stato "in attesa"
		3. <b>Mostra i dettagli completi (fascia oraria, data, nome cliente, numero partecipanti)</b>
	4. <b>Controlla i dati di tutte le prenotazioni</b>	
	5.Verifica i dati e la disponibilità di piste da Bowling	
	6. <b>Clicca sul pulsante “Rifiuta”</b>	
	7.Seleziona il motivo del rifiuto	

		<b>8.Aggiora lo stato della prenotazione da "in attesa" a "Rifiutata"</b>
	<b>9.Riceve conferma visiva dell'operazione andata a buon fine</b>	
Condizione di Uscita:	La prenotazione risulta nello stato "Rifiutata" nel sistema. Il cliente può vedere la motivazione del rifiuto e la prenotazione non è più attiva.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema verifica che quella prenotazione è stata già annullata, al punto 8 si ricorrerebbe al caso UC_1.5 -Prenotazione Annullata: Se la prenotazione è stata annullata dal cliente prima dell'assegnazione, il sistema avvisa: "Prenotazione annullata. Impossibile assegnare pista".</p> <p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p>	

Nome caso d'uso:	<b>UC_12- Rifiuta Prenotazione Go-kart</b>	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema con richieste "in attesa"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	<b>1.Visualizza l'elenco delle prenotazioni</b>	
		<b>2.Mostra la lista delle richieste in stato "in attesa"</b>
		<b>3.Mostra i dettagli completi (fascia oraria, data, nome cliente, numero partecipanti)</b>
	<b>4.Controlla i dati di tutte le prenotazioni</b>	
	<b>5.Verifica i dati e la disponibilità della pista Go-kart</b>	
	<b>6. Clicca sul pulsante "Rifiuta"</b>	
	<b>7.Clicca sul pulsante "Rifiuta"</b>	
		<b>8.Aggiorna lo stato della prenotazione da "in attesa" a "Rifiutata"</b>
	<b>9.Riceve conferma visiva dell'operazione andata a buon fine</b>	
Condizione di Uscita:	La prenotazione risulta nello stato "Rifiutata" nel sistema. Il cliente può vedere la motivazione del rifiuto e la prenotazione non è più attiva.	

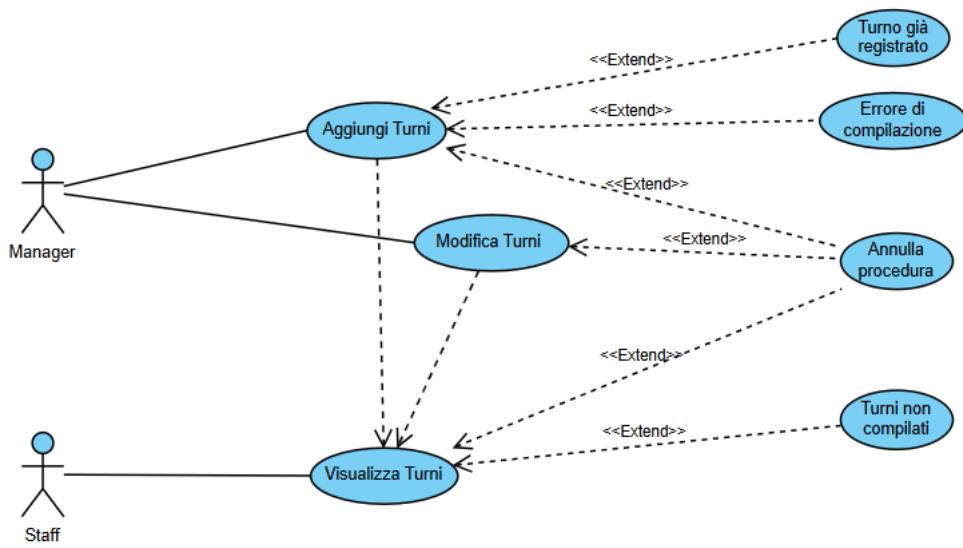
Eccezioni	Nel caso in cui il sistema verifica che quella prenotazione è stata già annullata, al punto 8 si ricorrerebbe al caso UC_1.5 -Prenotazione Annullata: <b>Se la prenotazione è stata annullata dal cliente prima dell'assegnazione, il sistema avvisa: "Prenotazione annullata. Impossibile assegnare pista".</b> Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.
-----------	--

Nome caso d'uso:	UC_13- Accetta Prenotazione Bowling	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema e si trova nella <b>propria area con richieste" in attesa"</b> nella categoria "Bowling".	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	<b>1.Visualizza l'elenco delle prenotazioni</b>	
		<b>2.Mostra la lista delle richieste in stato "in attesa"</b>
		<b>3.Mostra i dettagli completi (fascia oraria, data, nome cliente, numero partecipanti)</b>
	<b>4.Controlla i dati di tutte le prenotazioni</b>	
	<b>5.Verifica i dati e la disponibilità di piste Bowling</b>	
	<b>6.Clicca sul pulsante "Accetta"</b>	
		<b>7.Aggiorna lo stato della prenotazione da "in attesa" a "Confermata"</b>
	<b>8.Riceve conferma visiva dell'operazione andata a buon fine</b>	
Condizione di Uscita:	La prenotazione risulta nello stato "Confermata" nel sistema. Il cliente <b>vede la prenotazione confermata nella propria area personale.</b>	
Eccezioni	Nel caso in cui il sistema verifica che quella prenotazione è stata già annullata, al punto 8 si ricorrerebbe al caso UC_1.5 -Prenotazione Annullata: <b>Se la prenotazione è stata annullata dal cliente prima dell'assegnazione, il sistema avvisa: "Prenotazione annullata. Impossibile assegnare pista".</b> Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura la procedura viene annullata e viene	

	mostrato un messaggio di errore all'utente.
--	---

Nome caso d'uso:	UC_14- Accetta Prenotazione Go-kart	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema e si trova nella <b>propria area con richieste</b> in attesa" nella categoria "Go-Kart".	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	<b>1.Visualizza l'elenco delle prenotazioni</b>	
		<b>2.Mostra la lista delle richieste in stato "in attesa"</b>
		<b>3.Mostra i dettagli completi (fascia oraria, data, nome cliente, numero partecipanti)</b>
	<b>4.Controlla i dati di tutte le prenotazioni</b>	
	<b>5.Verifica i dati e la disponibilità della pista Go-kart</b>	
	<b>6.Clicca sul pulsante "Accetta"</b>	
		<b>7.Aggiorna lo stato della prenotazione da "in attesa" a "Confermata"</b>
	<b>8.Riceve conferma visiva dell'operazione andata a buon fine</b>	
Condizione di Uscita:	La prenotazione risulta nello stato "Confermata" nel sistema. Il cliente <b>vede la prenotazione confermata nella propria area personale</b> .	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema verifica che quella prenotazione è stata già annullata, al punto 8 si ricorrerebbe al caso UC_1.5 -Prenotazione Annullata: <b>Se la prenotazione è stata annullata dal cliente prima dell'assegnazione, il sistema avvisa: "Prenotazione annullata. Impossibile assegnare pista".</b></p> <p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p>	

#### 3.4.4.4 Gestione turnistica



Nome caso d'uso:	UC_15- Aggiungi Turnistica Bowling	
Attori	Iniziata da Manager	
Condizione di Entrata	Il Manager ha fatto l'accesso e si trova nella sezione "Turno Sala Bowling"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Mostra le settimane disponibili
	2. Visualizza l'elenco delle settimane disponibili per l'aggiunta dei turni	
	3. Seleziona la settimana	
		4. Mostra i campi da compilare (data, fasce orarie, addetto)
	5. Inserisce i dettagli del turno	
	6. Clicca "Conferma"	
		7. Verifica la correttezza dei dati inseriti
		8. Registra il nuovo turno e lo rende visibile allo staff
	9. Riceve una notifica di conferma dell'avvenuto inserimento	
Condizione di Uscita:	Il turno viene registrato correttamente ed è visibile allo staff. Il manager riceve una notifica di conferma dell'operazione completata	
Eccezioni	Nel caso in cui la settimana che si vuole aggiungere è già stata registrata, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.1- Turno già registrato: il sistema avvisa il manager che per la settimana selezionata è già presente la turnistica, ne impedisce la scrittura e propone la sua modifica.	

	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca dei campi in formato errato o il nome di un addetto che non esiste, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di compilazione: il sistema mostra un messaggio “Compilazione dei campi errata” e ne richiede la correzione.</p>
--	---

Nome caso d'uso:	UC_16- Aggiungi Turnistica Go-kart	
Attori	Iniziata da Manager	
Condizione di Entrata	Il Manager ha fatto l'accesso e si trova nella sezione “Turno Sala Go-kart”	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Mostra le settimane disponibili
	2. Visualizza l'elenco delle settimane disponibili per l'aggiunta dei turni	
	3. Seleziona la settimana	
		4. Mostra i campi da compilare (data, fasce orarie, addetto)
	5. Inserisce i dettagli del turno	
	6. Clicca “Conferma”	
		7. Verifica la correttezza dei dati inseriti
		8. Registra il nuovo turno e lo rende visibile allo staff
	9. Riceve una notifica di conferma dell'avvenuto inserimento	
Condizione di Uscita:	Il turno viene registrato correttamente ed è visibile allo staff. Il manager riceve una notifica di conferma dell'operazione completata	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui la settimana che si vuole aggiungere è già stata registrata, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.1- Turno già registrato: il sistema avvisa il manager che per la settimana selezionata è già presente la turnistica, ne impedisce la scrittura e propone la sua modifica.</p> <p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca dei campi in formato errato o il nome di un addetto che non</p>	

	esiste, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di compilazione: il sistema mostra un messaggio “Compilazione dei campi errata” e ne richiede la correzione.
--	--

Nome caso d'uso:	UC_17- Aggiungi Turnistica Tavolo biliardo	
Attori	Iniziata da Manager	
Condizione di Entrata	Il Manager ha fatto l'accesso e si trova nella sezione “Turno Sala Tavolo biliardo”	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Mostra le settimane disponibili
	2. Visualizza l'elenco delle settimane disponibili per l'aggiunta dei turni	
	3. Seleziona la settimana	
		4. Mostra i campi da compilare (data, fasce orarie, addetto)
	5. Inserisce i dettagli del turno	
	6. Clicca “Conferma”	
		7. Verifica la correttezza dei dati inseriti
		8. Registra il nuovo turno e lo rende visibile allo staff
	9. Riceve una notifica di conferma dell'avvenuto inserimento	
Condizione di Uscita:	Il turno viene registrato correttamente ed è visibile allo staff. Il manager riceve una notifica di conferma dell'operazione completata	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui la settimana che si vuole aggiungere è già stata registrata, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.1- Turno già registrato: il sistema avvisa il manager che per la settimana selezionata è già presente la turnistica, ne impedisce la scrittura e propone la sua modifica.</p> <p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca dei campi in formato errato o il nome di un addetto che non esiste, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di compilazione: il sistema mostra un messaggio “Compilazione dei campi errata” e ne richiede la correzione.</p>	

Nome caso d'uso:	UC_18- Modifica Turnistica Bowling	
Attori	Iniziata da Manager	
Condizione di Entrata	Il Manager ha fatto l'accesso e si trova nella sezione	

	“Turno Sala Bowling”	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1. Visualizza i turni disponibili (settimana corrente e successive) e seleziona quello corrente	
		2. Mostra il calendario settimanale dei turni
	3. Seleziona una data	
		4. Mostra le fasce orarie e gli addetti assegnati
	5. Seleziona la fascia oraria desiderata	
	6. Modifica il turno, sostituendo il nome dell'addetto (cancellando e inserendo il nuovo nome)	
	7. Clicca “Conferma”	
		8. Verifica la correttezza dei dati inseriti
		9. Registra le modifiche e le rende visibili allo staff
	10. Riceve una notifica di conferma dell'avvenuta modifica	
Condizione di Uscita:	Il turno viene modificato opportunamente ed è visibile allo staff. Il manager riceve una notifica di conferma dell'operazione completata.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca dei campi in formato errato o il nome di un addetto che non esiste, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di compilazione: il sistema mostra un messaggio “Compilazione dei campi errata” e ne richiede la correzione.</p>	

Nome caso d'uso:	UC_19- Modifica Turnistica Go-kart	
Attori	Iniziata da Manager	
Condizione di Entrata	Il Manager ha fatto l'accesso e si trova nella sezione “Turno Sala Go-kart”	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1. Visualizza i turni disponibili (settimana corrente e successive) e	

	seleziona quello corrente	
		2. Mostra il calendario settimanale dei turni
	3. Seleziona una data	
		4. Mostra le fasce orarie e gli addetti assegnati
	5. Seleziona la fascia oraria desiderata	
	6. Modifica il turno, sostituendo il nome dell'addetto (cancellando e inserendo il nuovo nome)	
	7. Clicca "Conferma"	
		8. Verifica la correttezza dei dati inseriti
		9. Registra le modifiche e le rende visibili allo staff
	10. Riceve una notifica di conferma dell'avvenuta modifica	
Condizione di Uscita:	Il turno viene modificato opportunamente ed è visibile allo staff. Il manager riceve una notifica di conferma dell'operazione completata.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca dei campi in formato errato o il nome di un addetto che non esiste, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di compilazione: il sistema mostra un messaggio "Compilazione dei campi errata" e ne richiede la correzione.</p>	

Nome caso d'uso:	UC_20- Modifica Turnistica Tavolo biliardo	
Attori	Iniziata da Manager	
Condizione di Entrata	Il Manager ha fatto l'accesso e si trova nella sezione "Turno Sala Tavolo biliardo"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1. Visualizza i turni disponibili (settimana corrente e successive) e seleziona quello corrente	
		2. Mostra il calendario settimanale dei turni

	3.Seleziona una data	
		4. Mostra le fasce orarie e gli addetti assegnati
	5. Seleziona la fascia oraria desiderata	
	6. Modifica il turno, sostituendo il nome dell'addetto (cancellando e inserendo il nuovo nome)	
	7. Clicca "Conferma"	
		8.Verifica la correttezza dei dati inseriti
		9. Registra le modifiche e le rende visibili allo staff
	10. Riceve una notifica di conferma dell'avvenuta modifica	
Condizione di Uscita:	Il turno viene modificato opportunamente ed è visibile allo staff. Il manager riceve una notifica di conferma dell'operazione completata.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui l'utente inserisca dei campi in formato errato o il nome di un addetto che non esiste, al punto 7 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di compilazione: il sistema mostra un messaggio "Compilazione dei campi errata" e ne richiede la correzione.</p>	

Nome caso d'uso:	UC_21- Visualizzazione turnistica Bowling	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo staff ha fatto l'accesso e si trova nella sezione "I miei turni"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Mostra le settimane disponibili (corrente e successive)
	2. Visualizza l'elenco delle settimane disponibili	
	3.Seleziona la settimana che gli interessa	
		4. Mostra il calendario della settimana selezionata
	5. Visualizza la turnistica settimanale	

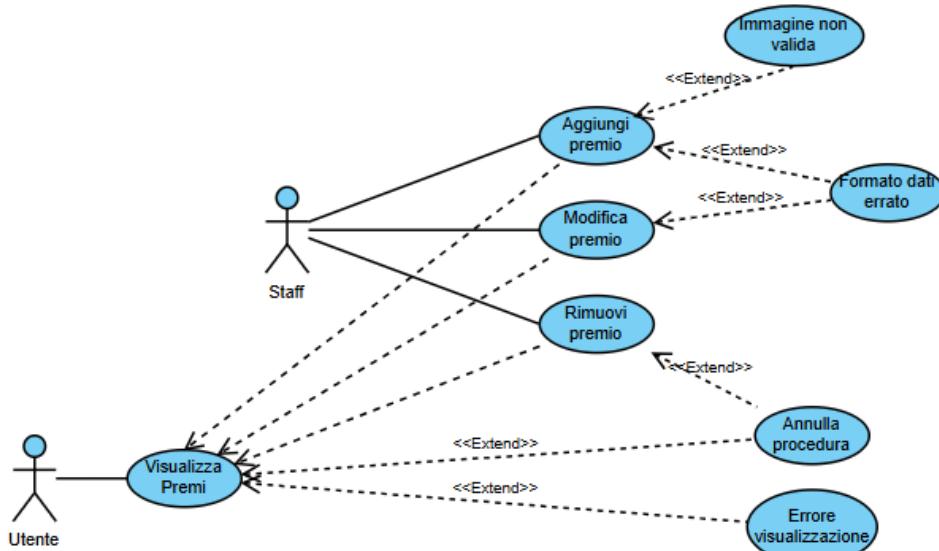
	selezionata	
Condizione di Uscita:	Il turno viene mostrato correttamente allo staff.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui la settimana selezionata non è stata ancora compilata, al punto 4 si ricorrerebbe al caso UC_1.4- Turni non compilati: il sistema mostra un messaggio "Nessun turno disponibile per la settimana selezionata".</p>	

Nome caso d'uso:	UC_22- Visualizzazione turnistica Go-kart	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo staff ha fatto l'accesso e si trova nella sezione "I miei turni"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Mostra le settimane disponibili (corrente e successive)
	2. Visualizza l'elenco delle settimane disponibili	
	3. Seleziona la settimana che gli interessa	
		4. Mostra il calendario della settimana selezionata
	5. Visualizza la turnistica settimanale selezionata	
Condizione di Uscita:	Il turno viene mostrato correttamente allo staff.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui la settimana selezionata non è stata ancora compilata, al punto 4 si ricorrerebbe al caso UC_1.4- Turni non compilati: il sistema mostra un messaggio "Nessun turno disponibile per la settimana selezionata".</p>	

Nome caso d'uso:	UC_23- Visualizzazione turnistica Tavolo biliardo	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo staff ha fatto l'accesso e si trova nella sezione "I miei turni"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Mostra le settimane disponibili (corrente e successive)
	2. Visualizza l'elenco delle settimane disponibili	

	3.Seleziona la settimana che gli interessa	
		4. Mostra il calendario della settimana selezionata
	5. Visualizza la turnistica settimanale selezionata	
Condizione di Uscita:	Il turno viene mostrato correttamente allo staff.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.</p> <p>Nel caso in cui la settimana selezionata non è stata ancora compilata, al punto 4 si ricorrerebbe al caso UC_1.4- Turni non compilati: il sistema mostra un messaggio "Nessun turno disponibile per la settimana selezionata".</p>	

### 3.4.4.5 Gestione premi



Nome caso d'uso:	UC_ 24- Aggiungi Premio	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema e si trova nell'area "Gestione premi".	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Accede alla sezione "Gestione premi"	
		2.Mostra il catalogo premi attuale e il pulsante "Aggiungi nuovo premio"

	3.Clicca sul pulsante "Aggiungi nuovo premio"	
		4.Mostra un form di inserimento con i campi: Nome premio, Descrizione, Immagine, valore in ticket
	5.Compila i campi obbligatori (Nome, Descrizione, valore ticket)	
	6.Carica un'immagine rappresentativa del premio (formato jpg/.png, max 5MB)	
	7.Clicca sul pulsante "Salva"	
		8.Valida i dati inseriti (verifica campi obbligatori compilati, formato e dimensione immagine)
		9.Aggunge il nuovo premio al catalogo nel database
		10.Mostra messaggio di conferma: "Premio aggiunto con successo"
		11.Aggiorna immediatamente il catalogo premi visibile a tutti i clienti
Condizione di Uscita:	Il nuovo premio è presente nel catalogo e risulta immediatamente visibile da tutti i clienti che accedono alla sezione premi.	
Eccezioni	Nel caso in cui l'utente inserisca dei dati con formati errati, al punto 8 si procede con il caso d'uso UC_1.1- Formato dati errato: il sistema notifica l'utente che il formato dati non è corretto.	

Nome caso d'uso:	UC_ 25- Rimuovi Premio	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema e si trova nell'area "Gestione premi".	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Accede alla sezione "Gestione premi"	
		2.Mostra il catalogo premi attuale
	3.Seleziona il premio da rimuovere dalla lista	
		4.Visualizza i dettagli del premio selezionato e il

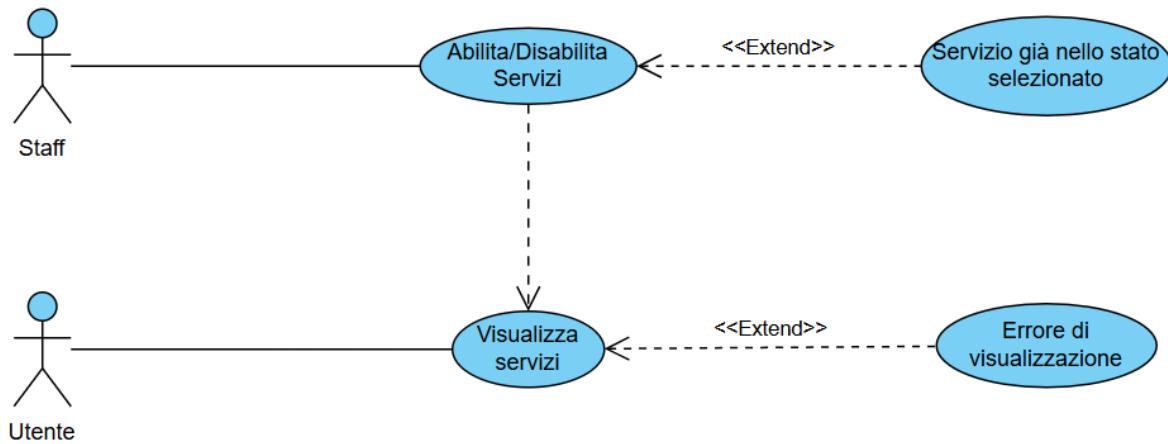
		pulsante "Rimuovi"
	5.Clicca sul pulsante "Rimuovi"	
		6.Mostra un messaggio di conferma: "Sei sicuro di voler rimuovere questo premio?"
	7.Conferma l'operazione di rimozione	
		8.Disabilita il premio dal catalogo nel database
		9.Mostra messaggio di conferma: "Premio rimosso con successo"
		10.Aggiorna immediatamente il catalogo premi per tutti i clienti (il premio non è più visibile)
Condizione di Uscita:	Il premio è stato rimosso dal catalogo e non è più visibile né riscattabile dai clienti.	
Eccezioni	Nel caso in cui il sistema non riesce a completare l'operazione si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene mostrato un messaggio di errore all'utente.	

Nome caso d'uso:	UC_ 26- Modifica Premio	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff è autenticato nel sistema e si trova nell'area "Gestione premi".	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Accede alla sezione "Gestione premi"	
		2.Mostra il catalogo premi attuale
	3.Seleziona il premio da modificare	
		4.Visualizza un form con i dati attuali del premio (Nome, Descrizione, Immagine, Valore ticket) in modalità modificabile
	5.Modifica uno o più campi desiderati (nome, descrizione, valore ticket, immagine)	
	6.Clicca sul pulsante "Salva modifiche"	
		7.Valida i nuovi dati inseriti (campi

		obbligatori, formato immagine, valore ticket)
		8.Aggiora il record del premio nel database
		9.Mostra messaggio di conferma: "Premio modificato con successo"
		10.Aggiora immediatamente il catalogo premi visibile a tutti i clienti con i nuovi dati
Condizione di Uscita:	Il premio presenta i dati aggiornati nel catalogo e le modifiche sono immediatamente visibili a tutti i clienti.	
Eccezioni	Nel caso in cui l'utente inserisca dei dati con formati errati, al punto 7 si procede con il caso d'uso UC_1.1- Formato dati errato: il sistema notifica l'utente che il formato dati non è corretto, l'utente infine legge la notifica	

Nome caso d'uso:	UC_27- Visualizzazione premi	
Attori	Iniziata da Ospite	
Condizione di Entrata	L'utente (ospite o autenticato) si trova nella sezione "Premi"	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1.Mostra tutti i premi disponibili e i dettagli (costo in ticket, descrizione)
Condizione di Uscita:	Il catalogo dei premi viene correttamente visualizzato.	
Eccezioni	<p>Nel caso in cui il sistema abbia problemi a svolgere l'operazione, al punto 1 si ricorrerebbe al caso UC_1.2- Annulla procedura: la procedura viene annullata e viene restituito un messaggio di errore.</p> <p>Nel caso in cui le immagini non vengano caricate correttamente, al punto 1 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di visualizzazione: al posto delle immagini verrà mostrato un testo e l'utente sarà invitato a ricaricare la pagina.</p>	

#### 3.4.4.6 Gestione servizi



Nome caso d'uso:	UC_28 -Visualizza servizio Bowling	
Attori:	Iniziata da utente	
Condizione di Entrata:	L'utente (Cliente Registrato o Ospite) nella home di UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Il sistema mostra la home con le informazioni sui diversi servizi
	2. L'utente naviga la pagina e vede le informazioni sul servizio Bowling	
Condizione di Uscita:	L'utente visualizza correttamente le informazioni riguardanti il servizio interessato.	
Eccezioni:	Nel caso in cui le immagini non vengano caricate correttamente, al punto 1 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di visualizzazione: al posto delle immagini verrà mostrato un testo e l'utente sarà invitato a ricaricare la pagina.	

Nome caso d'uso:	UC_29 -Visualizza servizio Go-Kart	
Attori:	Iniziata da utente	
Condizione di Entrata:	L'utente (Cliente Registrato o Ospite) nella home di UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Il sistema mostra la home con le informazioni sui diversi servizi
	2. L'utente naviga la pagina e vede le informazioni sul	

	<b>servizio Go-kart</b>	
Condizione di Uscita:	L'utente visualizza correttamente le informazioni presenti nella pagina del servizio "Go-Kart"	
Eccezioni:	Nel caso in cui le immagini non vengano caricate correttamente, al punto 1 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di visualizzazione: al posto delle immagini verrà mostrato un testo e l'utente sarà invitato a ricaricare la pagina.	

Nome caso d'uso:	UC_30-Visualizza servizio Biliardo	
Attori:	Iniziata da utente	
Condizione di Entrata:	L'utente (Cliente Registrato o Ospite) si trova in una qualsiasi pagina di UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
		1. Il sistema mostra la home con le informazioni sui diversi servizi
	2.Clicca sul pulsante "Per maggiori informazioni" accanto a Biliardo	
	3.Mostra la pagina con tutte le informazioni riguardo i tavoli da biliardo	
Condizione di Uscita:	4.L'utente visualizza la pagina del servizio "Biliardo"	
	L'utente visualizza correttamente le informazioni riguardanti il servizio interessato.	
Eccezioni:	Nel caso in cui le immagini non vengano caricate correttamente, al punto 1 si ricorrerebbe al caso UC_1.3- Errore di visualizzazione: al posto delle immagini verrà mostrato un testo e l'utente sarà invitato a ricaricare la pagina.	

Nome caso d'uso:	UC_31- Abilita Servizi	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff ha effettuato il login con credenziali valide ed è nell'area "Gestione servizi" del sistema UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Accede alla sezione "Gestione servizi"	
		2.Mostra la lista dei

		servizi (Bowling, Go-Kart, Biliardo) con stato attuale (abilitato/disabilitato)
	3.Seleziona il servizio da modificare	
		4.Evidenzia il servizio selezionato e mostra le opzioni "Abilita" e "Disabilita"
	5.Clicca su "Abilita" servizio	
		6.Aggiora lo stato del servizio nel database
		7.Mostra messaggio di conferma: "Stato del servizio aggiornato con successo"
		8.Aggiora immediatamente la disponibilità del servizio per tutti i clienti sulla piattaforma (servizio visibile)
Condizione di Uscita:		Il servizio selezionato presenta il nuovo stato (abilitato) sulla piattaforma e risulta visibile a tutti gli utenti "clienti" e "guest".
Eccezioni		Nel caso in cui lo stato del servizio è già abilitato si ricorrerebbe al caso UC_1.8-Servizio già nello stato desiderato: il sistema mostra: "Il servizio è già nello stato selezionato".

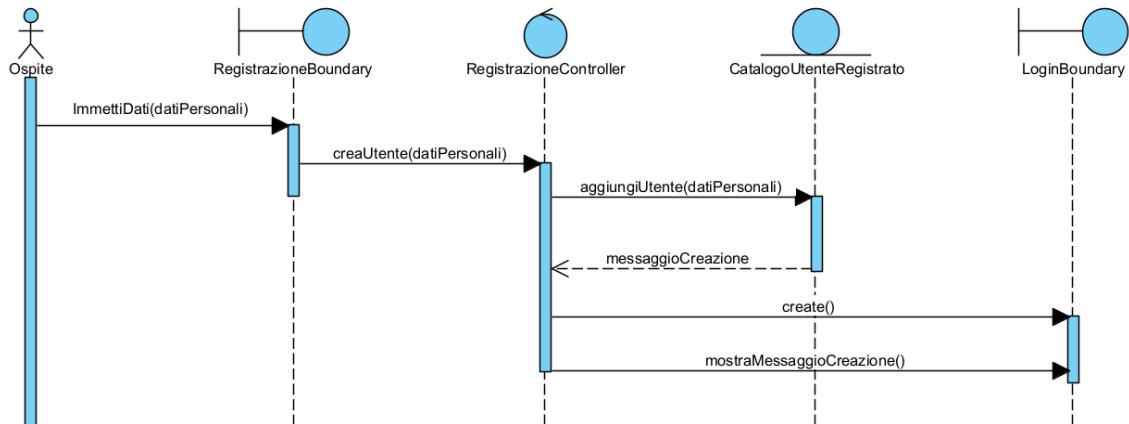
Nome caso d'uso:	UC_32- Disabilita Servizi	
Attori	Iniziata da Staff	
Condizione di Entrata	Lo Staff ha effettuato il login con credenziali valide ed è nell'area "Gestione servizi" del sistema UStrike!	
Flusso di eventi:	Attore	Sistema
	1.Accede alla sezione "Gestione servizi"	
		2.Mostra la lista dei servizi (Bowling, Go-Kart, Biliardo) con stato attuale (abilitato/disabilitato)
	3.Seleziona il servizio da modificare	
		4.Evidenzia il servizio selezionato e mostra le opzioni "Abilita" e "Disabilita"
	5.Clicca su "Disabilita" servizio	
		6.Aggiora lo stato del servizio nel database

		7. Mostra messaggio di conferma: "Stato del servizio aggiornato con successo"
		8. Aggiorna immediatamente la disponibilità del servizio per tutti i clienti sulla piattaforma (servizio visibile)
Condizione di Uscita:		Il servizio selezionato presenta il nuovo stato (abilitato) sulla piattaforma e risulta visibile a tutti gli utenti "clienti" e "guest".
Eccezioni		Nel caso in cui lo stato del servizio è già disabilitato si ricorrerebbe al caso UC_1.8-Servizio già nello stato desiderato: il sistema mostra: "Il servizio è già nello stato selezionato".

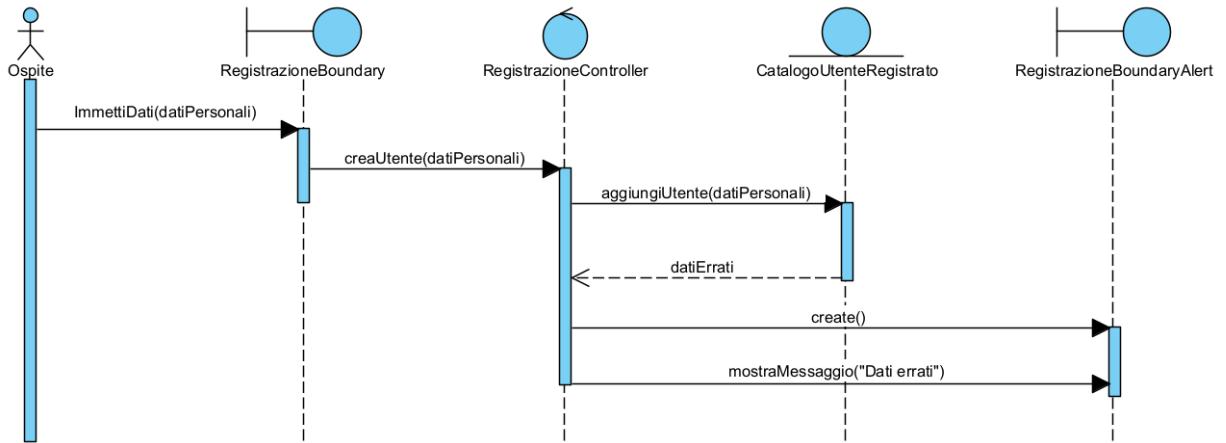
### 3.4.5 Object model

### 3.4.6 Dynamic model

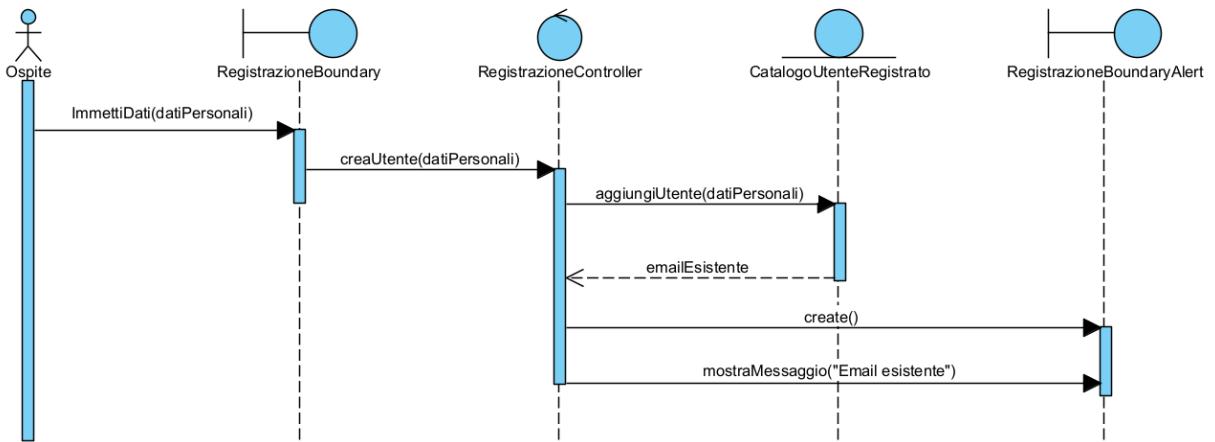
#### 3.4.6.1 Registrazione



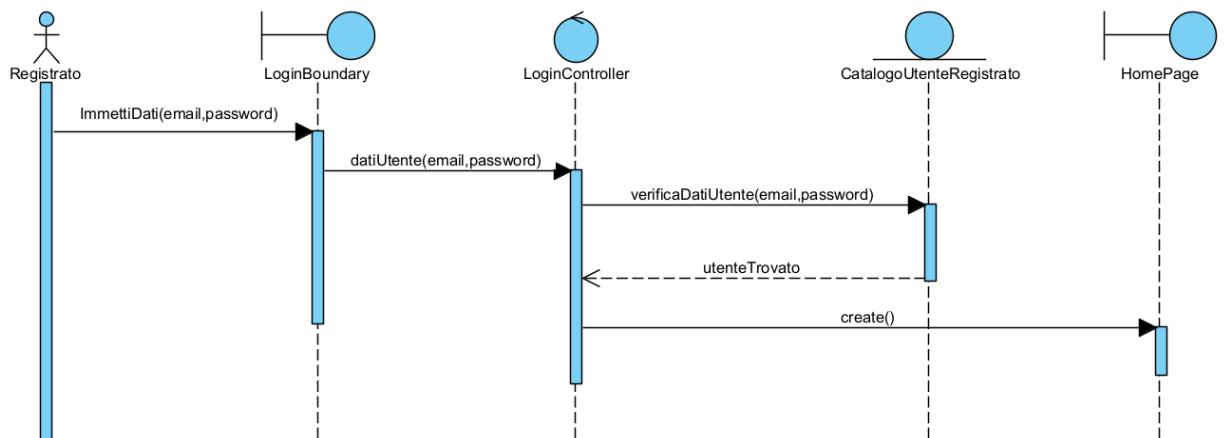
#### 3.4.6.2 Registrazione fallita: formato dati errato



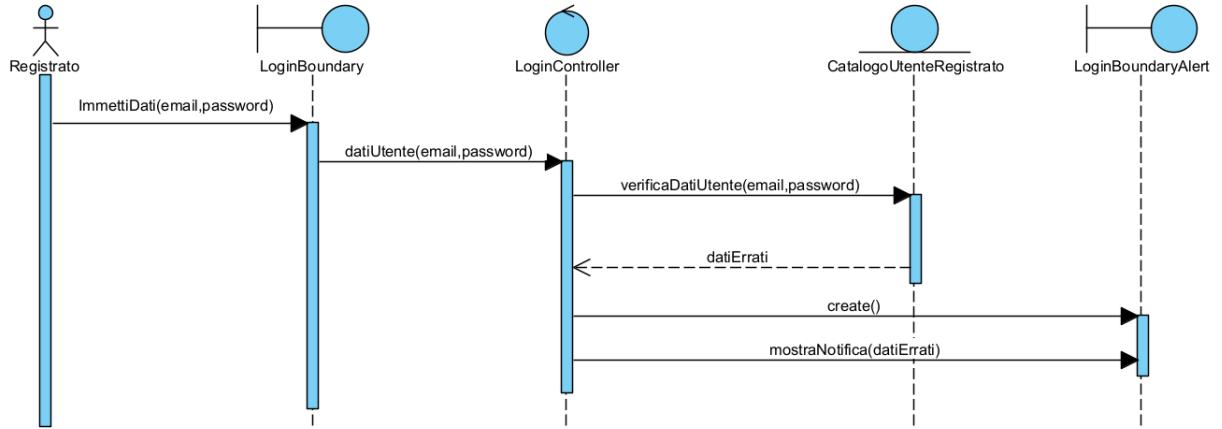
### 3.4.6.3 Registrazione fallita: email esistente



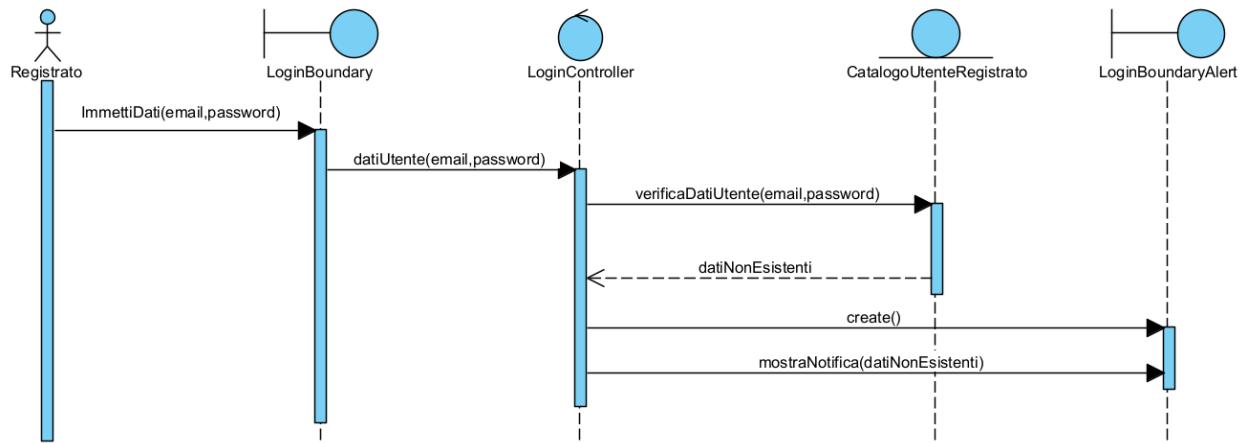
### 3.4.6.4 Login



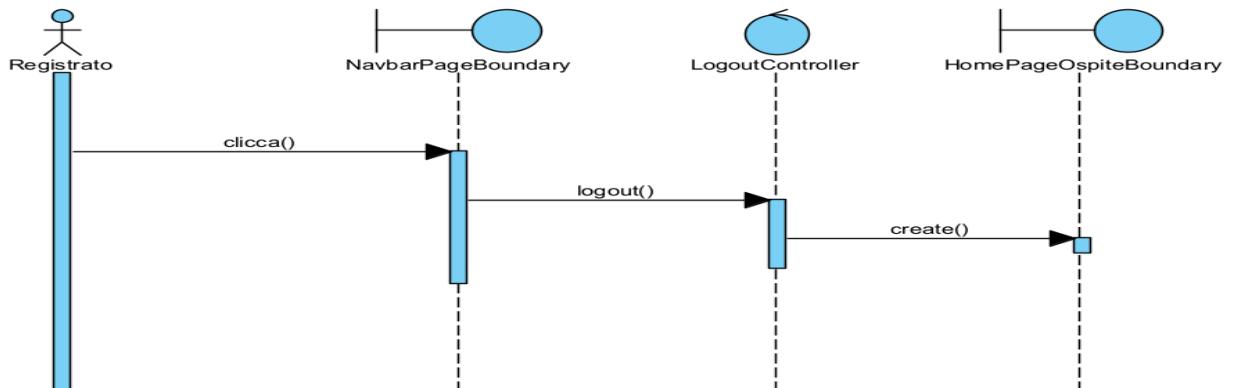
### 3.4.6.5 Login Fallito: formato dati errati



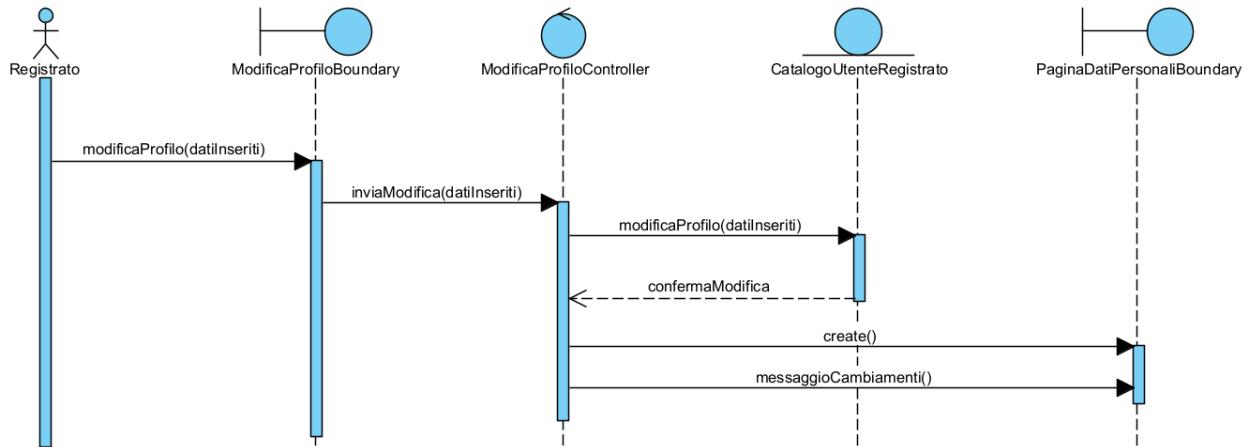
#### 3.4.6.6 Login Fallito: dati inesistenti o errati



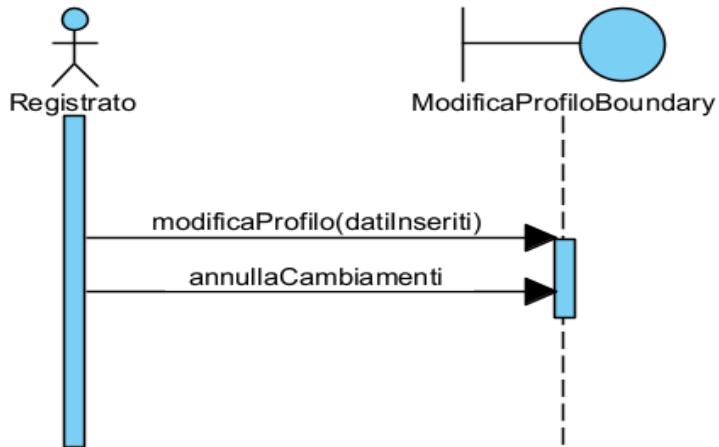
#### 3.4.6.7 Logout



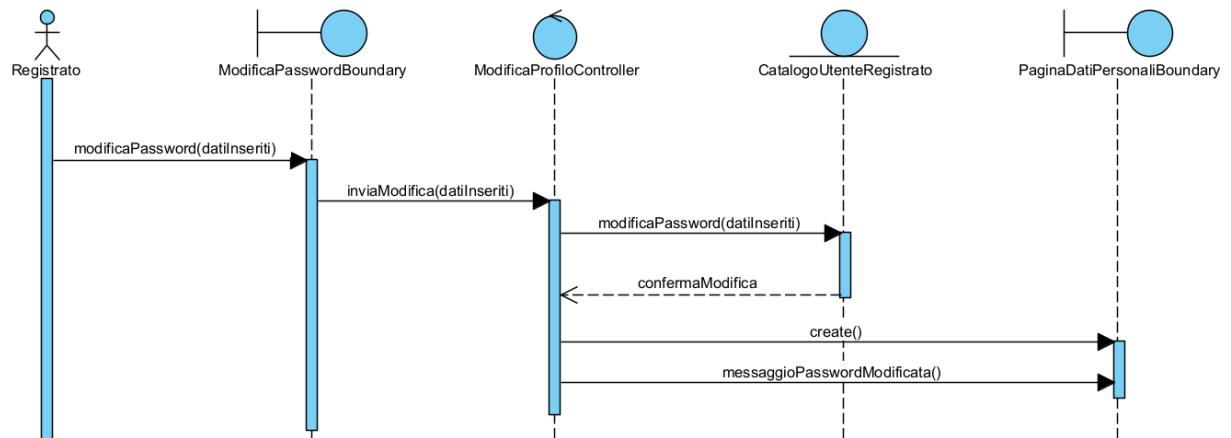
#### 3.4.6.8 Modifica dati personali



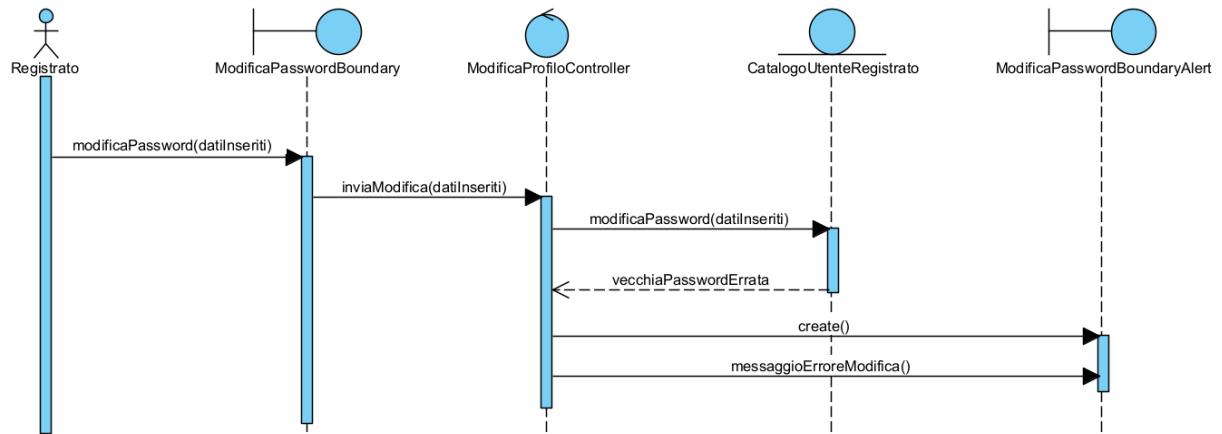
### 3.4.6.9 Annulla modifica dati personali



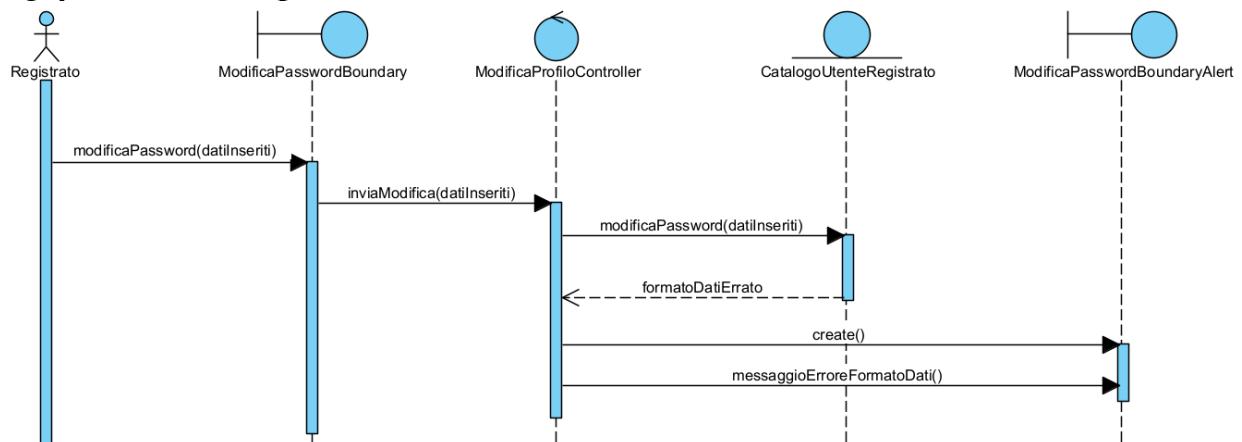
### 3.4.6.10 Modifica password



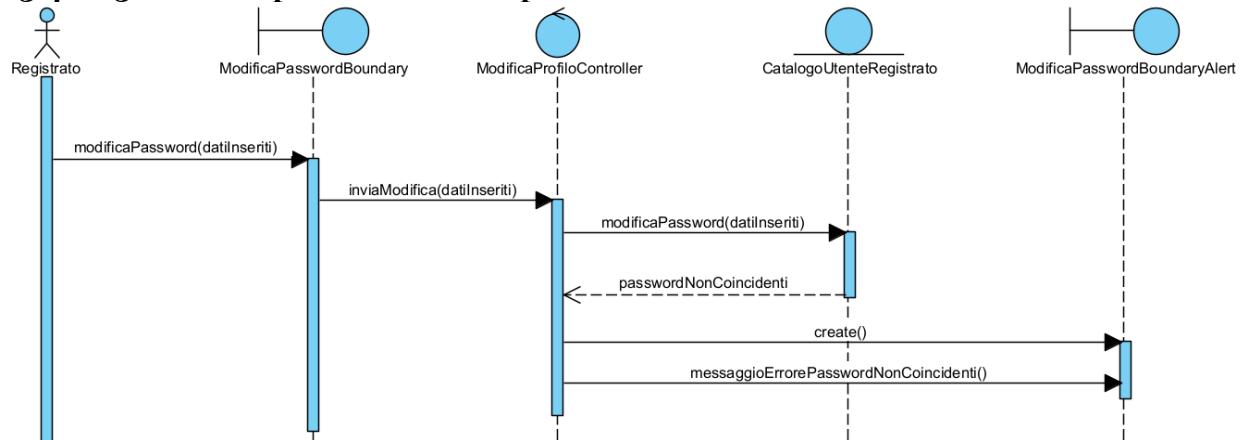
### 3.4.6.11 Modifica password fallita: vecchia password errata



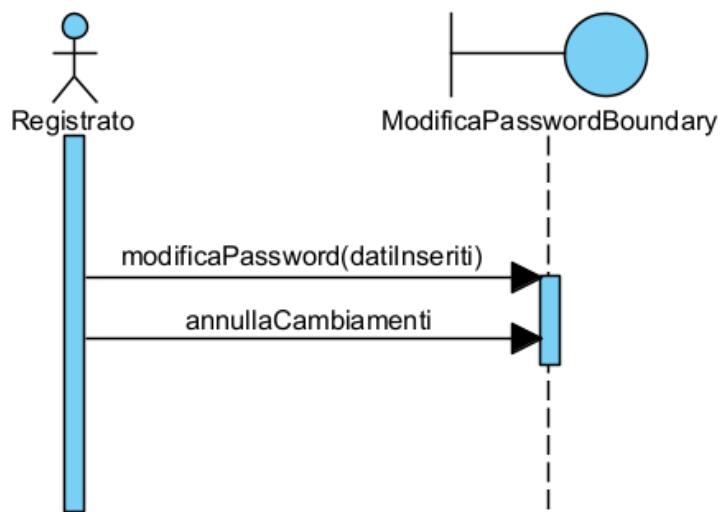
#### 3.4.6.12 Modifica password fallita: formato dati errato



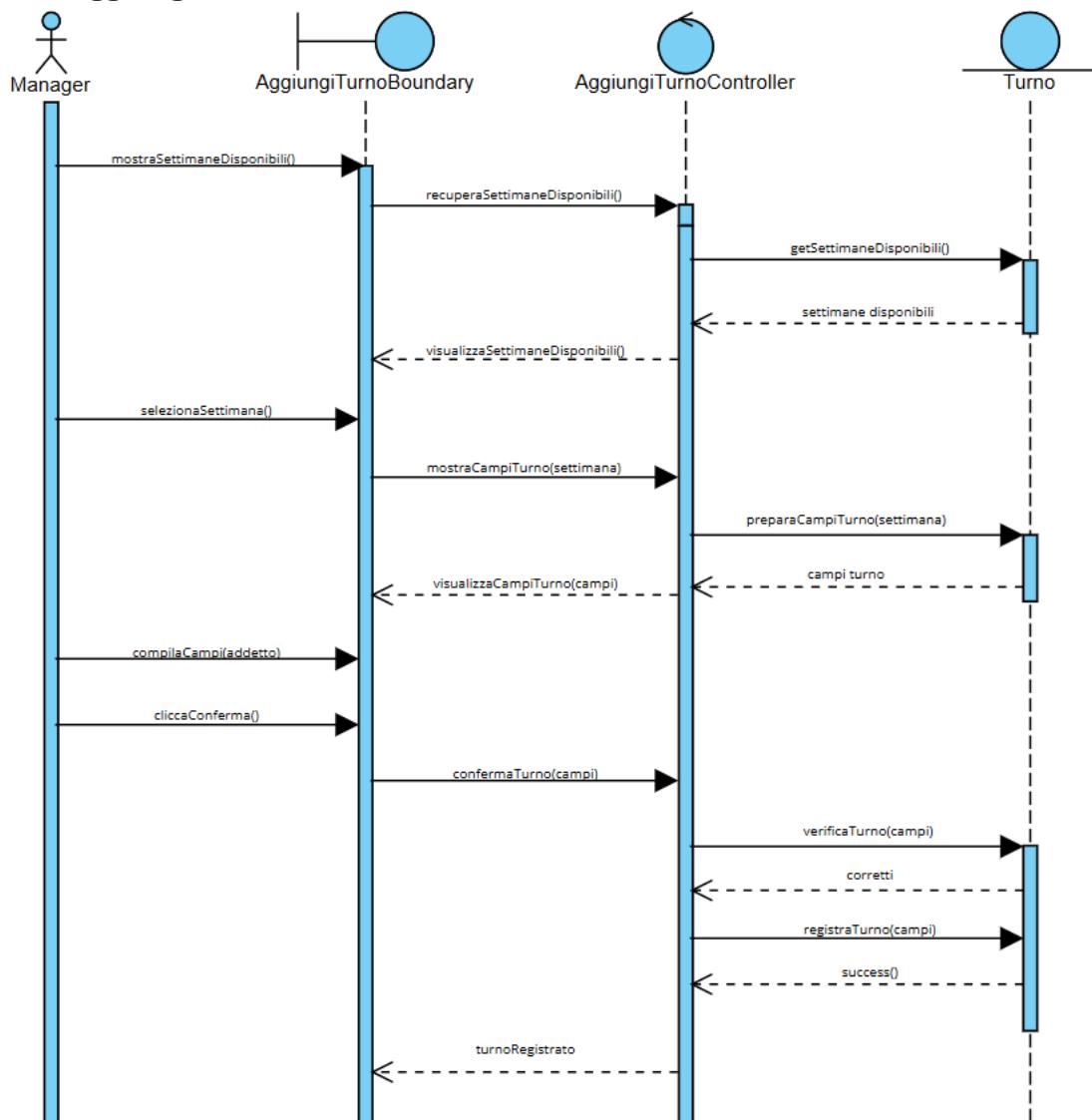
#### 3.4.6.13 Modifica password fallita: password non coincidenti



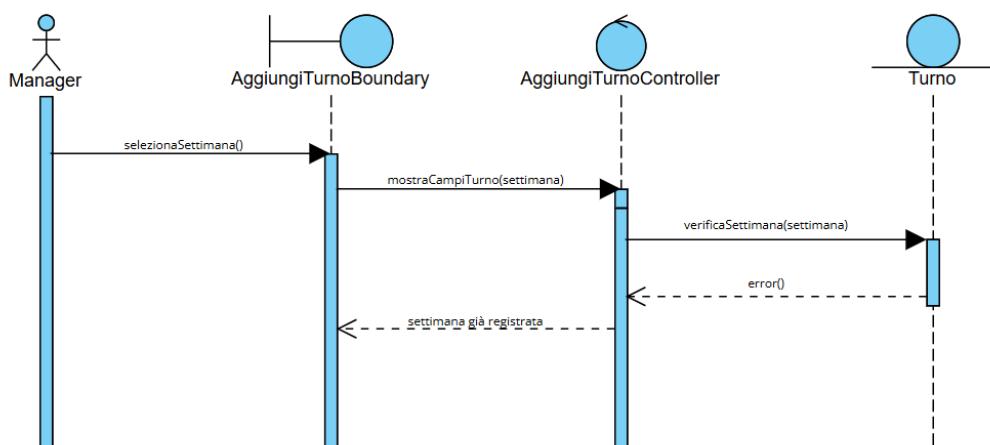
#### 3.4.6.14 Annnulla modifica password



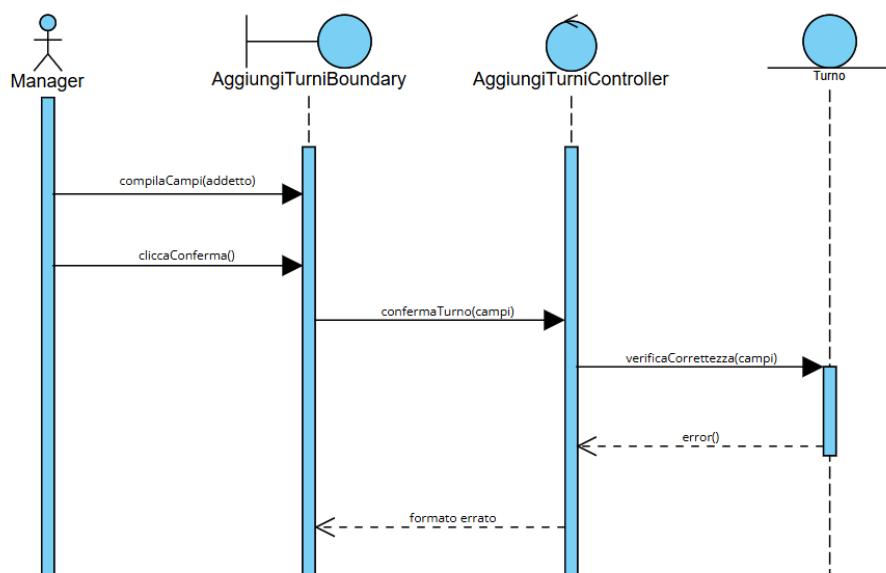
### 3.4.6.15 Aggiungi turnistica



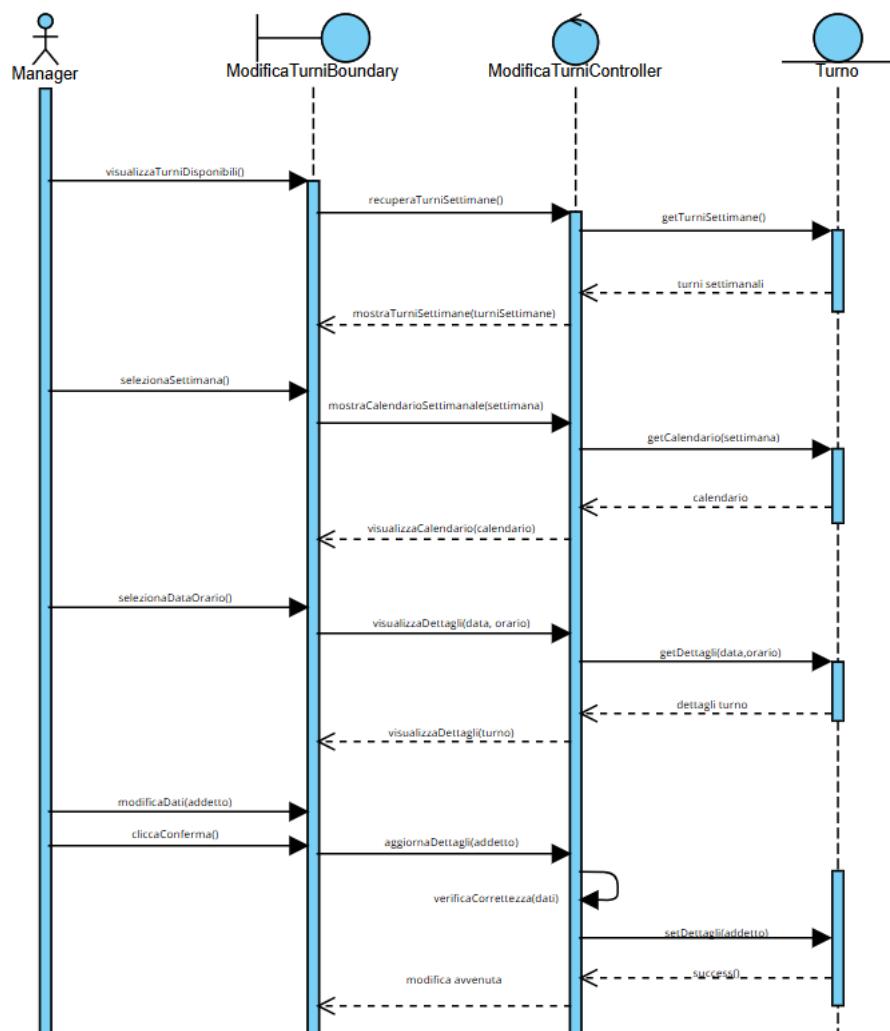
### 3.4.6.16 Aggiungi turnistica: settimana già registrata



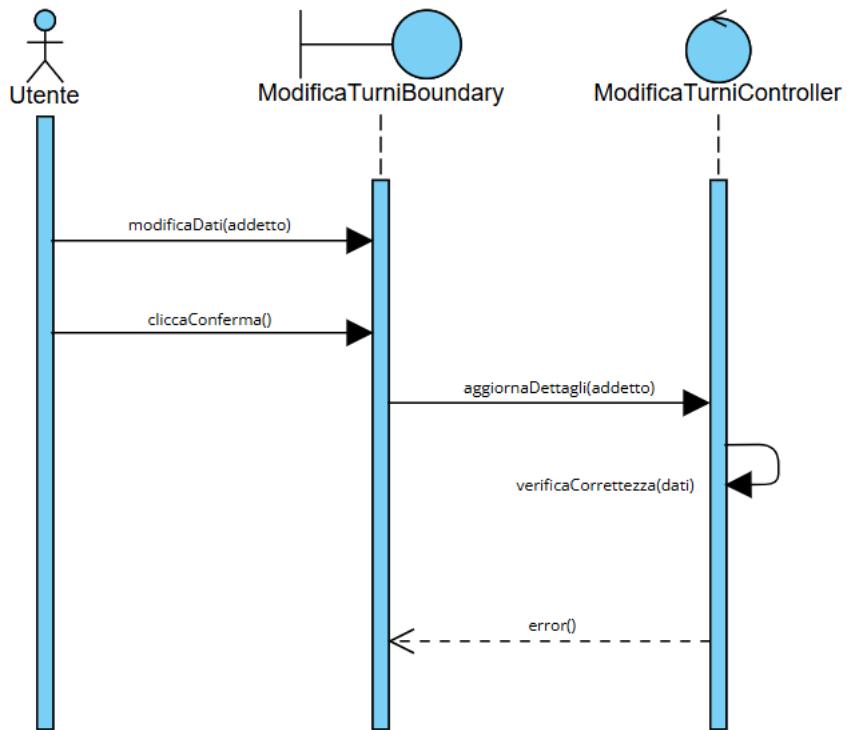
### 3.4.6.17 Aggiungi turnistica: formato errato



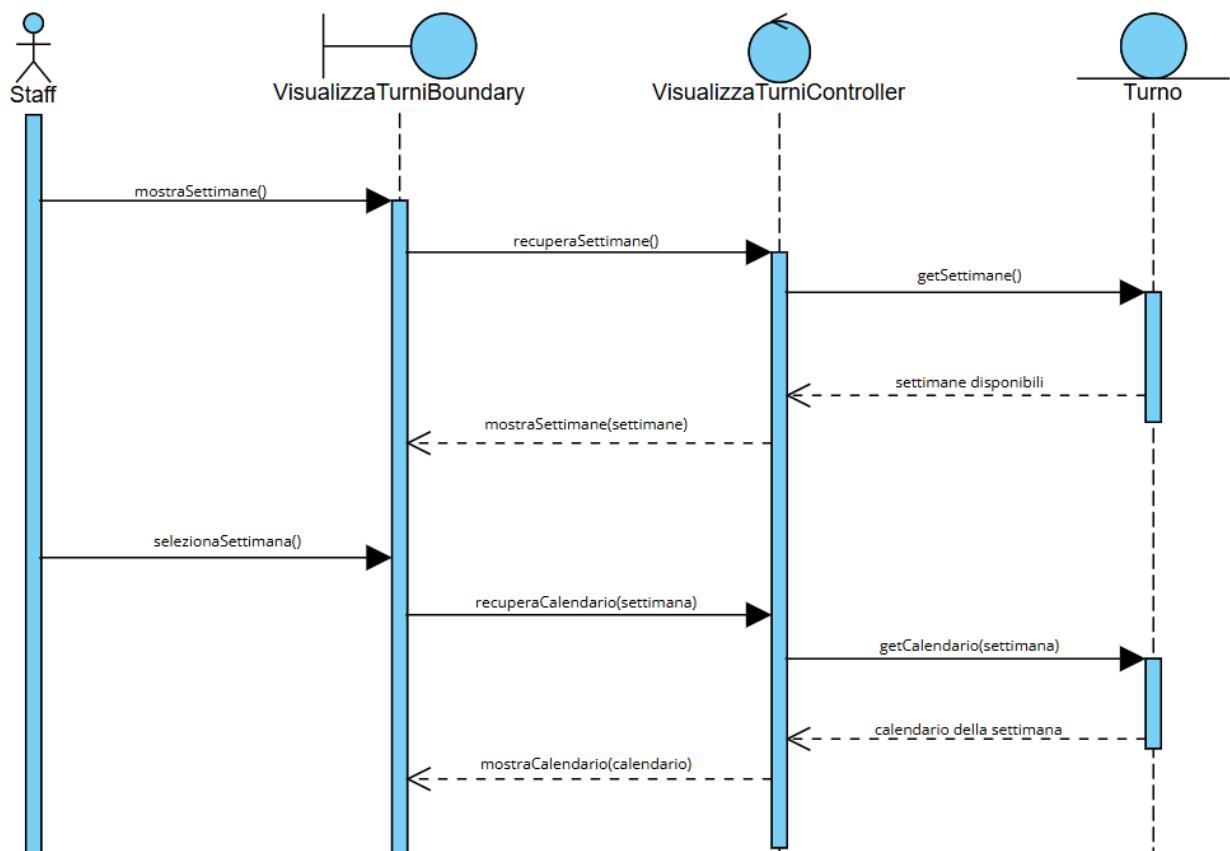
#### 3.4.6.18 Modifica turnistica



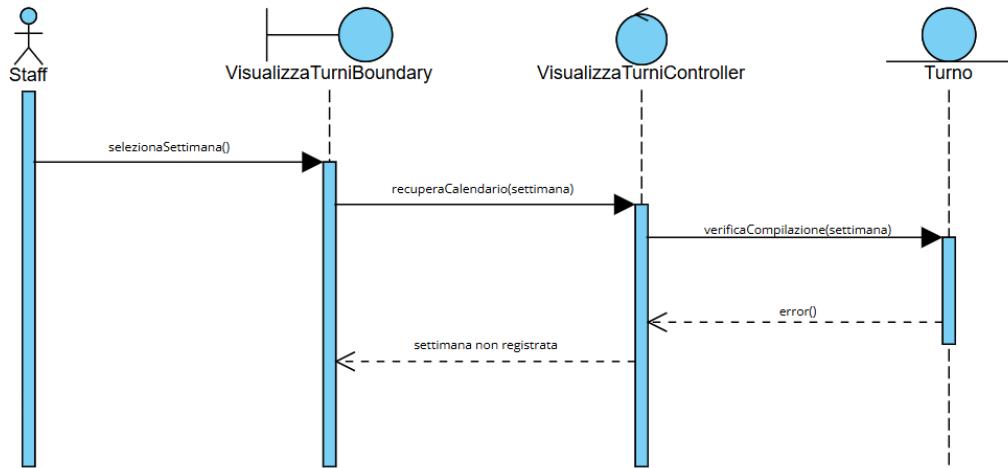
#### 3.4.6.19 Modifica turnistica: formato errato



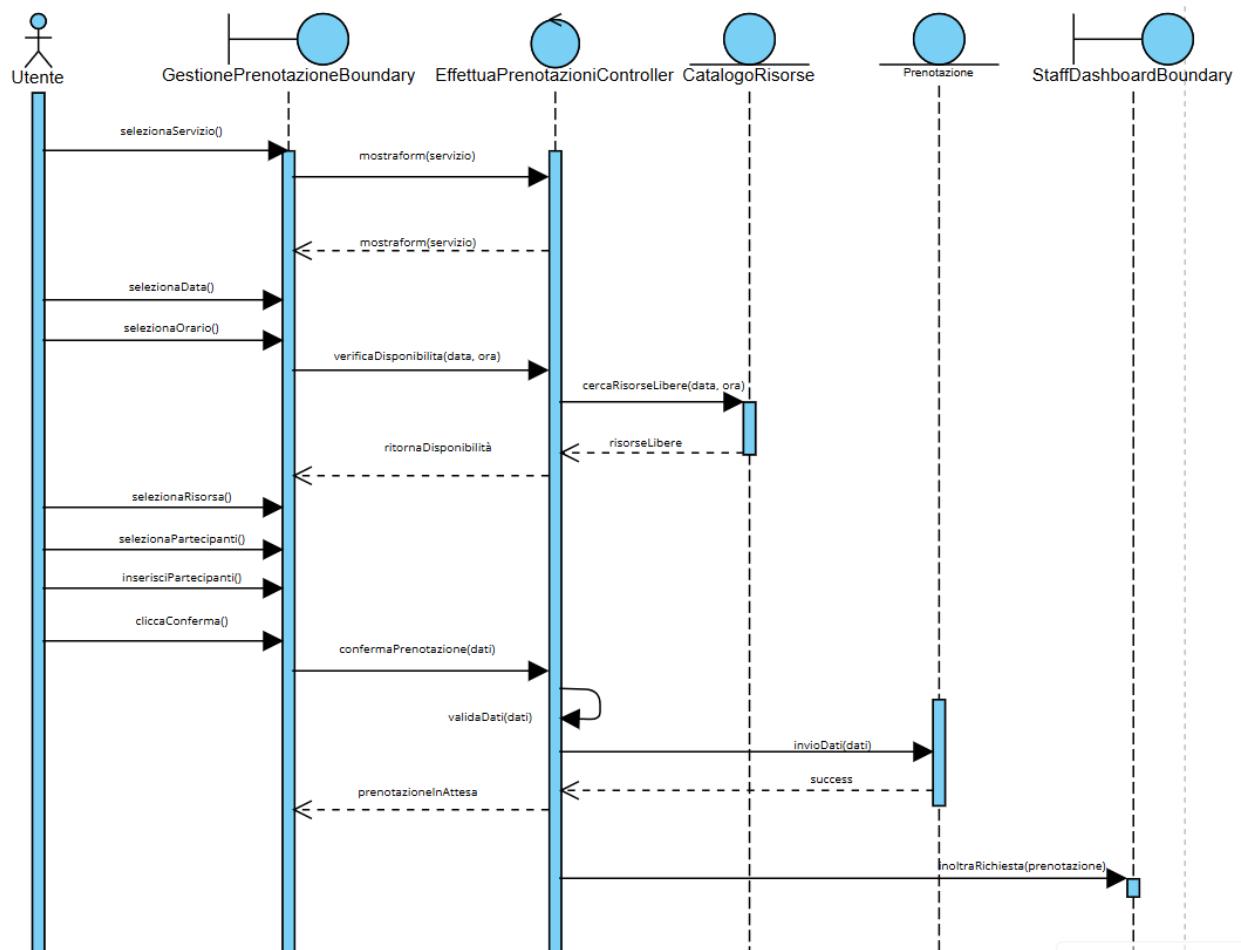
#### 3.4.6.20 Visualizza turnistica



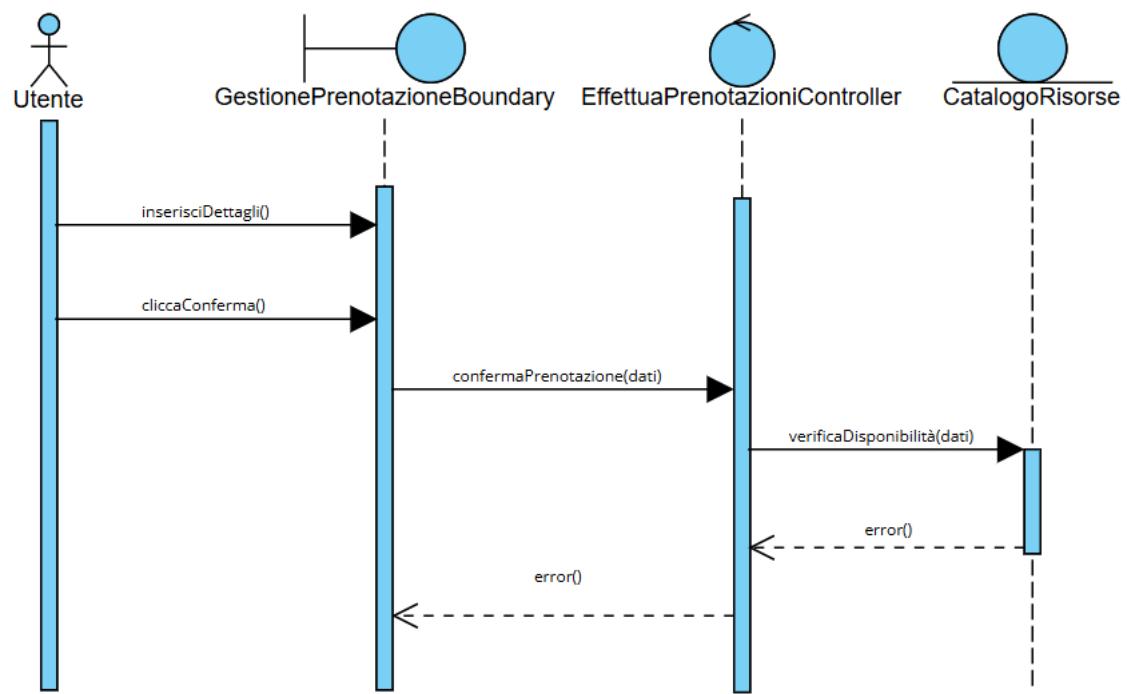
#### 3.4.6.21 Visualizza turnistica: settimana non registrata



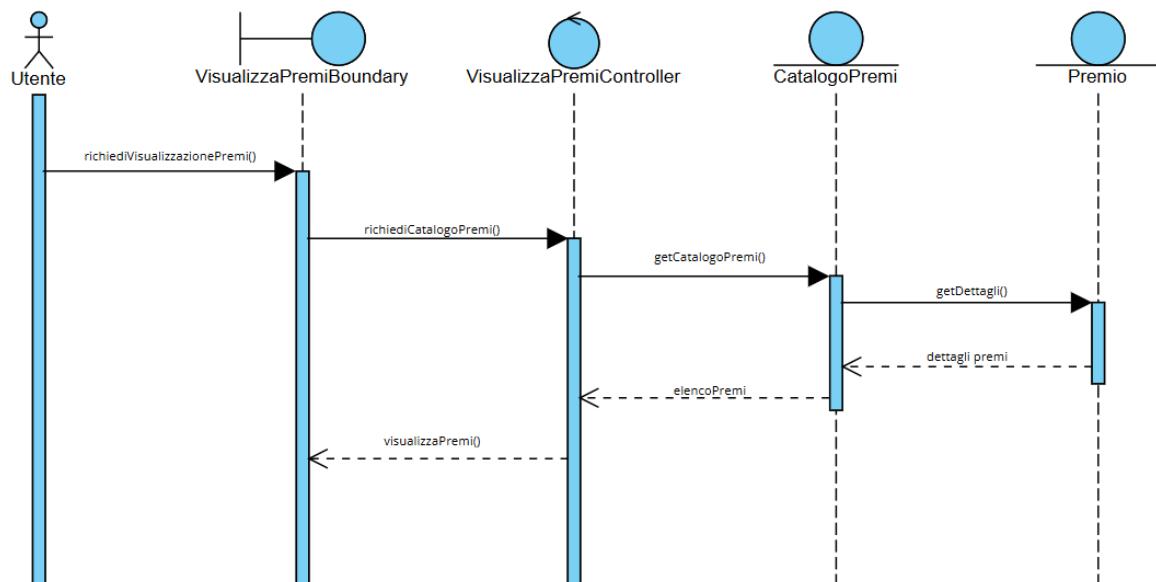
### 3.4.6.22 Effettua prenotazione



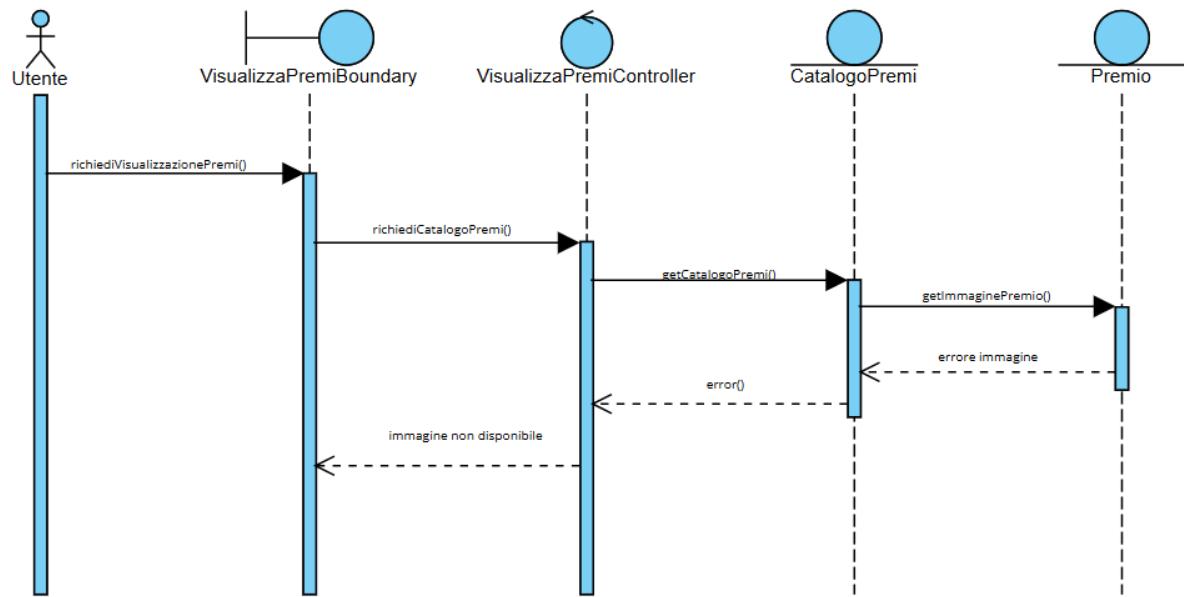
### 3.4.6.23 Effettua prenotazione: risorse non disponibili



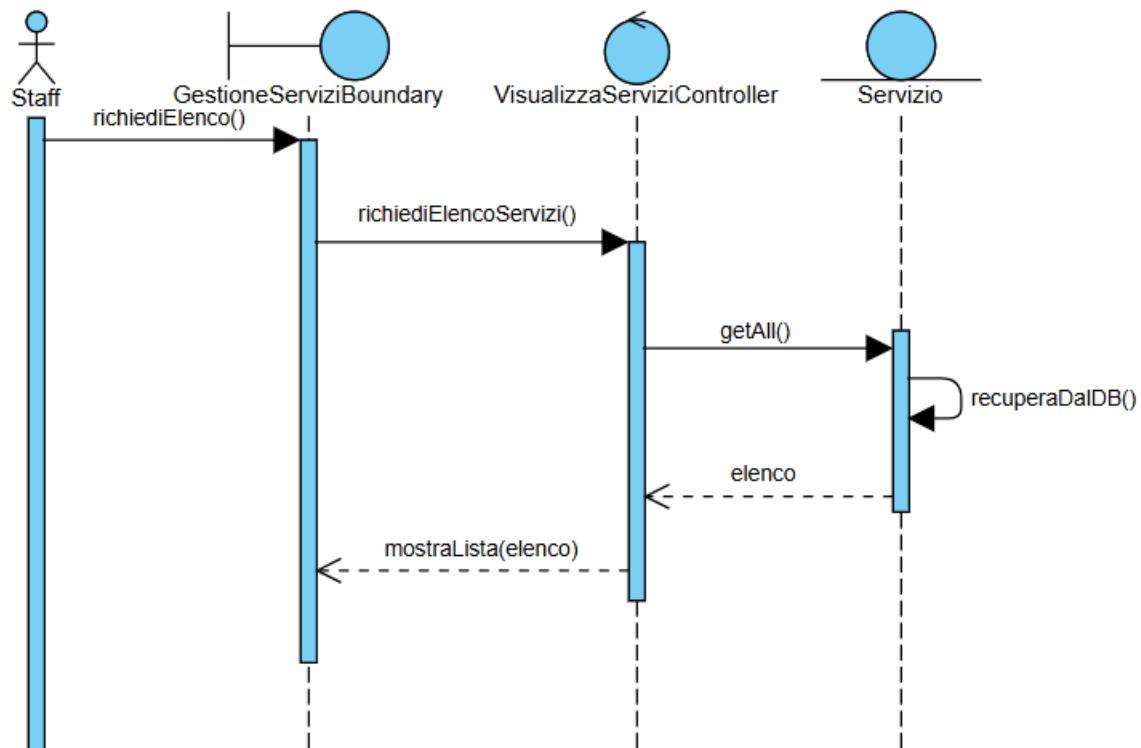
### 3.4.6.24 Visualizza premio



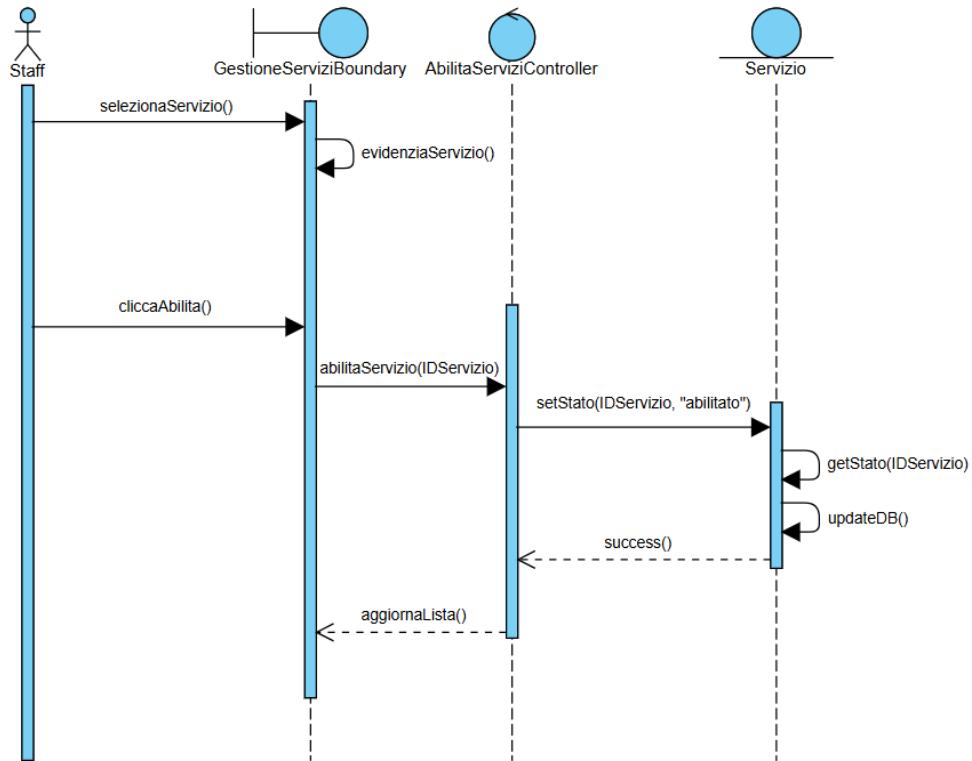
### 3.4.6.25 Visualizza premi: errore immagini



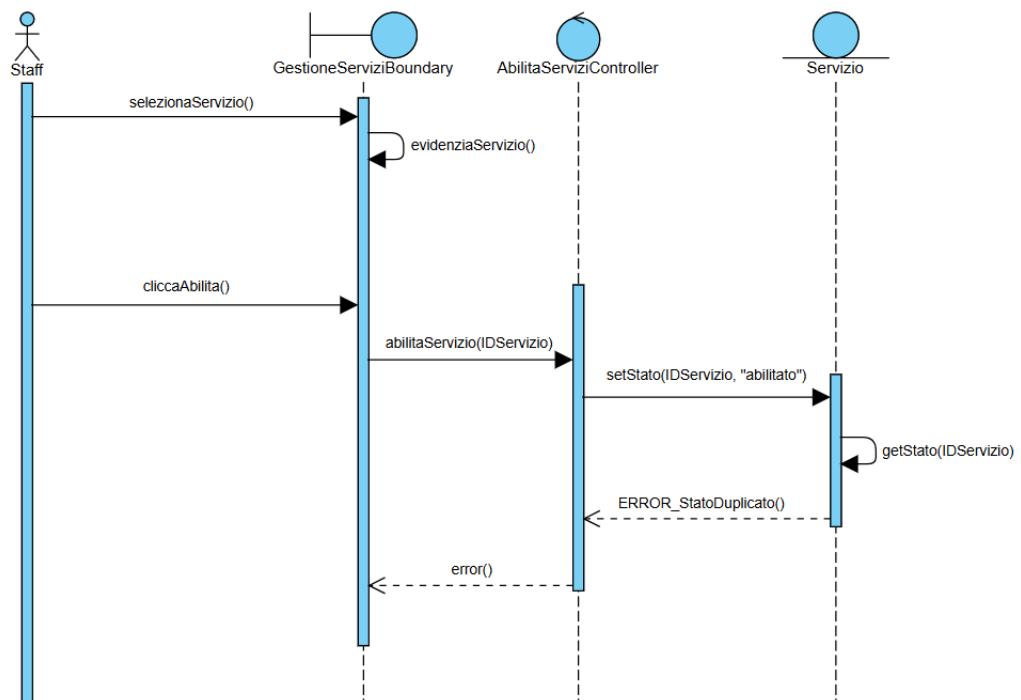
### 3.4.6.26 Visualizza servizi



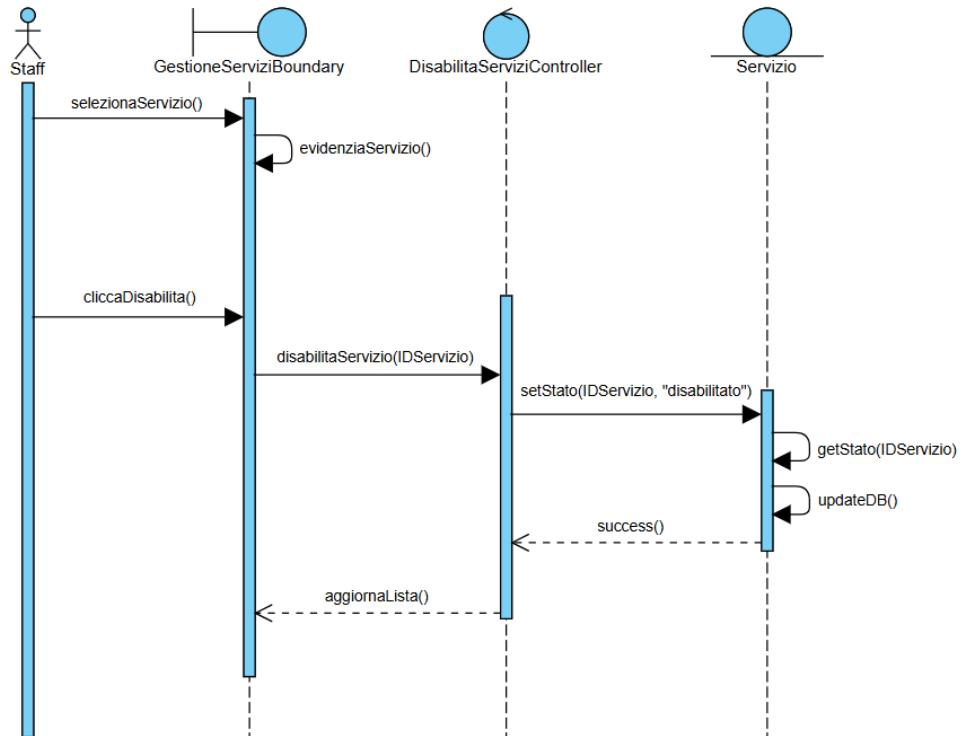
### 3.4.6.27 Abilita servizi



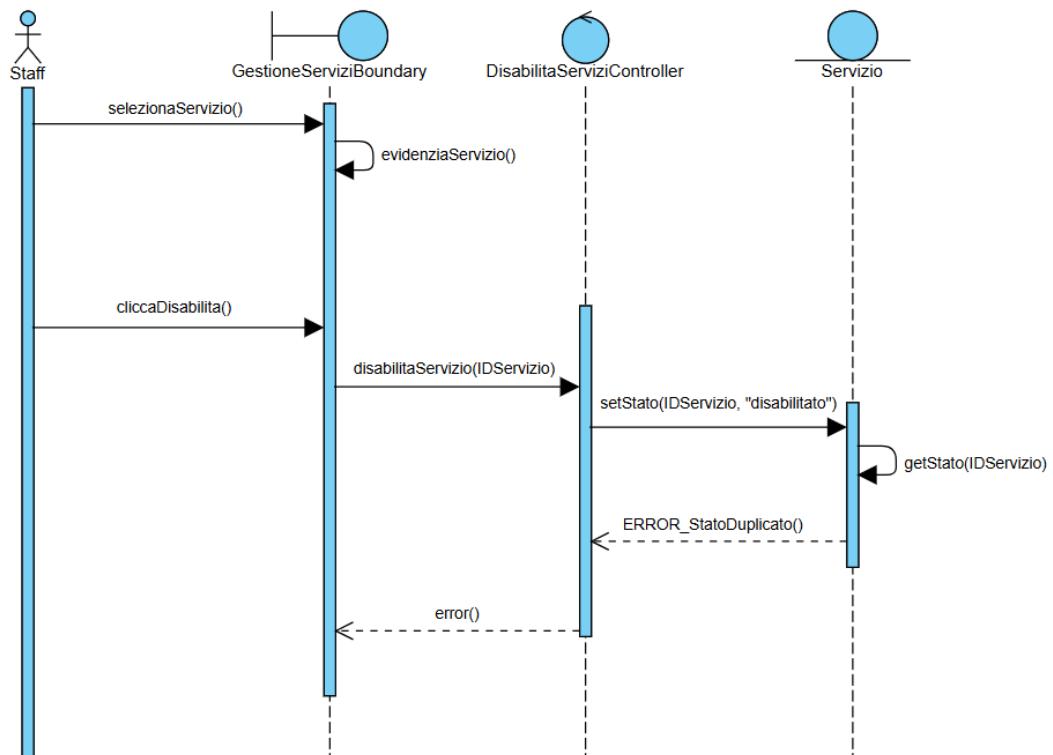
### 3.4.6.28 Servizio già abilitato



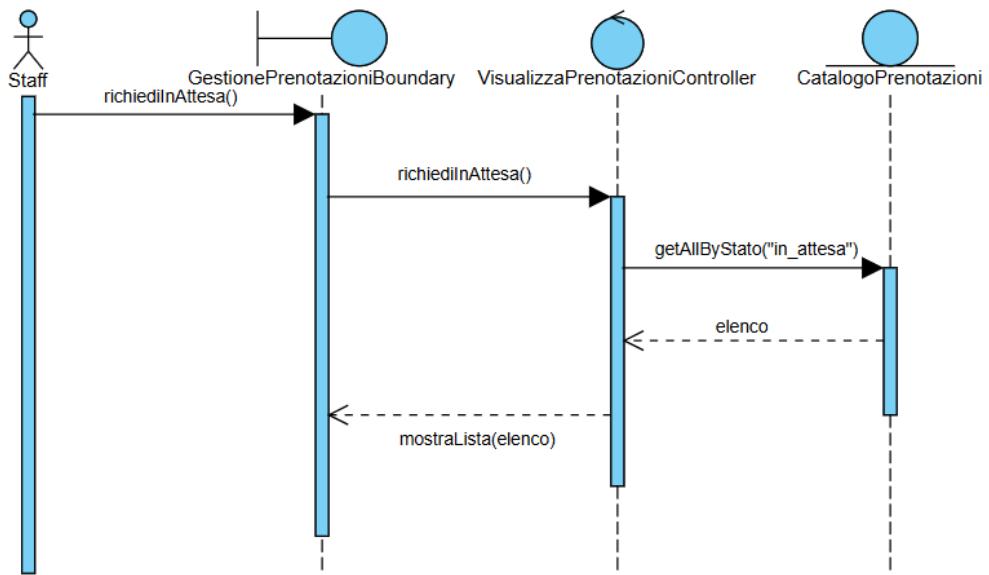
### 3.4.6.29 Disabilita servizi



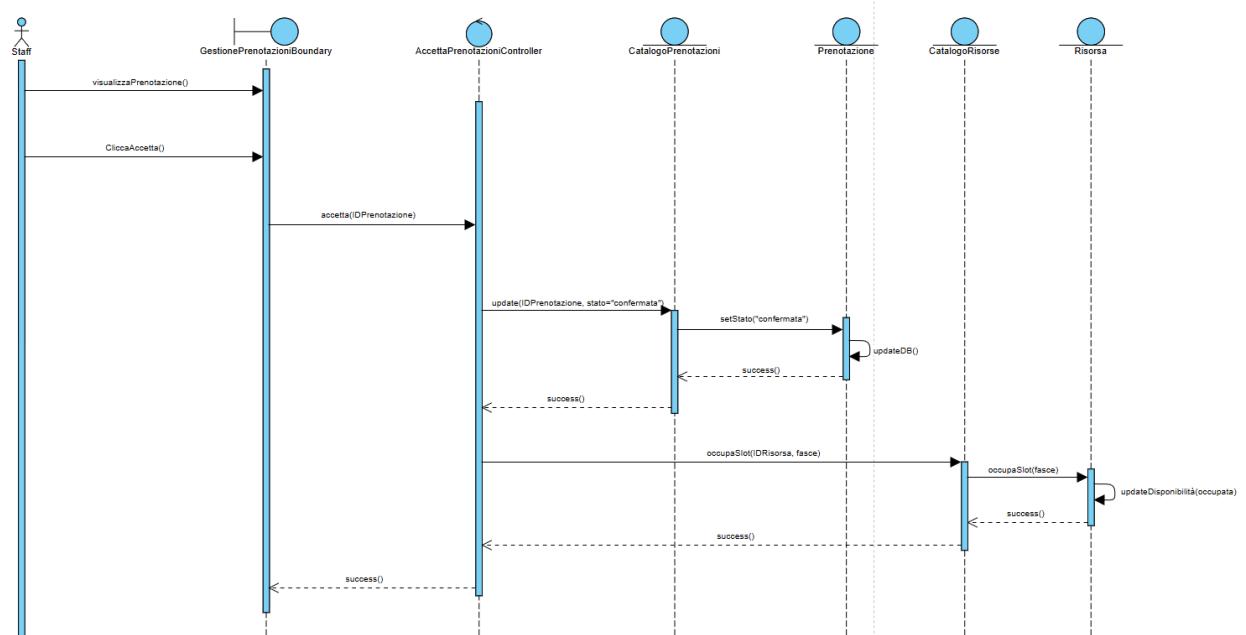
### 3.4.6.30 Servizio già disabilitato



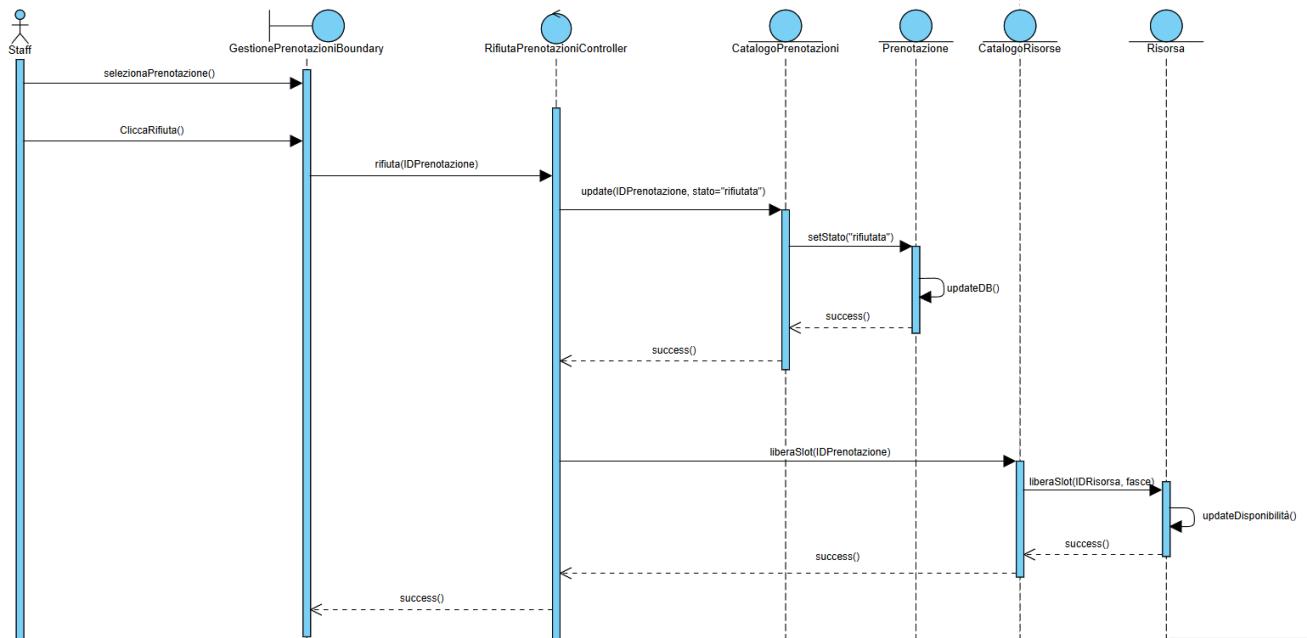
### 3.4.6.31 Visualizza prenotazione



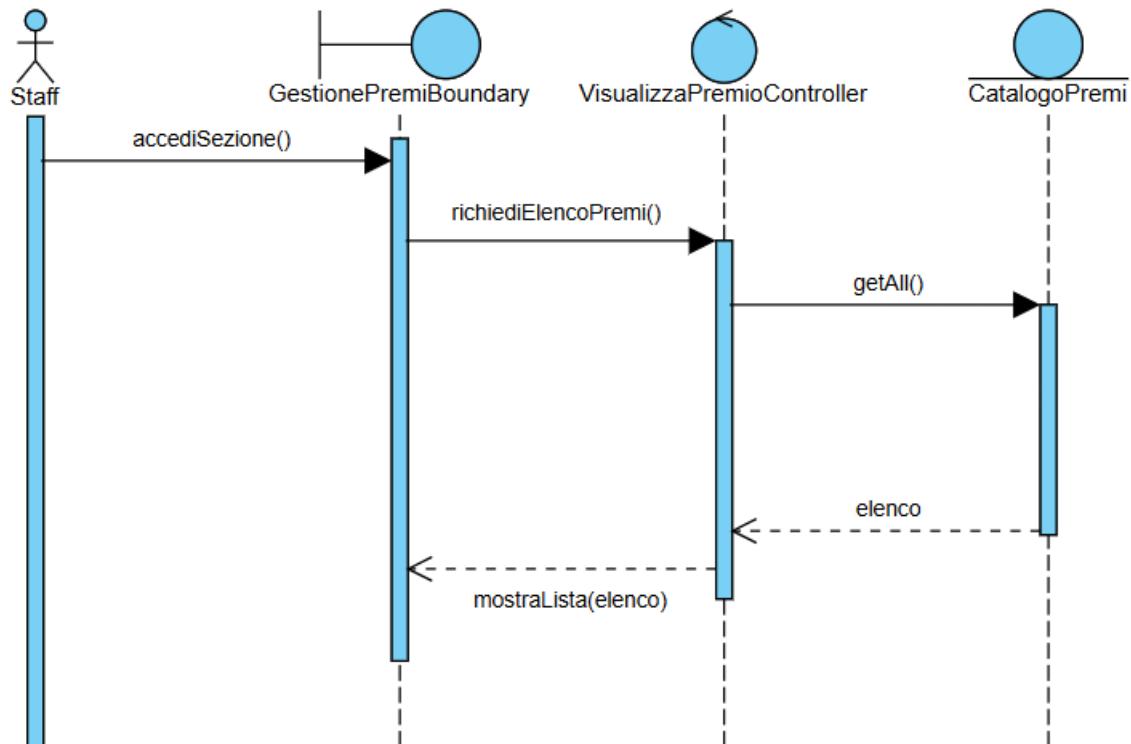
### 3.4.6.32 Accetta prenotazione



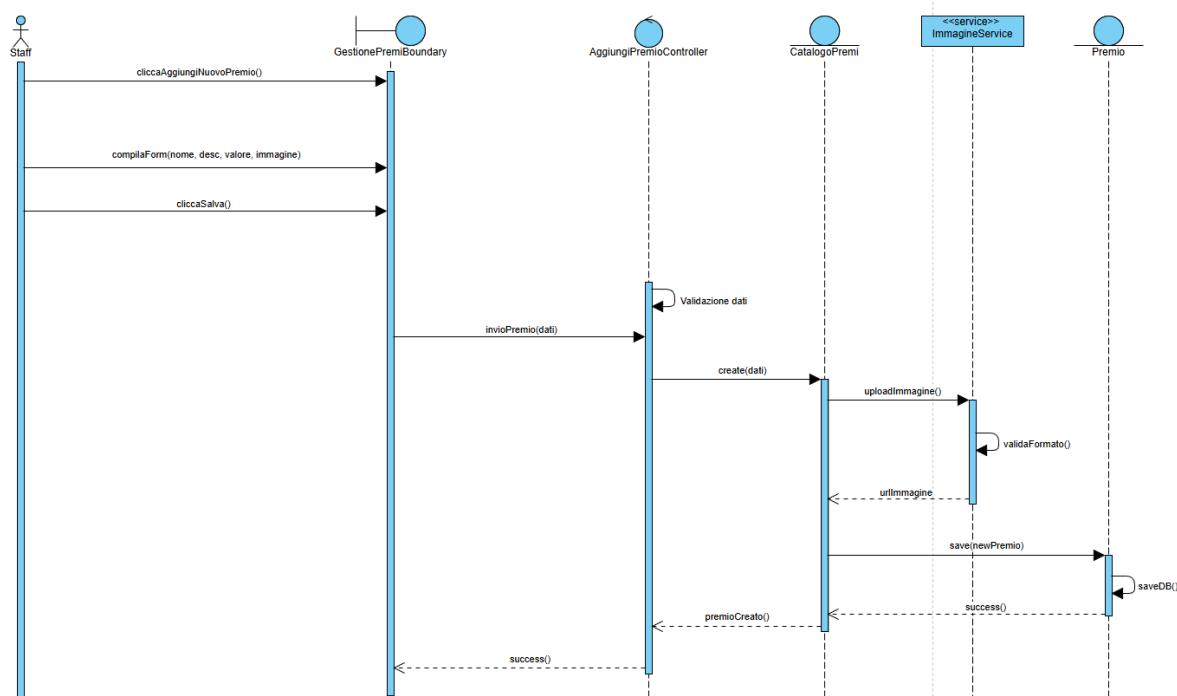
### 3.4.6.33 Rifiuta prenotazione



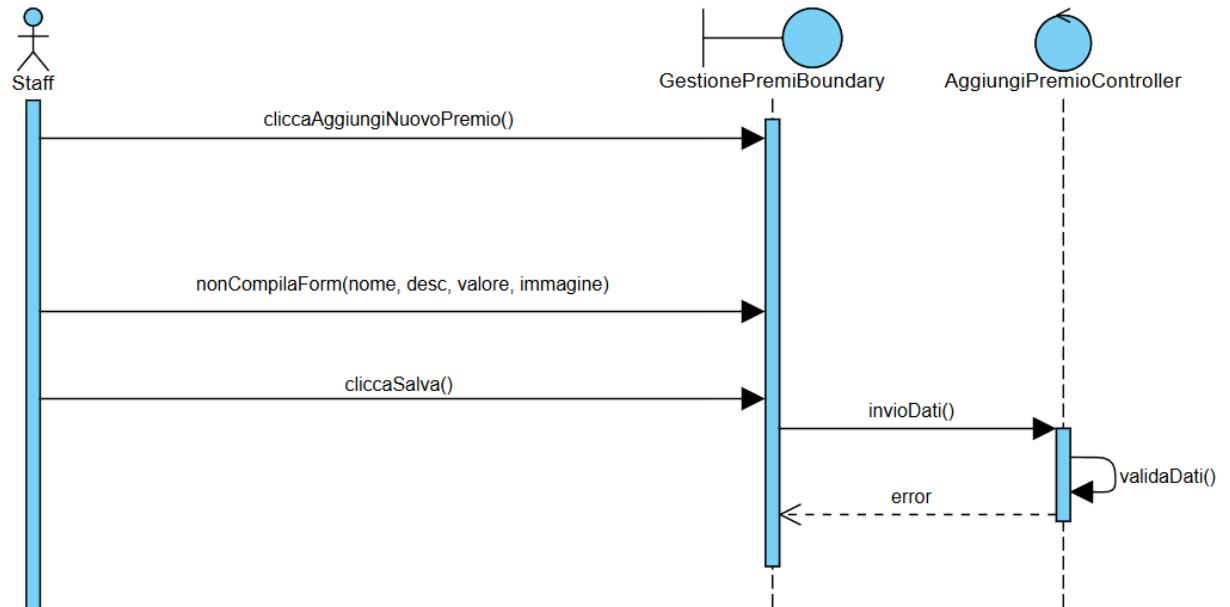
### 3.4.6.34 Visualizza elenco premi



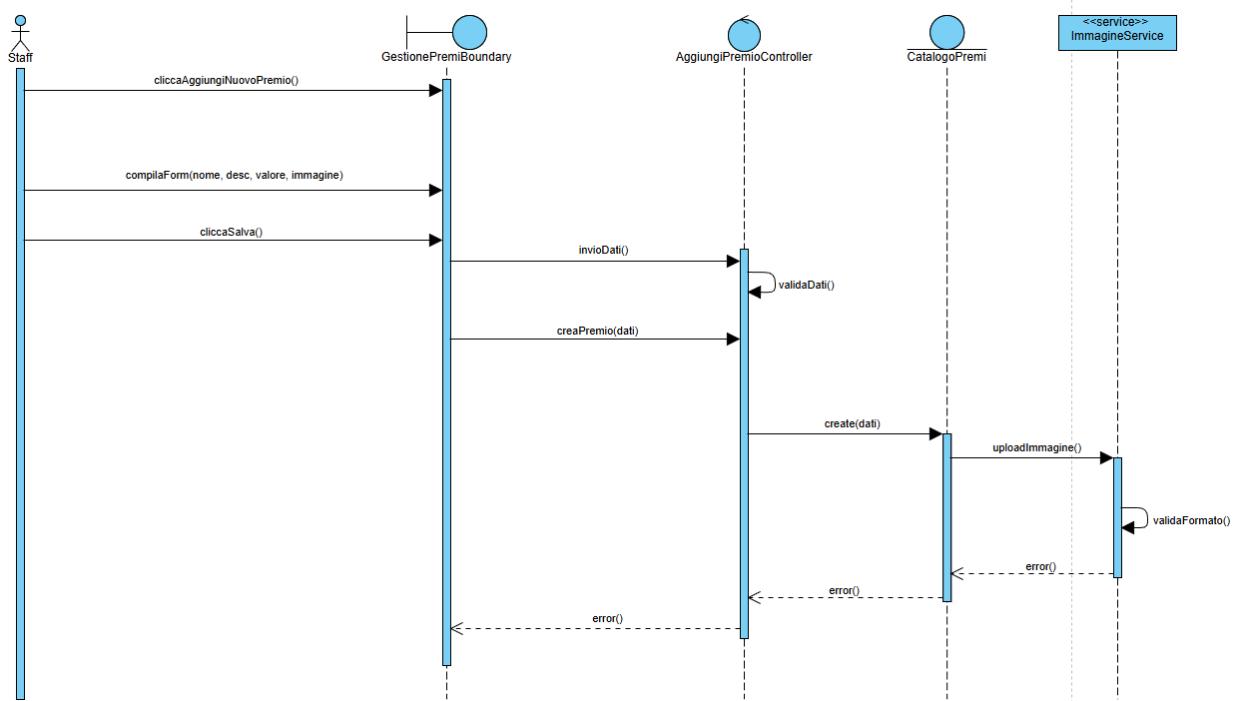
### 3.4.6.35 Aggiungi premio



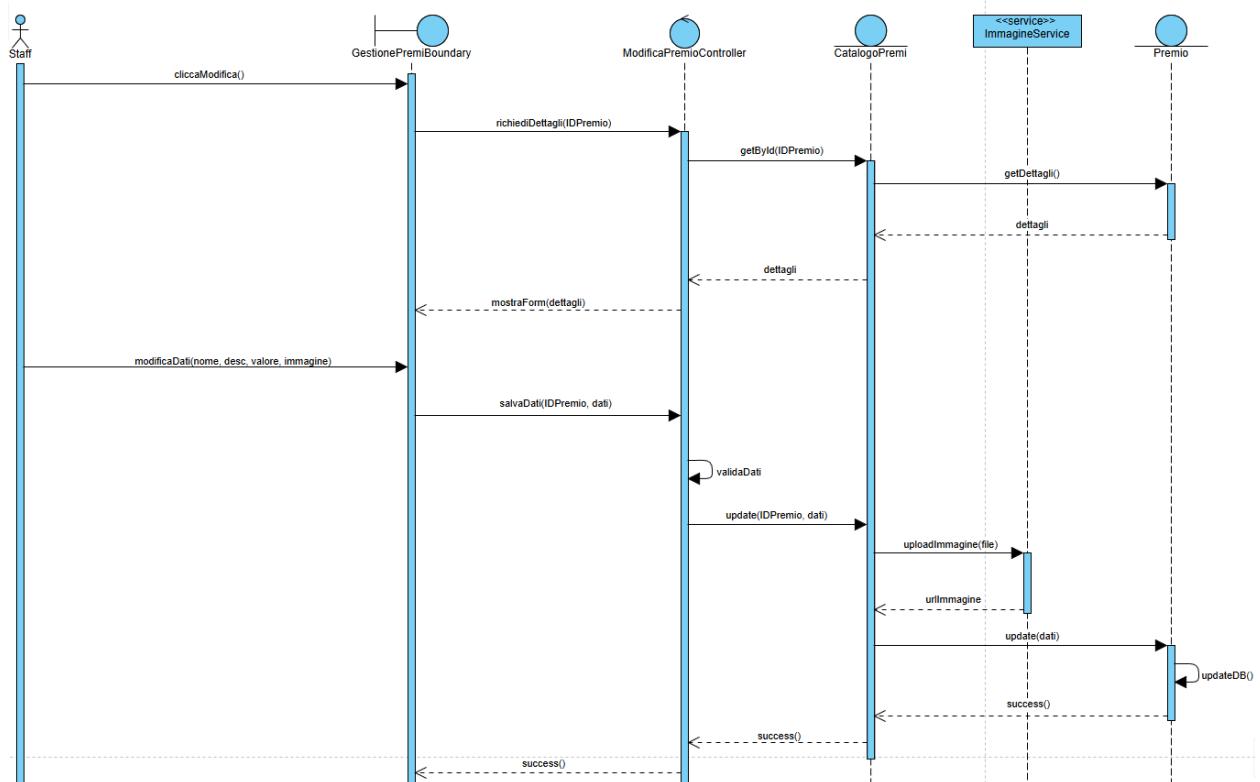
### 3.4.6.36 Aggiungi premio: Errore campi obbligatori



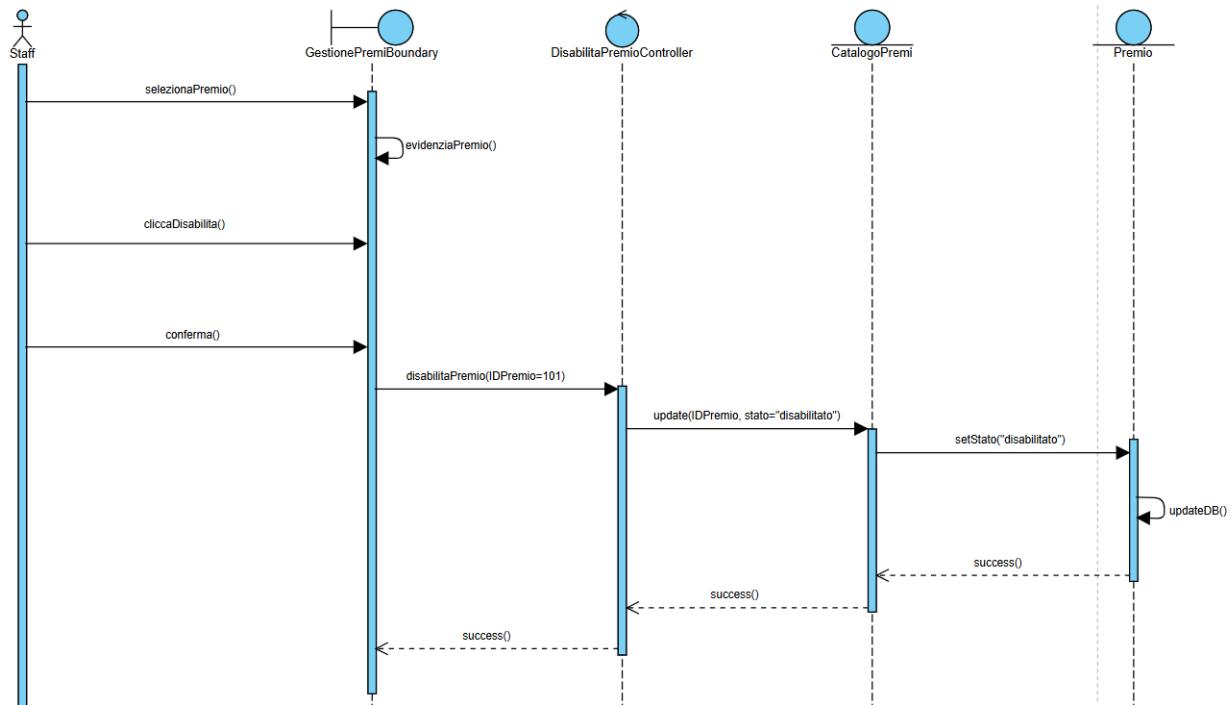
### 3.4.6.37 Errore immagine non valida aggiungi premio



### 3.4.6.38 Modifica premio

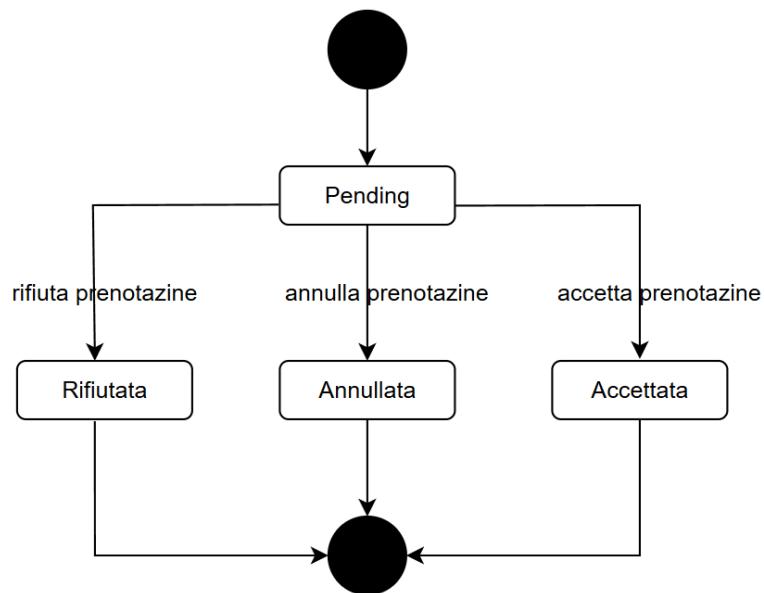


### 3.4.6.39 Disabilita premio



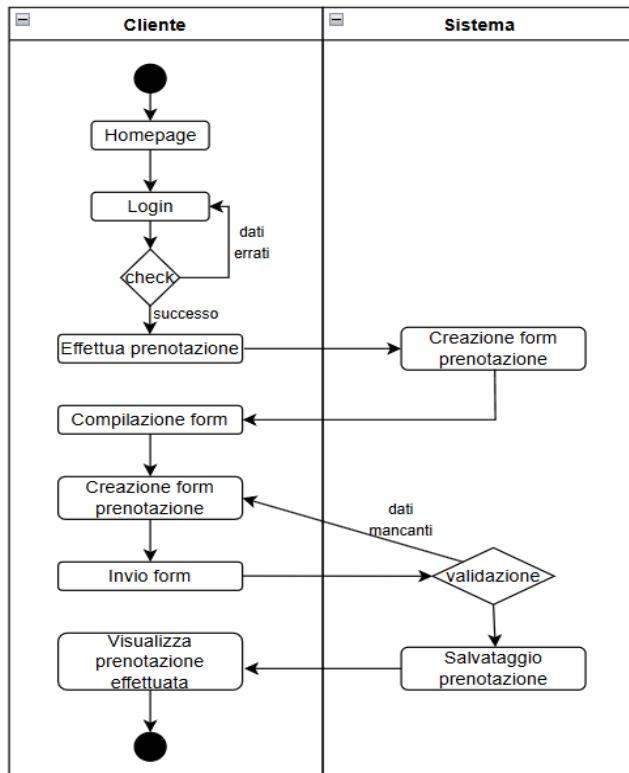
### 3.4.7 Statechart Diagrams

#### 3.4.7.1 Entity Prenotazione



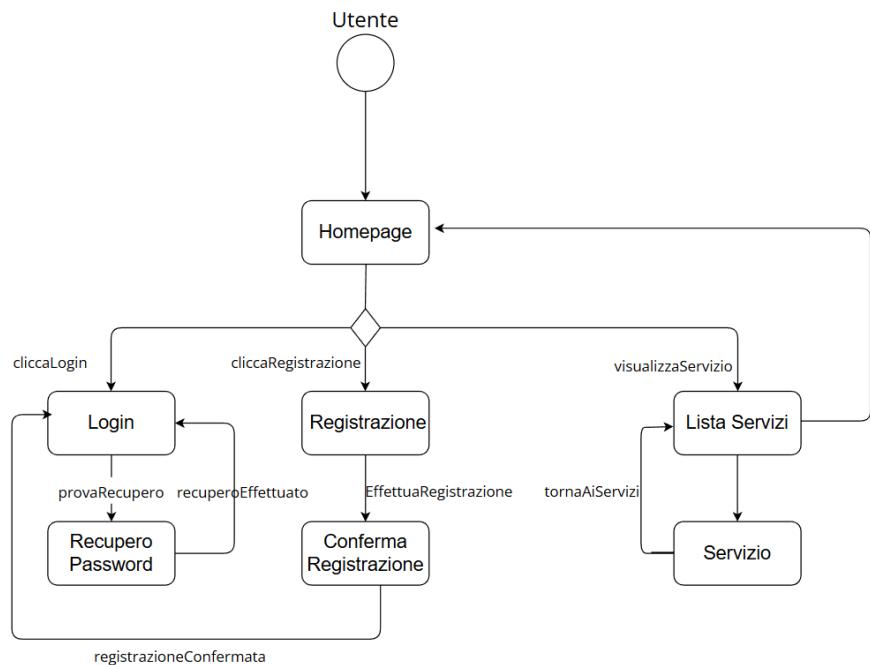
### 3.4.8 Activity Diagrams

### 3.4.8.1 Effettua Prenotazione

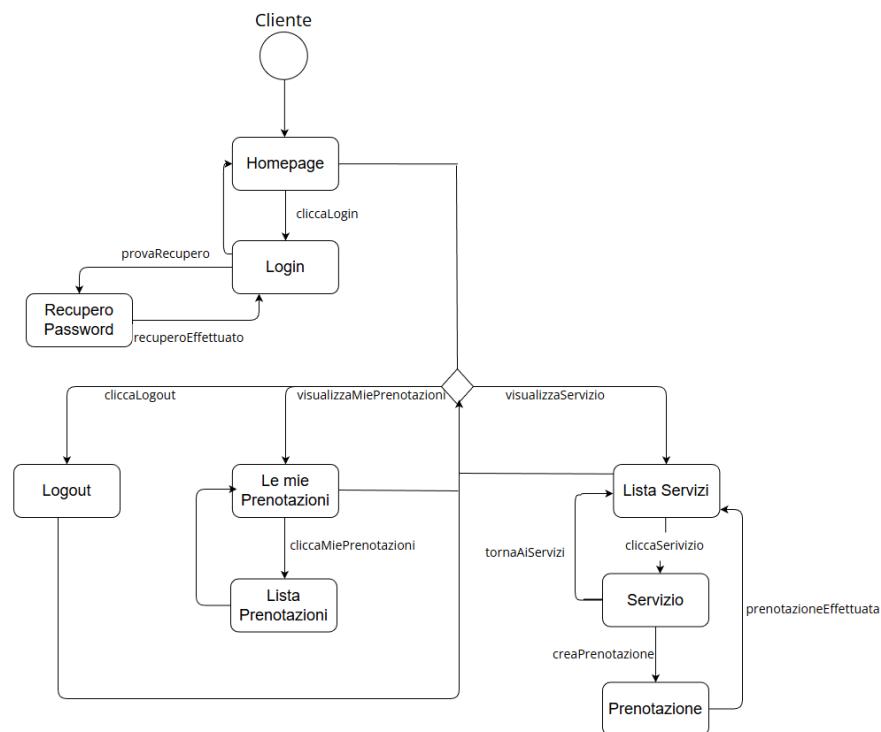


### 3.4.9 User interface-navigational paths and screen mock-ups

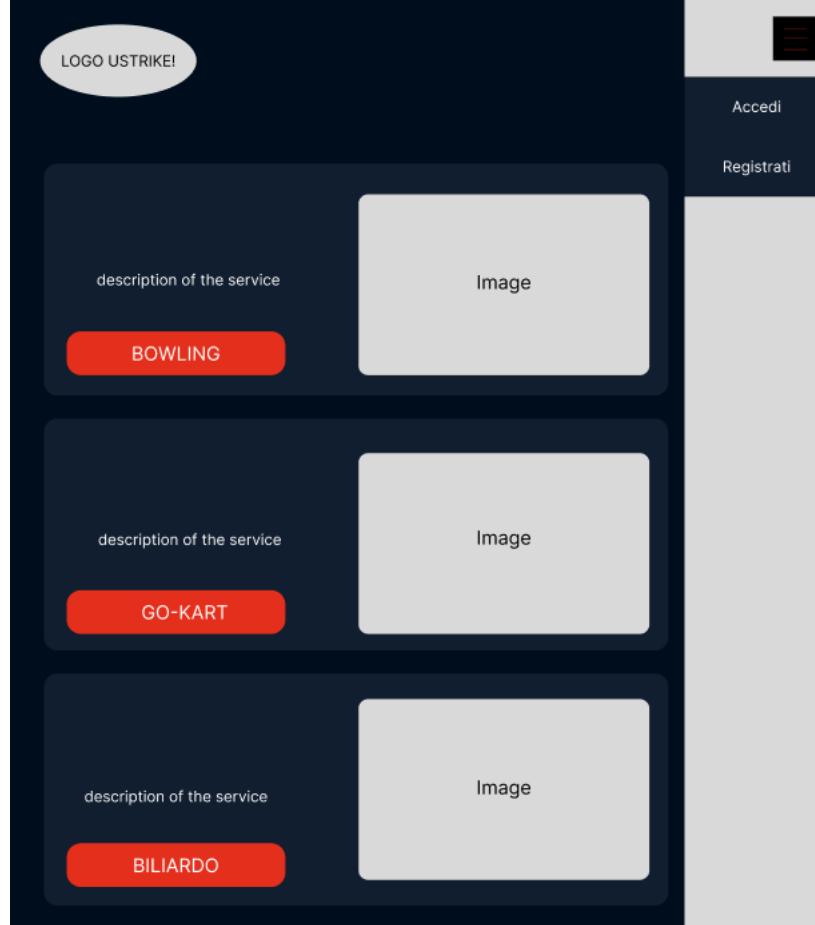
#### 3.4.9.1 NP1- Utente



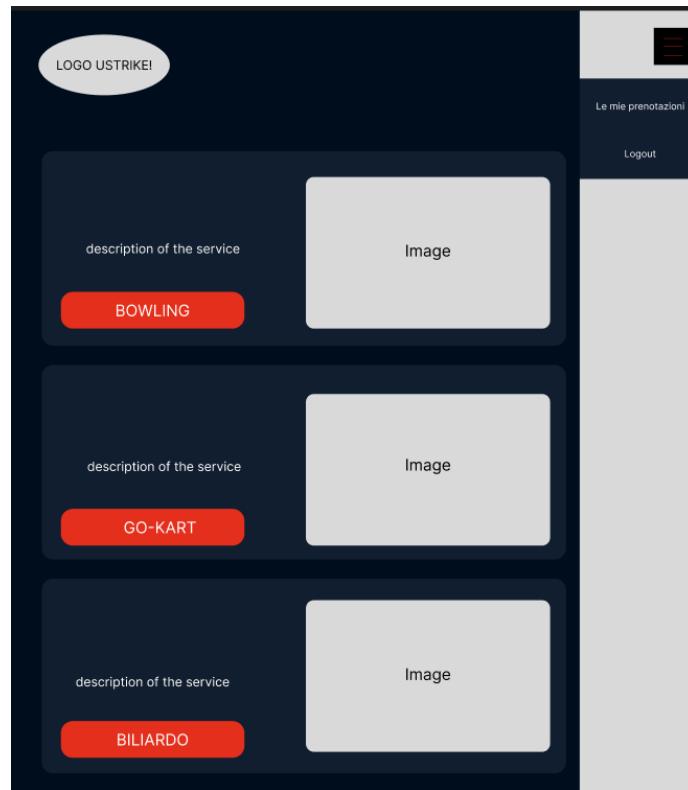
### 3.4.9.2 NP2-Cliente



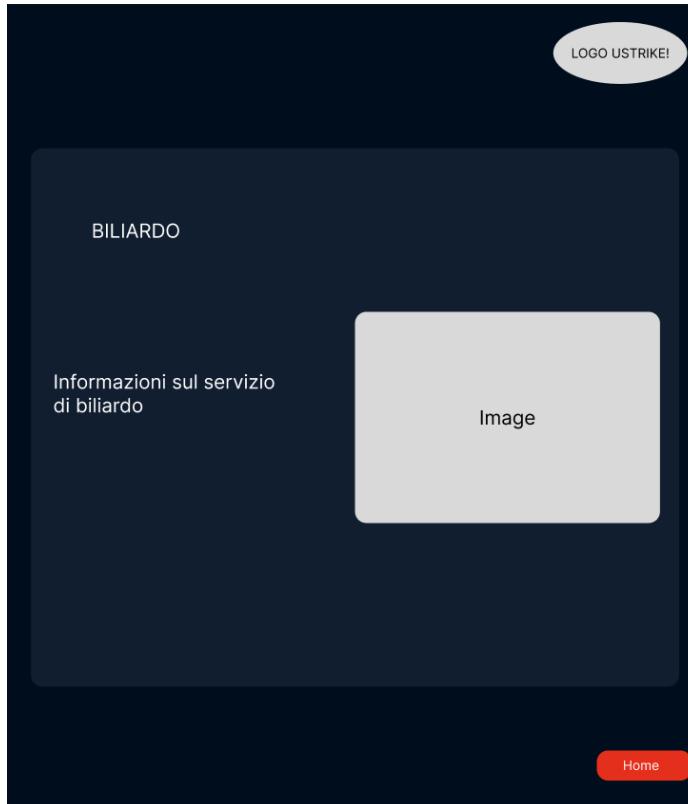
### 3.4.9.3 Home Page



### 3.4.9.4 Pagina Servizi



#### 3.4.9.5 Pagina Biliardo



#### 3.4.9.6 Pagina Prenotazione

Prenotazione servizio

Data

Fascia Oraria

Risorsa disponibile

Numero partecipanti

Nome partecipanti

Invia prenotazione

Home

### 3.4.9.7 Pagina Dashboard Staff

DASHBOARD STAFF

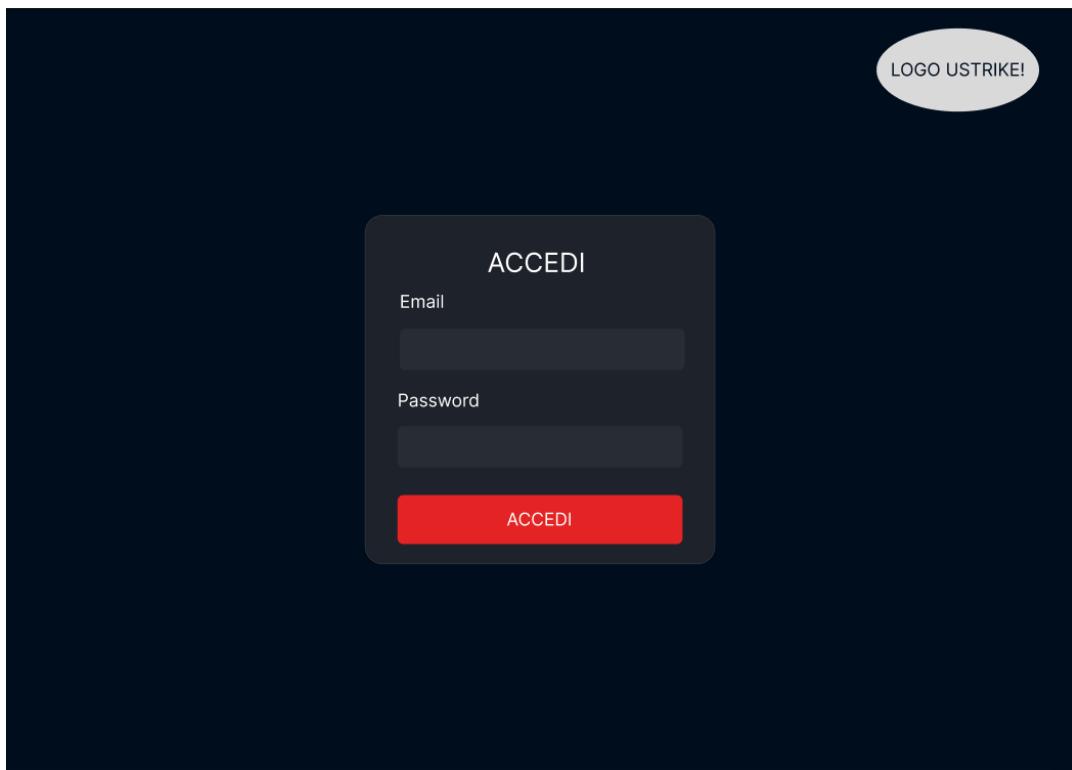
In attesa   Completate   Tutte

Prenotazione

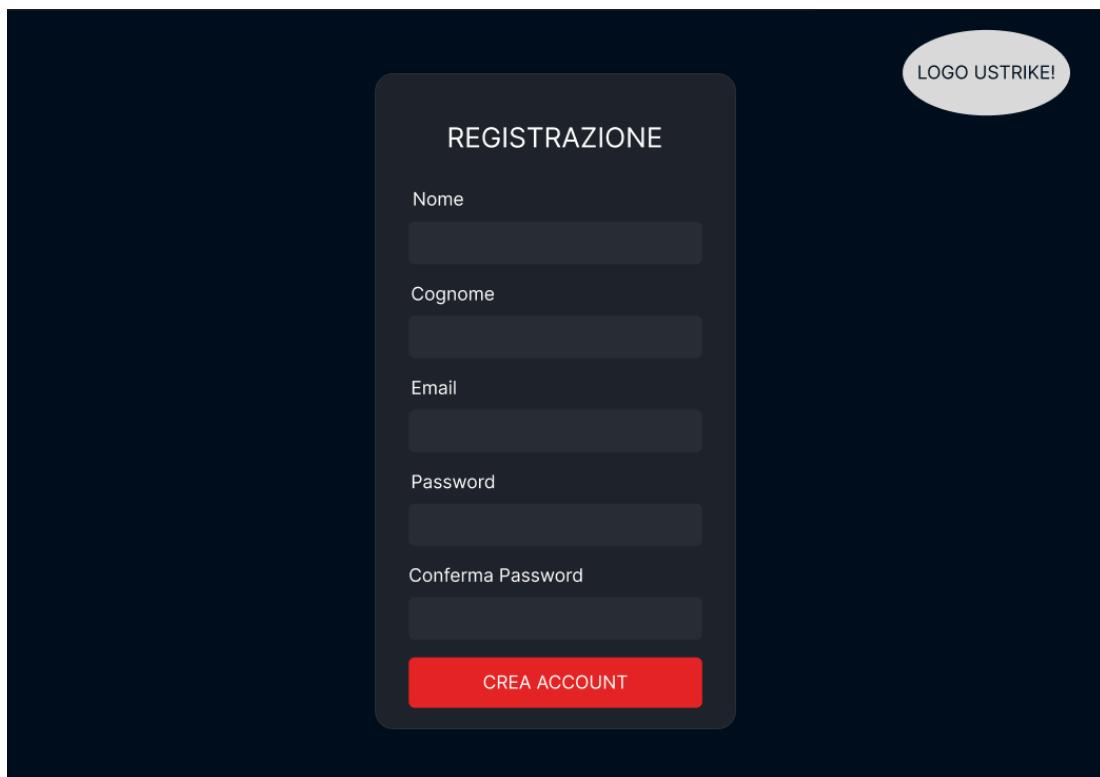
dettagli prenotazioni

Logout

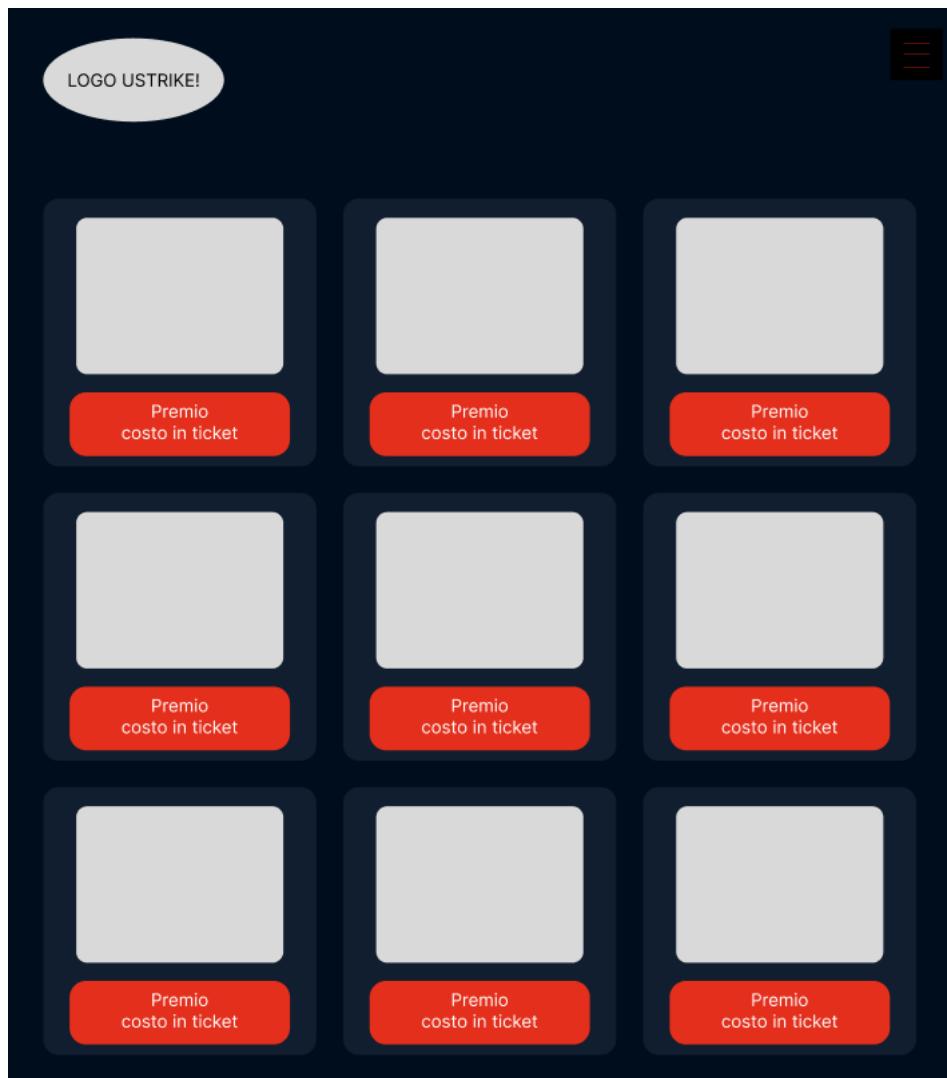
### 3.4.9.8 Pagina Log in



### 3.4.9.9 Pagina Registrazione



### 3.4.9.10 Pagina Premi



#### 4. Ambiente di destinazione

Il Sistema software proposto è rivolto a client Web utilizzabili da Pc e dispositivi mobile. Verrà realizzato con tecnologie moderne come Java, JSP, HTML, CSS e JS. Per la persistenza verrà usato un DBMS MySQL eseguito su un server Apache.