

Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software



UStrike!

Dati Persistenti

Versione 2.0

Data: 20/01/2026

Informazioni sul Progetto

Progetto: UStrike!
Documento: Dati Persistenti
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
17/11/2025	0.1	Prima stesura del documento	Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello
25/11/2025	1.0	Completamento stesura del documento	Russo Serena, Stefanile Andrea, Valito Marcello
20/01/2026	2.0	Ultima revisione del documento	Andrea Stefanile

Sommario

- 1.Descrizione delle entità persistenti4
 - 1.1Cliente4
 - 1.2Staff.....4
 - 1.3Servizio4
 - 1.4Risorsa4
 - 1.5Prenotazione4
 - 1.6Premio.....5
 - 1.7Manager5
 - 1.8Turno5
- 2.Diagramma dei dati persistenti6

1.Descrizione delle entità persistenti

Di seguito viene riportata la descrizione dei dati persistenti del sistema per ogni entità.

1.1Cliente

- IDCliente INT (PK)
- NomeCliente VARCHAR (52)
- CognomeCliente VARCHAR (52)
- Email VARCHAR (255)
- PasswordHash VARCHAR (255)
- PuntiTicket INT

La tabella “Cliente” contiene le informazioni di base di tutti gli utenti che si registrano autonomamente a UStrike! e che sono in grado di usufruire dei servizi. La password è sottoposta ad un meccanismo di hashing.

1.2Staff

- IDStaff INT (PK)
- NomeStaff VARCHAR (52)
- CognomeStaff VARCHAR (52)
- Email VARCHAR (255)
- PasswordHash VARCHAR (255)
- Ruolo ENUM (“Bowling”, “GoKart”)

La tabella “Staff” contiene tutte le informazioni dei membri del team di UStrike! Simile a “Cliente” nella forma ma molto differente nelle funzionalità, infatti, i membri dello staff possono accettare e rifiutare prenotazioni. La password è sottoposta ad un meccanismo di hashing e il “Ruolo” è un ENUM che separa lo staff in base agli ambienti di competenza.

1.3Servizio

- IDServizio INT (PK)
- NomeServizio VARCHAR(52)
- StatoServizio TinyINT

La tabella “Servizio” contiene tutte le informazioni relative ai servizi di UStrike.

1.4Risorsa

- IDRisorsa INT (PK)
- Stato TinyINT
- Capacita INT
- IDServizio INT (FK)

La tabella “Risorsa” indica le risorse di UStrike! come le piste da bowling o da GoKart. Tramite il campo “Stato” possiamo capire se una è libera o occupata in un determinato momento.

1.5Prenotazione

- IDPrenotazione INT (PK)
- Data TIMESTAMP
- Orario TIMESTAMP
- StatoPrenotazione ENUM
- Partecipanti VARCHAR (255)
- NoteStaff VARCHAR (255)
- IDServizio INT (FK)
- IDRisorsa INT (FK)

- IDCliente INT (FK)
- IDStaff INT (FK)

La tabella “Prenotazione” è il cuore di UStrike! Contiene tutte le informazioni relative alle prenotazioni dei clienti. Notare che una prenotazione di un cliente può essere in uno dei seguenti stati: “in attesa, confermata, rifiutata o annullata”.

1.6Premio

- IDPremio INT (PK)
- NomePremio VARCHAR (52)
- DescrizionePremio VARCHAR (255)
- ValoreTicket INT

La tabella “Premio” contiene tutte le informazioni relative ai premi riscattabili dai clienti tramite i loro punti ottenuti all’arcade.

1.7Manager

- IDManager INT (PK)
- NomeManager VARCHAR (52)
- CognomeManager VARCHAR (52)
- Email VARCHAR (255)
- PasswordHash VARCHAR (255)

La tabella “Manager” contiene tutte le informazioni relative al manager del team di UStrike! Anche lui è membro integrante del team e si occupa principalmente della gestione dei turni, infatti è in grado di modificare, aggiungere e rimuovere turni.

1.8Turno

- IDTurno INT (PK)
- Data TIMESTAMP
- FasciaOraria ENUM
- IDStaff INT (FK)
- IDManager INT (FK)

La tabella “Turno” contiene tutte le informazioni relative ai turni scritti dal manager per lo staff. La fascia oraria è un ENUM essendo che le opzioni saranno: “Mattino”, “Pomeriggio” o “Sera”. Ogni turno verrà assegnato a uno specifico membro dello staff.

2.Diagramma dei dati persistenti

