|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.0 |
| NAME | ***RegistrazioneUtente*** |
| ACTORS | UtenteOspite |
| ENTRY CONDITION | * UtenteOspite non è né registrato e né loggato e si trova sulla Home page di Sine Charta. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteOspite clicca su “Rgistrati”. 2. Sine Charta indirizza l’utente alla pagina contenente il form per la registrazione. 3. UtenteOspite compila i campi Nome, Cognome, Username, E-mail, password e conferma password. 4. Una volta compilati tutti i campi clicca il pulsante “Registrati” sottomettendoli al sistema. 5. Sine Charta valuta se i campi del form sono ben formati. 6. Il sistema valida i campi ben formati. 7. Viene verificato se sono già presenti username o email. 8. Il sistema accetta i dati. 9. Viene inviata tramite email un messaggio con un link di conferma temporaneo all’inidirizzo di posta inserito. 10. UtenteOspite viene reindirizzato alla Home. 11. UtenteOspite clicca il link di conferma inviato al suo indirizzo email. 12. Il sistema lo indirizza ad una pagina di benvenuto. 13. Il sistema registra l’utente a Sine Charta. 14. L’utente dopo qualche secondo viene reindirizzato alla Home. |
| EXIT CONDITION | * UtenteOspite è registrato a Sine Charta. * UtenteOspite diventa UtenteRegistrato. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema notifica a UtenteOspite l’avvenuta registrazione entro 1 minuto. * Il sistema invia una mail di benvenuto entro 5 minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 5 il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato si veda *UC\_1.1*. * Se al punto 7 il sistema valuta che sono già presenti username o email si veda il caso *UC\_1.1*. * Se al punto 11 UtenteOspite clicca sul link scaduto si veda *UC\_1.2*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.1 |
| NAME | ***FormNonConformi*** |
| ACTORS | UtenteOspite |
| ENTRY CONDITION | * Al punto 5 del caso *UC\_1.0* il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. Il sistema avvisa UtenteOspite evidenziando i campi del form da ricompilare. 2. UtenteOspite compila i campi risultati invalidi. 3. Una volta compilati tutti i campi clicca il pulsante “Registrati” sottomettendoli al sistema. 4. Sine Charta valuta se i campi del form sono ben formati. 5. Il sistema valida i campi ben formati. 6. Viene verificato se sono già presenti username o email. 7. Il sistema accetta i dati. 8. Viene inviata tramite email un messaggio con un link di conferma temporaneo all’inidirizzo di posta inserito. 9. UtenteOspite viene reindirizzato alla Home. 10. UtenteOspite clicca il link di conferma inviato al suo indirizzo email. 11. Il sistema lo indirizza ad una pagina di benvenuto. 12. Il sistema registra l’utente a Sine Charta. 13. L’utente dopo qualche secondo viene reindirizzato alla Home. |
| EXIT CONDITION | * UtenteOspite è registrato a Sine Charta. * UtenteOspite diventa UtenteRegistrato. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema notifica a UtenteOspite l’avvenuta registrazione entro 1 minuto. * Il sistema invia una mail di benvenuto entro 5 minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 4 il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato si veda *UC\_1.1*. * Se al punto 6 il sistema valuta che sono già presenti username o email si veda il caso *UC\_1.1*. * Se al punto 10 UtenteOspite clicca sul link scaduto si veda *UC\_1.2*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.2 |
| NAME | ***LinkScaduto*** |
| ACTORS | UtenteOspite |
| ENTRY CONDITION | * L’UtenteOspite clicca su un link scaduto. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteOspite clicca il link scaduto di conferma inviato al suo indirizzo email. 2. UtenteOspite Viene indirizzato ad una pagina che mostra un avviso di link scaduto. 3. Il sistema dopo pochi secondi reindirizza l’utente alla Home. |
| EXIT CONDITION | * L’UtenteOspite non si è registrato a Sine Charta. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema reindirizza l’utente alla Home in modo da poter effettuare nuovamente la registrazione. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_2.0 |
| NAME | ***UserLogin*** |
| ACTORS | UtenteRegistrato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteRegistrato non è loggato. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteRegistrato compila i form di login presenti nella Home con Username e password. 2. Compilati i campi clicca su “Accedi”. 3. Sine Charta valuta i dati acquisiti e li accetta. 4. UtenteRegistrato viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| EXIT CONDITION | * UtenteRegistrato diventa un utente loggato a Sine Charta. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * UtenteRegistrato entro 10 secondi accede alla sua pagina personale. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 3 lo username o la password non ha corrispondenza si veda *UC\_2.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_2.1 |
| NAME | ***UserNonPresente*** |
| ACTORS | UtenteRegistrato |
| ENTRY CONDITION | * Username/password inserite non hanno corrispondenza. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. Il sistema mostra un alert che con scritto “Username o password errati” 2. UtenteRegistrato compila i form di login presenti nella Home con Username e password. 3. Compilati i campi clicca su “Accedi”. 4. Sine Charta valuta i dati acquisiti e li accetta. 5. UtenteRegistrato viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| EXIT CONDITION | * UtenteRegistrato diventa un utente loggato a Sine Charta. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * UtenteRegistrato entro 10 secondi accede alla sua pagina personale. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 3 lo username o la password non ha corrispondenza si veda *UC\_2.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_3.0 |
| NAME | ***EliminaProfilo*** |
| ACTORS | UtenteRegistrato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteLoggato è nella sua pagina personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteLoggato dalla sua pagina personale clicca sull’opzione “Elimina profilo”. 2. Sine Charta mostra un alert con “SI” o “NO” per confermare la richiesta da parte di UtenteLoggato. 3. UtenteLoggato conferma di voler cancellare il proprio profilo e quindi clicca “si”. 4. Il sistema accetta la richiesta da parte dell’utente 5. Il profilo di UtenteLoggato viene eliminato insieme alle sue schede personaggio e, se presenti, le sue Storie. 6. L’utente diviene ospite. 7. Sine Charta lo reindirizza alla Home. |
| EXIT CONDITION | * UtenteLoggato viene eliminato da Sine Charta |
| QUALITY REQUIREMENTS | * UtenteLoggato viene cancellato completamente dal sistema in breve tempo e le risorse di memoria a lui dedicate vengono liberate. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 3 l’utente clicca “NO” l’alert viene chiuso. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_4.0 |
| NAME | ***CambioEmailPersonale*** |
| ACTORS | UtenteLoggato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteLoggato è nella sua pagina personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteLoggato dalla sua pagina personale clicca “Modifica profilo”. 2. Sine Charta reindirizza UtenteLoggato alla pagina per poter modificare le sue credenziali. 3. Ad UtenteLoggato viene mostrato un campo con la sua Email attuale e di fianco un pulsante “modifica”. 4. UtenteLoggato clicca su “modifica”. 5. Il sistema mostra due nuovi campi da riempire etichettati “Nuova E-mail” e “Conferma E-mail”. 6. UtenteLoggato compila i nuovi campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 7. Il sistema valuta i campi inseriti. 8. Il sistema procede al cambio Email. 9. Sine Charta quindi invia due Email di notifica sia alla vecchia casella sia alla nuova inserita per notificare l’avvenuto cambio. 10. UtenteLoggato viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| EXIT CONDITION | * L’indirizzo email di UtenteLoggato viene cambiata. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * UtenteLoggato cambia la sua Email in un minuto. * Il sistema sequezialmente alla modifca invia le Email di notifica entro breve tempo. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 6 UtenteLoggato sbaglia il formato dei campi si veda *UC\_4.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_4.1 |
| NAME | ***FormEmailErrato*** |
| ACTORS | UtenteLoggato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteLoggato sbaglia i form del cambio Email. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. Il Sistema mostra un alert all’utente per avvisarlo dei form errati. 2. UtenteLoggato compila i nuovi campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 3. Il sistema valuta i campi inseriti. 4. Il sistema procede al cambio Email. 5. Sine Charta quindi invia due Email di notifica sia alla vecchia casella sia alla nuova inserita per notificare l’avvenuto cambio. 6. UtenteLoggato viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| EXIT CONDITION | * Il sistema cambia l’email personale di UtenteLoggato. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * UtenteLoggato cambia la sua Email in un minuto. * Il sistema sequezialmente alla modifca invia le Email di notifica entro breve tempo. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 6 UtenteLoggato sbaglia il formato dei campi si veda *UC\_4.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_5.0 |
| NAME | ***CambioPasswordPersonale*** |
| ACTORS | UtenteLoggato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteLoggato si trova nella sua pagina personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteLoggato dalla sua pagina personale clicca “Modifica profilo”. 2. Sine Charta reindirizza UtenteLoggato alla pagina di modifica profilo per poter modificare le sue credenziali. 3. Ad UtenteLoggato viene mostrato un bottone “Cambia Password”. 4. UtenteLoggato clicca su “Cambia Password”. 5. Il sistema mostra i nuovi campi da riempire etichettati “Password attuale” , “Nuova Password” e “Conferma Password”. 6. UtenteLoggato compila i nuovi campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 7. Il sistema valuta i campi inseriti. 8. Il sistema procede al cambio Password. 9. Sine Charta quindi invia Email di notifica per confermare l’avvenuto cambio. 10. Il sistema effettua il log-out dell’UtenteLoggato e lo reindirizza alla Home di Sine Charta. |
| EXIT CONDITION | * Il sistema cambia la password di UtenteLoggato. * Il sistema effettua il log-out di UtenteLoggato. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema garantisce che la vecchia password non è più vincolata all’account, in modo tale da non poterla più riutilizzare. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 6 i campi “Password attuale”, “Conferma Password” e “Nuova Password” non sono conformi si veda *UC\_5.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_5.1 |
| NAME | ***FormPasswordErrati*** |
| ACTORS | UtenteLoggato |
| ENTRY CONDITION | * Form cambio password non conformi |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. Il sistema mostra un alert che indica i campi non conformi. 2. UtenteLoggato compila di nuovo i campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 3. Il sistema valuta i campi inseriti. 4. Il sistema procede al cambio Password. 5. Sine Charta quindi invia Email di notifica per confermare l’avvenuto cambio. 6. Il sistema effettua il log-out dell’UtenteLoggato e lo reindirizza alla Home di Sine Charta. |
| EXIT CONDITION | * Il sistema cambia la password di UtenteLoggato. * Il sistema effettua il log-out di UtenteLoggato. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema garantisce che la vecchia password non è più vincolata all’account, in modo tale da non poterla più riutilizzare. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 6 i campi “Password attuale”, “Conferma Password” e “Nuova Password” non sono conformi si veda *UC\_5.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_6.0 |
| NAME | ***UserLogout*** |
| ACTORS | UtenteLoggato |
| ENTRY CONDITION | * L’utente è loggato a Sine Charta ed in qualsiasi pagina ha a disposizione la sua navbar personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteLoggato clicca sul pulsante “Logout”. 2. Il sistema disconnette UtenteLoggato che diviene un utente ospite. 3. Sine Charta reindirizza l’utente alla Home. |
| EXIT CONDITION | * UtenteLoggato non è più loggato a Sine Charta. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema disconnette entro pochi secondi l’utente connesso. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_7.0 |
| NAME | ***RecuperoPassword*** |
| ACTORS | UtenteRegistrato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteRegistrato non è loggato e si trova nella Home page. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteRegistrato clicca su “Recupero Credenziali”. 2. Il sistema indirizza l’utente su una pagina che mostra un form da riempire con il proprio username. 3. UtenteRegistrato inserisce lo username e lo sottomette con il pulsante “Recupera”. 4. Il sistema verifica se è presente l’username specifico. 5. Il sistema invia un link per poter ripristinare la password all'indirizzo e-mail associato alla username inserito da UtenteRegistrato. 6. A schermo il sistema mostra una notifica di successo della procedura. 7. Il sistema infine reindirizza l’utente alla Home di Sine Charta. 8. L’utente clicca il link presente nella mail inviata dal sistema. 9. L’utente viene indirizzato ad una pagina dove sono presenti due form da compilare etichettati: “Nuova Password” e “Conferma Password”. 10. L’utente compila i campi e sottomette le informazioni cliccando il pulsante “Conferma”. 11. Sine Charta mostra una notifica di successo dell’operazione e reinderizza l’utente alla Home. |
| EXIT CONDITION | * UtenteRegistrato recupera la password per poter accedere. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema permette il recupero password entro pochi minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 6 si verifica che l’utente non è presente il sistema lo segnala con un alert e l’utente deve reinserire un username valido. * Se al punto 8 l’utente clicca su un link scaduto il sistema lo indirizza ad una pagina di errore e successivamente alla Home. * Se al punto 9 i campi “Nuova Password” e “Conferma Password” non corrispondono si veda *UC\_5.1.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_8.0 |
| NAME | ***RecuperoUsername*** |
| ACTORS | UtenteRegistrato |
| ENTRY CONDITION | * UtenteRegistrato non è loggato. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteRegistrato si trova sulla Home dove ha a disposizione il link "Recupera credenziali" che quindi viene cliccato. 2. Il sistema lo reindirizza su una pagina che mostra un form da riempire con la propria e-mail. 3. UtenteRegistrato inserisce l'indirizzo e-mail 4. UtenteRegistrato Clicca sul pulsante "Recupera". 5. Il sistema controlla l’indirizzo email inserito. 6. Il sistema invia all'indirizzo e-mail un messaggio che contiene la sua username. 7. A schermo in seguito viene mostrata una notifica all'utente dell'invio della mail. 8. Il sistema reindirizza UtenteRegistrato alla Home. |
| EXIT CONDITION | * UtenteRegistrato riceve la mail con la propria username. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema invia lo username a UtenteRegistrato entro un minuto. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 5 la mail inserita non corrisponde viene segnalato tramite un alert e l’utente deve ricompilare il campo. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_9.0 |
| NAME | ***UpgradeAModeratore*** |
| ACTORS | UtenteGiocatore |
| ENTRY CONDITION | * UtenteGiocatore si trova nella propria area personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca sul link “DiventaModeratore”. 2. Il sistema gli mostra una tabella in cui sono specificati le funzionalità aggiuntive del Moderatore rispetto al Giocatore e un’area in cui selezionare il piano: “Free” o “Abbonamento: 9.99 €/mese”. 3. UtenteGiocatore seleziona “Abbonamento: 9.99 €/mese”. 4. UtenteGiocatore clicca su “Paga”. 5. Il sistema mostra a UtenteGiocatore un form per il pagamento in cui sono presenti i campi: Intestatario, Numero Carta, Scadenza, CVC/CVV. 6. UtenteGiocatore riempe i campi: Intestatario, Numero Carta, Scadenza, CVC/CVV. 7. UtenteGiocatore clicca sul pulsante “Paga ora”. 8. Il sistema valuta se i dati inseriti sono corretti 9. Il sistema accetta i dati 10. Il sistema accetta il pagamento 11. Il sistema indirizza UtenteGiocatore ad una pagina di pagamento effettuato. 12. Il sistema indirizza UtenteGiocatore alla propria pagina personale. |
| EXIT CONDITION | * UtenteGiocatore diventa un UtenteModeratore. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema conferma il pagamento entro 10 minuti. * Il sistema aggiorna lo status di UtenteGiocatore a UtenteModeratore entro pochi minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * Se al punto 8 il sistema valuta che i campi non sono validi viene mostrato un avviso con un alert e l’utente deve ricompilare di nuovo i campi correttamente. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_10.0 |
| NAME | ***CreazioneAnnuncio*** |
| ACTORS | UtenteModeratore |
| ENTRY CONDITION | * L’utente è un moderatore. * UtenteModeratore si trova nel suo pannello di controllo. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore clicca su “Bacheca” presente nella navbar posta nella parte superiore della propria area personale. 2. Il sistema reindirizza UtenteModeratore alla pagina in cui è presente la lista di tutti gli annunci scritti da altri UtentiModeratori e una pulsante “Crea Annuncio”. 3. UtenteModeratore clicca sul pulsante “Crea Annuncio”. 4. Il sistema indirizza UtenteModeratore ad un’area con una area di testo. 5. UtenteModeratore scrive un annuncio nell’area di testo. 6. Utentemoderatore clicca su “Pubblica Annuncio”. 7. Il sistema pubblica l’annuncio nella sezione apposita. 8. UtenteModeratore viene reindirizzato alla sezione in cui è presente la lista degli annunci. |
| EXIT CONDITION | * UtenteModeratore pubblica l’annunciocon successo. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema pubblica l’annuncio entro 2 minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_11.0 |
| NAME | ***RispostaAnnunci*** |
| ACTORS | UtenteGiocatore |
| ENTRY CONDITION | * UtenteGiocatore è sulla pagina della bacheca annunci. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca su uno degli annunci presenti in lista. 2. Il sistema mostra a UtenteGiocatore l’annuncio completo tramite un fade-out, e sottostante ad esso una parte per commentare. 3. UtenteGiocatore legge la storia. 4. UtenteGiocatore scrive un commento nell’area di testo della storia appena letta. 5. UtenteGiocatore clicca su “Rispondi”. 6. Il sistema sottomette il commento. 7. Il sistema mostra a UtenteGiocatore un messaggio di avvenuta pubblicazione. 8. Il sistema reidirizza UtenteGiocatore alla pagina “Bacheca”. |
| EXIT CONDITION | * UtenteGiocatore commenta con successo all’annuncio in bacheca. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema sottomette il commento entro pochi minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_12.0 |
| NAME | ***CreazioneStoria*** |
| ACTORS | UtenteModeratore |
| ENTRY CONDITION | * UtenteModeratore si trova nella sua area personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore clicca su “Nuova storia” presente sulla parte superiore della sua pagina personale. 2. UtenteModeratore viene reindirizzato in una pagina dove è presente un tool che permette di scrivere la storia. 3. UtenteModeratore nell’apposita area di testo inserisce la sua storia. 4. UtenteModeratore salva la storia cliccando su “Salva”. 5. Il sistema salva la storia appena scritta da UtenteModeratore. 6. Il sistema reindirizza UtenteModeratore alla sua area personale. |
| EXIT CONDITION | * UtenteModeratore ha creato e salvato una nuova storia. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema permette in pochi passi di poter scrivere e salvare immediatamente una nuva storia. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_13.0 |
| NAME | ***InvioInviti*** |
| ACTORS | UtenteModeratore |
| ENTRY CONDITION | * UtenteModeratore si trova nella pagina dedicata agli inviti. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore inserisce un titolo ed una breve descrizione della storia, riempiendo il campo “Titolo” e l’area di testo dedicata alla descrizione. 2. UtenteModeratore seleziona gli utenti da invitare, selezionandoli dalla lista che ha disposizione sulla pagina. 3. UtenteModeratore clicca sul pulsante “Crea Storia e invita”. 4. Il sistema invia una notifica alla pagina personale ed una mail agli utenti selezionati dalla lista. 5. UtenteModeratore viene reidirizzato alla sua Home personale. |
| EXIT CONDITION | * UtenteGiocatore riceve la notifica da parte di UtenteModeratore. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * Il sistema invia le notifiche agli utenti entro pochi minuti. |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * ??? |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.0 |
| NAME | ***AccettaInviti*** |
| ACTORS | UtenteGiocatore |
| ENTRY CONDITION | * UtenteGiocatore ha ricevuto la notifica da UtenteModeratore. * UtenteGiocatore si trova nella Home della sua pagina personale. |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca su “Inviti” nella sua pagina personale. 2. Il sistema lo inidirizza alla pagina di gestione degli inviti ricevuti. 3. UtenteGiocatore clicca su “Accetta” alla storia a cui vuole partecipare. 4. Il sistema aggiunge la storia accettata alla lista delle storie a cui partecipa UtenteGiocatore. 5. Il sistema reindirizza UtenteGiocatore alla sua Home personale. |
| EXIT CONDITION | * UtenteGiocatore aggiunge la storia a cui è invitato alla sua lista delle storie. |
| QUALITY REQUIREMENTS | * ?? |
| EXCEPTIONAL CONDITION | * ?? |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.0 |
| NAME |  |
| ACTORS |  |
| ENTRY CONDITION |  |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA |
| EXIT CONDITION |  |
| QUALITY REQUIREMENTS |  |
| EXCEPTIONAL CONDITION |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.0 |
| NAME |  |
| ACTORS |  |
| ENTRY CONDITION |  |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA |
| EXIT CONDITION |  |
| QUALITY REQUIREMENTS |  |
| EXCEPTIONAL CONDITION |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.0 |
| NAME |  |
| ACTORS |  |
| ENTRY CONDITION |  |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA |
| EXIT CONDITION |  |
| QUALITY REQUIREMENTS |  |
| EXCEPTIONAL CONDITION |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | UC\_1.0 |
| NAME |  |
| ACTORS |  |
| ENTRY CONDITION |  |
| FLOW OF EVENTS | UTENTE SISTEMA |
| EXIT CONDITION |  |
| QUALITY REQUIREMENTS |  |
| EXCEPTIONAL CONDITION |  |