**Use Case**

**Nr.: UC\_1**

|  |
| --- |
| **NAME:** RegistrazioneUtente |
| **ACTORS:** UtenteOspite |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteOspite clicca su “Registrati” nella pagina Home di Sine Charta. 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. Si verifica 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’indirizzo 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. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteOspite non è né registrato e né loggato. |
| **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\_1.2. * Se al punto 11 UtenteOspite clicca sul link scaduto si veda UC\_1.3. |

**UC\_1.1**

|  |
| --- |
| **NAME:** RegistrazioneFormIncorretti |
| **ACTORS:** UtenteOspite |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteOspite ha inserito delle informazioni che non sono ben formate. 2. Il sistema mostra un messaggio che segnala il tipo di errore commesso da UtenteOspite accanto al campo errato. 3. UtenteOspite inserisce nuovamente i dati nei campi evidenziati. |
| **ENTRY CONDITION:**   * Il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteOspite |

**Nr.: UC\_2**

|  |
| --- |
| **NAME:** UserLogin |
| **ACTORS:** UtenteRegistrato |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteRegistrato compila i form di login con Username e password. 2. UtenteRegistrato clicca su “Accedi”. 3. Sine Charta verifica i dati acquisiti. 4. UtenteRegistrato viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteRegistrato deve aver completato il caso d’uso UC\_1. * UtenteRegistrato non è loggato. * L’UtenteRegistrato si trova sulla Home dove è presente il form di login. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteRegistrato è loggato a Sine Charta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * UtenteRegistrato entro 10 secondi accede alla sua pagina personale. |
| **Alternative events:**  3a.1) L’utente ha immesso una username errato.  3a.2)Il sistema visualizza un messaggio di errore.  3a.3) L’utente ricompila il form.  3a.4) Sottomette di nuovo i dati.    3b.1) La password immessa è sbagliata.  3b.2)Il sistema visualizza un messaggio di errore.  3b.3) L’utente reinserisce la password.  3b.4)Sottomette la password inserita. |

**Nr.: UC\_3**

|  |
| --- |
| **NAME:** EliminaProfilo |
| **ACTORS:** UtenteLoggato |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteLoggato dalla sua pagina personale clicca sull’opzione “Elimina profilo”. 2. Sine Charta mostra un’avviso 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. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteLoggato deve aver svolto * UtenteLoggato è nella sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteLoggato viene eliminato dal sistema. |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * UtenteLoggato viene cancellato completamente dal sistema in breve tempo e le risorse di memoria a lui dedicate vengono liberate. |
| **Alternative events:**  3a.1) L’utente clicca sul pulsante no.  3a.2)Il sistema reindirizza l’utente alla sua pagina personale. |

**Nr.: UC\_4**

|  |
| --- |
| **NAME:** CambioEmailUtente |
| **ACTORS:** UtenteLoggato |
| **FLOW OF EVENTS:**   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. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteLoggato è nella sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION:**   * Il sistema cambia la 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. |
| **Alternative events:**  7a.1) Il formato della mail inserita non è conforme.  7a.2) L’utente compila nuovamente i form.  7a.3) Utente sottomette i dati inseriti.  7b.1)Il form di conferma email non corrisponde.  7b.2)Il sistema evidenzia l’errore sui campi del form.  7b.3)L’utente reinserisce la conferma della propria mail.  7b.4) Sottomette i dati inseriti. |

**Nr.: UC\_5**

|  |
| --- |
| **NAME:** CambioPasswordUtente |
| **ACTORS:** UtenteLoggato |
| **FLOW OF EVENTS:**   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. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteLoggato si trova nella sua pagina personale. |
| **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. |
| **Alternative events:**  7a.1) La password attuale inserita non è corretta.  7a.2) L’utente ricompila i campi.  7a.3) I dati inseriti vengono sottomessi al sistema.  7b.1) La nuova password non corrisponde alla conferma password.  7b.2) Il sistema evidenzia l’errore nei form.  7b.3) L’utente reinserisce i dati. |

|  |
| --- |
| **NAME:** UserLogout |
| **ACTORS:** UtenteLoggato |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteLoggato in qualsiasi pagina ha a disposizione la sua navbar personale e quindi anche il pulsante “Logout” che viene cliccato. 2. Il sistema disconnette UtenteLoggato che diviene utente ospite. 3. Sine Charta reindirizza l’utente alla Home. |
| **ENTRY CONDITION:**   * L'utente è loggato a Sine Charta. |
| **EXIT CONDITION:**   * L'utente non è più loggato. |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema disconnette entro pochi secondi l’utente connesso. |

**Nr.: UC\_6**

**Nr.: UC\_7.1**

|  |
| --- |
| **NAME:** RecuperaUsername |
| **ACTORS:** UtenteRegistrato |
| **FLOW OF EVENTS:**   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 lo username 7. A schermo in seguito viene mostrata una notifica all'utente dell'invio della mail. 8. Il sistema reindirizza UtenteRegistrato alla Home. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteRegistrato non è loggato. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteRegistrato riceve la mail con lo username. |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema invia lo username a UtenteRegistrato entro un minuto. |
| **Alternative events:**  5a.1) L’email inserita dall’utente non è presente.  5a.2) Il sistema mostra un messaggio di “Email non presente”. |

|  |
| --- |
| **Nr.: UC\_7.2** |
| **NAME:** RecuperoPassword |
| **ACTORS:** UtenteRegistrato |
| **FLOW OF EVENTS:**  1) UtenteRegistrato si trova sulla Home. Clicca su "Recupera credenziali".  2) Il sistema lo reindirizza 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 allo 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. |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteRegistrato non è loggato. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteRegistrato recupera la password per poter accedere. |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema permette il recupero password entro pochi minuti. |

|  |
| --- |
| **Nr.: UC\_ 7(da chiedere al tutor o prof)** |
| **NAME:** RecuperoCredenziali |
| **ACTORS:** UtenteRegistrato |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. Utente dalla pagina Home clicca su “Recupero Credenziali” 2. Viene reindirizzato alla pagina per il recupero. 3. In questa pagina ha la possibilità di scegliere se recuperare username o password. |
| **ENTRY CONDITION:** |
| **EXIT CONDITION:** |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:** |

|  |
| --- |
| **Nr. UC\_8** |
| **NAME:** UpgradeAModeratore |
| **ACTORS:** UtenteGiocatore |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteGiocatore accede alla propria area personale 2. Il sistema gli mostra una pagina con tutte le info di UtenteGiocatore 3. UtenteGiocatore clicca sul link “DiventaModeratore” 4. 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” 5. UtenteGiocatore seleziona “Abbonamento: 9.99 €/mese” 6. UtenteGiocatore clicca su “Paga” 7. Il sistema mostra a UtenteGiocatore un form per il pagamento in cui sono presenti i campi: Intestatario, Numero Carta, Scadenza, CVC/CVV 8. UtenteGiocatore riempe i campi: Intestatario, Numero Carta, Scadenza, CVC/CVV. 9. UtenteGiocatore clicca sul pulsante “Paga ora”. 10. Il sistema valuta se i dati inseriti sono corretti 11. Il sistema accetta i dati 12. Il sistema accetta il pagamento 13. Il sistema indirizza UtenteGiocatore ad una pagina di pagamento effettuato 14. Il sistema indirizza UtenteGiocatore alla propria pagina personale 15. UtenteGiocatore è diventato Moderatore di Sine Charta |
| **ENTRY CONDITION:**   * UtenteGiocatore accede alla propria area personale. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteGiocatore diventa UtenteModeratore di Sine Charta. |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema conferma il pagamento entro dieci minuti * Il sistema aggiorna lo status di UtenteGiocatore a UtenteModeratore entro cinque minuti |

|  |
| --- |
| **NR: UC\_9** |
| **NAME:** CreazioneAnnuncio |
| **ACTORS:** UtenteModeratore |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteModeratore accede alla propria area personale in Sine Charta. 2. Il sistema gli mostra una pagina con tutte le info di UtenteGiocatore. 3. UtenteModeratore clicca su “Bacheca” presente nella navbar posta nella parte superiore della propria area personale. 4. 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”. 5. UtenteModeratore clicca sul pulsante “Crea Annuncio”. 6. Il sistema indirizza UtenteModeratore ad un’area con una area di testo modificabile. 7. UtenteModeratore scrive un annuncio nella text area. 8. Utentemoderatore clicca su “scrivi annuncio”. 9. Il sistema pubblica l’annuncio nella sezione apposita. 10. UtenteModeratore viene reindirizzato alla sezione in cui è presente la lista degli annunci. |
| **ENTRY CONDITION:**   * Utente è un utenteModeratore |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteModeratore pubblica l’annuncio con successo |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema pubblica l’annuncio entro 2 minuti. |

|  |
| --- |
| **NR: UC\_10** |
| **NAME:** AccettaAnnuncio |
| **ACTORS:** UtenteGiocatore |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteGiocatore raggiunge la propria area personale di Sine Charta. 2. UtenteGiocatore clicca su bacheca situato sulla parte superiore della pagina. 3. Il sistema reindirizza UtenteGiocatore alla pagina Bacheca in cui è presente una lista di annunci scritti da Moderatori. 4. UtenteGiocatore clicca sul terzo annuncio presente in lista. 5. Il sistema mostra a UtenteGiocatore l’annuncio completa e sottostante a essa una parte per commentare. 6. UtenteGiocatore legge la storia. 7. UtenteGiocatore scrive un commento alla storia appena letta. 8. UtenteGiocatore clicca su “rispondi a questo annuncio”. 9. Il sistema sottomette il commento. 10. Il sistema mostra a UtenteGiocatore un messaggio di avvenuta registrazione. 11. Il sistema reidirizza UtenteGiocatore alla pagina “Bacheca”. |
| **ENTRY CONDITION:**   * Utente è un UtenteGiocatore. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteModeratore commenta l’annuncio con successo. |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema pubblica il commento entro 2 minuti. |

|  |
| --- |
| **NR: UC\_11** |
| **NAME:** Scrivere una storia |
| **ACTORS:** UtenteModeratore |
| **FLOW OF EVENTS:**   1. UtenteModeratore accede alla propria pagina personale tramite il login. 2. UtenteModeratore clicca su “Scrivi Storia” presente sullla parte superiore della sua pagina personale. 3. Il sistema ridireziona UtenteModeratore in una pagina con un tool che gli permette di scrivere la storia. 4. UtenteModeratore utilizza il tool e scrive la storia che ha in mente. 5. UtenteModeratore clicca su “Salva Storia”. 6. Il sistema salva la storia appena scritta da UtenteModeratore. |
| **ENTRY CONDITION:**   * Utente è un UtenteModeratore. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteModeratore sottoscrive la storia con successo. |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema sottoscrive la storia entro 2 minuti. |

|  |
| --- |
| **NR: UC\_12 (da finire)** |
| **NAME:** InviaInviti |
| **ACTORS:** UtenteModeratore |
| **FLOW OF EVENTS:** |
| **ENTRY CONDITION:**   * Utente è un UtenteGiocatore. |
| **EXIT CONDITION:**   * UtenteModeratore commenta l’annuncio con successo. |
| **EXCEPTION:** |
| **QUALITY REQUIREMENTS:**   * Il sistema pubblica il commento entro 2 minuti. |