



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

# Requirements Analysis Document

RAD



Riferimento	
Versione	0.8
Data	03/01/2026
Destinatario	Docente Ingegneria del Software Prof. C. Gravino
Presentato da	Gaetano Aprile, Luigi Artuso, Alessandro De Bonis & Marco Galdi
Approvato da	



## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
19/10/2025	0.1	Introduzione del nostro sistema, specificando il sistema attuale.	Team
21/10/2025	0.2	Stesura prima versione dei requisiti funzionali e non funzionali.	Team
23/10/2025	0.3	Stesura prima versione scenari e casi d'uso	Team
30/10/2025	0.4	Stesura prima versione Object Model	Team
10/11/2025	0.5	Stesura prima versione Dynamic Model	Team
24/11/2025	0.6	Reiterazione per modificare la figura dell'amministratore	Team
18/12/2025	0.7	Inserimento navigational path e mockups utente	Team
03/01/2026	0.8	Modificata tracciabilità degli RNF, corretta Entity mancante e discrepanza su UC3.	Team



## Indice

<b>1. Introduzione.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Obiettivo del sistema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Ambito del sistema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Obiettivi di successo.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Sistema Attuale.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Sistema Proposto.....</b>	<b>7</b>
<b>3.2 Requisiti Funzionali.....</b>	<b>7</b>
<b>3.3 Requisiti Non Funzionali.....</b>	<b>8</b>
<b>3.3.1 Usabilità.....</b>	<b>8</b>
<b>3.3.2 Affidabilità.....</b>	<b>9</b>
<b>3.3.3 Prestazioni.....</b>	<b>9</b>
<b>3.3.4 Manutenibilità e Portabilità.....</b>	<b>9</b>
<b>3.4 Modello del Sistema.....</b>	<b>10</b>
<b>3.4.1 Scenari.....</b>	<b>10</b>
<b>3.4.2 Modelli di Caso d'uso.....</b>	<b>17</b>
<b>Use Case UC_1.....</b>	<b>17</b>
<b>Use Case UC_2.....</b>	<b>18</b>
<b>Use Case UC_3.....</b>	<b>19</b>
<b>Use Case UC_4.....</b>	<b>20</b>
<b>3.4.3 Object Model.....</b>	<b>21</b>
<b>Oggetti Entity.....</b>	<b>21</b>
<b>Oggetti Boundary.....</b>	<b>22</b>
<b>Oggetti Control.....</b>	<b>23</b>
<b>Class Diagram.....</b>	<b>23</b>
<b>3.4.4 Dynamic Model.....</b>	<b>24</b>
<b>Sequence Diagrams.....</b>	<b>24</b>
<b>Statecharts.....</b>	<b>26</b>
<b>3.4.5 Mock-ups e path navigazionali.....</b>	<b>28</b>
<b>MU_1: Registrazione di un utente.....</b>	<b>29</b>
<b>MU_2: Dashboard &amp; Ricerca.....</b>	<b>29</b>
<b>MU_3: Creazione Evento.....</b>	<b>30</b>
<b>MU_4: Dettaglio Evento &amp; Iscrizione.....</b>	<b>31</b>
<b>MU_5: Schermata Feedback.....</b>	<b>32</b>
<b>MU_6: Area Personale &amp; Storico Partite.....</b>	<b>33</b>
<b>Navigational Path.....</b>	<b>34</b>



## 1. Introduzione

### 1.1 Obiettivo del sistema

Nel panorama degli sport amatoriali, un ostacolo persistente e diffuso è la difficoltà logistica di aggregare, in tempi rapidi, un numero adeguato di partecipanti per organizzare un evento sportivo informale.

L'atto stesso dell'organizzazione, che include la ricerca di persone disponibili, la coordinazione di orari e la conferma del luogo, spesso in relazione a una specifica ubicazione geografica, si traduce in qualcosa che scoraggia gli aspiranti giocatori e riduce la frequenza degli incontri.

Il sistema MatchPoint vuole fornire a tutti gli sportivi italiani una applicazione web-based che dia la possibilità di agevolare l'organizzazione di eventi sportivi informali basati su sport di squadra.

Tramite la nostra applicazione avremo modo di:

Organizzare eventi sportivi con ricerca rapida dei partecipanti.

Raccogliere feedback tra giocatori.

Filtrare gli eventi per tipo di sport, ubicazione, data e orario.

Inoltre, ogni utente, attraverso i feedback ricevuti da altri utenti, riceve una valutazione complessiva al fine di dare informazioni rilevanti su di esso.

Il sistema nel complesso, tramite queste funzionalità precedentemente citate, dovrebbe facilitare l'organizzazione di eventi sportivi,

### 1.2 Ambito del sistema

La piattaforma verrà sviluppata per fornire supporto agli sportivi amatoriali su tutto il territorio italiano, con l'obiettivo di valorizzare e promuovere lo sport di squadra, semplificando l'organizzazione di eventi sportivi informali e favorendo l'incontro tra giocatori.

MatchPoint permetterà infatti agli utenti di registrarsi e organizzare partite o eventi sportivi in modo semplice e rapido, consentendo di cercare altri partecipanti in base allo sport praticato, alla posizione geografica, alla data e all'orario desiderati.

In questo modo si vuole agevolare la creazione di partite spontanee, riducendo le difficoltà logistiche legate alla ricerca di persone disponibili e alla coordinazione di orari e luoghi.

La piattaforma permetterà inoltre agli utenti di creare un proprio profilo sportivo, specificando le discipline preferite e l'ubicazione preferita.

Al termine di ogni evento, i partecipanti potranno lasciare un feedback sugli altri giocatori, permettendo di costruire nel tempo una valutazione complessiva per ciascun utente, utile per aumentare l'affidabilità e la qualità delle partite organizzate.

MatchPoint offrirà anche la possibilità di comunicare con gli altri utenti tramite chat dedicate agli eventi, in modo da coordinarsi rapidamente e mantenere attiva la community sportiva.

Nel dettaglio, le funzionalità del sistema sono:



- Consentire agli utenti di registrarsi e creare un profilo sportivo con preferenze (ubicazione e sport preferiti).
- Consentire agli utenti di organizzare eventi sportivi, specificando tipo di sport, luogo, data, orario e numero di partecipanti richiesti.
- Consentire agli utenti di cercare eventi esistenti filtrando per sport, ubicazione, data e orario.
- Consentire agli utenti di partecipare a un evento sportivo e comunicare con gli altri partecipanti.
- Consentire agli utenti di lasciare feedback e valutazioni sugli altri giocatori dopo la partecipazione a un evento.
- Consentire al sistema di calcolare una valutazione complessiva di ciascun utente basata sui feedback ricevuti, così da fornire informazioni utili agli organizzatori.

Nel complesso, MatchPoint mira a favorire la socialità, la collaborazione e la diffusione della pratica sportiva, semplificando l'organizzazione di eventi e la creazione di nuove connessioni tra giocatori.

Infine, per garantire la qualità e la sicurezza della community, il sistema prevederà un ruolo di amministrazione per la moderazione dei contenuti (eventi e messaggi in chat inappropriati) e la gestione degli utenti che violano le regole di comportamento.

### 1.3 Obiettivi di successo

L'obiettivo principale del progetto è la creazione di una piattaforma digitale Web-based che sarà di supporto fondamentale per la comunità degli sportivi amatoriali.

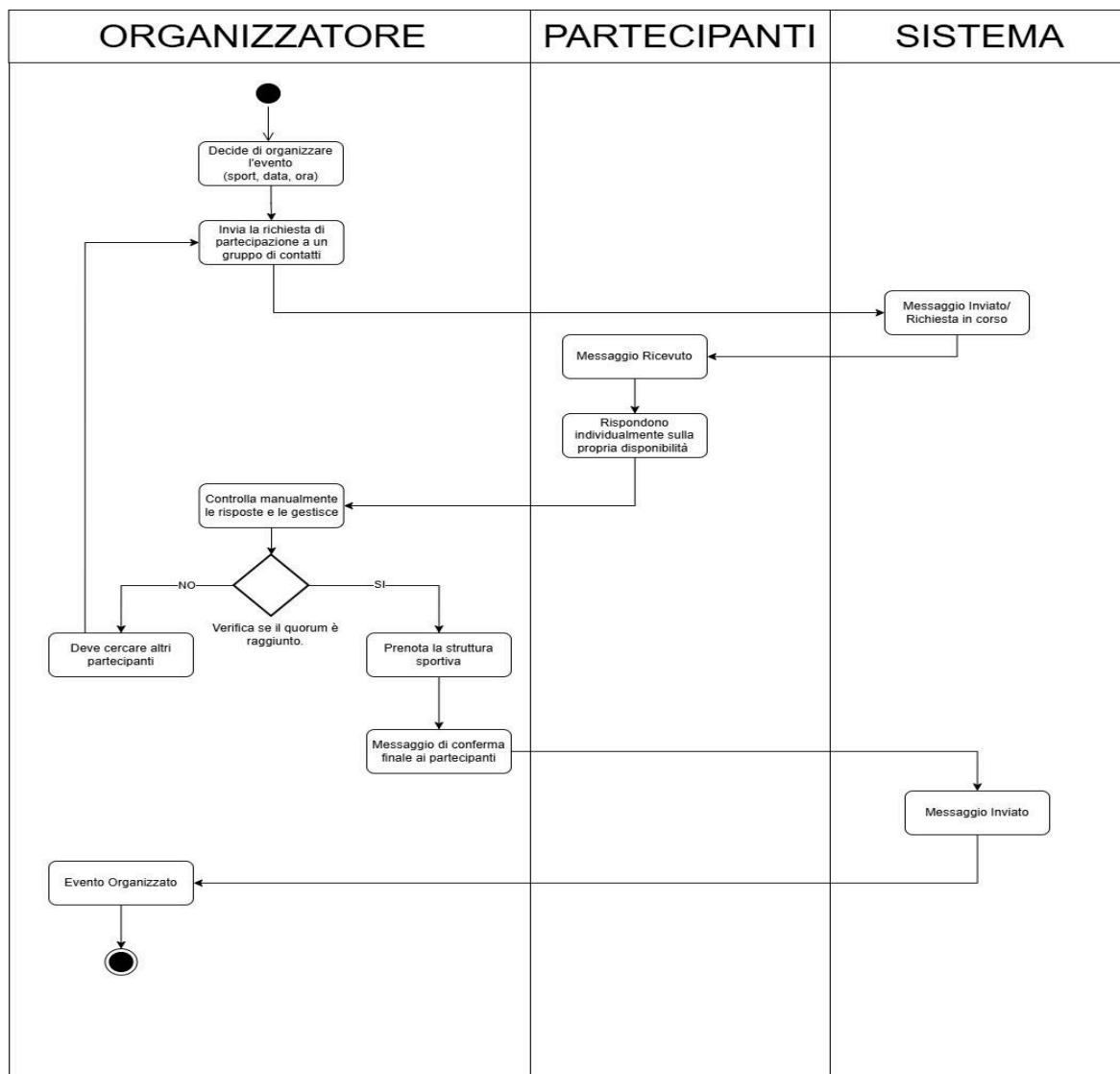
Lo scopo principale del progetto è quello di fungere da strumento dinamico e geolocalizzato per l'organizzazione e la gestione di eventi sportivi informali e di mettere in comunicazione giocatori di pari livello o interesse, facilitando in questa maniera l'accesso immediato allo sport amatoriale e promuovendo l'affidabilità e la socialità.

Il successo di MatchPoint sarà misurato attraverso i seguenti criteri:

- Si intende realizzare un sistema software di alta qualità con codice ben strutturato e una documentazione tecnica esauriente, al fine di poter essere manutenuto, scalato e aggiornato con nuove funzionalità future senza difficoltà.
- Si intende rendere l'interazione dell'utente con la piattaforma (sia per creare un evento che per trovarlo) facile e immediata, garantendo un alto livello di soddisfazione dell'utente nel perseguire i propri obiettivi (trovare una partita e iscriversi).
- Dedicando risorse alla fase di testing, si punta a ridurre al minimo i bug e i malfunzionamenti critici, garantendo un'alta disponibilità del servizio.
- Si intende rispettare le scadenze stabilite con il cliente.

## 2. Sistema Attuale

Attualmente, l'organizzazione di eventi sportivi amatoriali come partite di calcetto o pallavolo è gestita attraverso metodi informali e non integrati. Il sistema esistente si basa prevalentemente sull'interazione diretta e non centralizzata tra gli individui.



### VANTAGGI

L'uso di canali di comunicazione già noti (chat) permette di avviare il reclutamento in modo estremamente rapido

### SVANTAGGI

L'Organizzatore deve gestire manualmente risposte, rinunce e calcolo del *quorum*, sprecando tempo e spesso fallendo nell'aggregare i partecipanti



### 3. Sistema Proposto

#### 3.2 Requisiti Funzionali

ID	Priorità	Requisito
REQ1	Elevata	Il sistema deve permettere la registrazione di un nuovo utente tramite e-mail/password e garantire l'autenticazione sicura dell'utente.
REQ2	Elevata	Il sistema deve permettere all'utente di poter creare e modificare un profilo personale che includa sport preferito e ubicazione predefinita.
REQ3	Elevata	Il sistema deve mostrare nel profilo di ogni utente le metriche di feedback accumulate (e.g., rating medio per sportività, abilità, affidabilità).
REQ4	Elevata	Il sistema deve permettere all'utente di attivare la geolocalizzazione dinamica o di impostare una posizione fissa (città/quartiere) per la ricerca degli eventi.
REQ5	Elevata	Il sistema deve permettere a qualsiasi utente di creare un evento specificando: sport, data, ora, luogo esatto, numero massimo di partecipanti richiesti.
REQ6	Elevata	Il sistema deve gestire lo stato degli eventi (e.g., "In attesa di partecipanti", "Annullato", "Completato").
REQ7	Elevata	Il sistema deve consentire all'utente organizzatore di modificare i dettagli dell'evento o di annullarlo entro un tempo limite predefinito, inviando una notifica automatica a tutti i partecipanti.
REQ8	Media	Il sistema deve fornire una funzione di ricerca che permetta di filtrare gli eventi disponibili per sport, ubicazione (raggio in km), data e ora.
REQ9	Elevata	Il sistema deve permettere all'utente di iscriversi a un evento aperto (con posti disponibili).



REQ10	Elevata	Il sistema deve permettere all'utente di ritirare la propria iscrizione entro un tempo limite predefinito, con notifica all'utente organizzatore.
REQ11	Elevata	Il sistema dovrebbe permettere agli utenti di assegnare un punteggio per le categorie: sportività, abilità e affidabilità.
REQ12	Elevata	Il sistema deve permettere agli utenti loggati di effettuare il logout.
REQ13	Media	Il sistema deve fornire una funzionalità di chat integrata di gruppo, specifica per ogni evento creato, accessibile solo ai partecipanti.
REQ14	Media	Il sistema deve conservare uno storico di tutte le partite giocate dall'utente, accessibile dal profilo, inclusi i risultati finali (se inseriti) e i partecipanti.
REQ15	Media	Il sistema deve permettere ad ogni utente tramite la propria area utente di accedere ad una sezione dove sono presenti tutti gli eventi organizzati da esso o a cui si è iscritto
REQ16	Elevato	Il sistema deve permettere all'Amministratore di rimuovere un evento sportivo ritenuto inappropriato o offensivo, inviando una notifica all'organizzatore.
REQ17	Media	Il sistema deve permettere all'Amministratore di bannare o sospendere un Utente Registrato che ha ricevuto ripetuti feedback negativi, o inviato messaggi offensivi, con conseguente eliminazione dei messaggi e dei feedback.

### 3.3 Requisiti Non Funzionali

#### 3.3.1 Usabilità

ID	Priorità	Requisito
RNF1	Elevata	Il sistema deve essere utilizzabile da un'utenza meno esperta e deve risultare di facile comprensione, permettendo il completamento della registrazione in meno di 3 minuti.



RNF2	Elevata	L'interfaccia utente deve permettere di eseguire azioni in modo chiaro e semplice, rendendo ben esplicita la funzionalità di ogni elemento visuale, richiedendo un massimo di 3 click per raggiungere le funzionalità principali.
RNF3	Elevata	Il sistema deve permettere l'utilizzo in modo immediato, anche senza consultazione di documentazione da parte dell'utente, mantenendo un tasso di errore utente inferiore al 5% durante il primo utilizzo.

### 3.3.2 Affidabilità

ID	Priorità	Requisito
RNF4	Elevata	Il sistema deve garantire che tutte le operazioni avvengono con successo, assicurando un uptime del servizio pari al 99.9%.
RNF5	Elevata	Il sistema deve garantire la separazione delle operazioni sulla base degli utenti che possono effettuarle, bloccando il 100% delle richieste non autorizzate.

### 3.3.3 Prestazioni

ID	Priorità	Requisito
RNF6	Media	Il sistema dovrà essere dotato di una interfaccia grafica responsive, adattabile a risoluzioni desktop, tablet e mobile (minimo 320px).
RNF7	Media	Il sistema dovrà fornire la risposta alle operazioni degli utenti in un tempo breve, massimo 1 secondo per il 95% delle richieste concorrenti.
RNF8	Media	Il sistema dovrà garantire un'alta capacità di memorizzazione per poter conservare tutte le informazioni necessarie al suo funzionamento, supportando un volume dati fino a 100.000 record.



### 3.3.4 Manutenibilità e Portabilità

ID	Priorità	Requisito
RNF9	Bassa	Il sistema deve poter essere aggiornato senza interruzioni prolungate del servizio, garantendo un downtime massimo di 30 minuti per aggiornamento.
RNF10	Bassa	Deve essere compatibile con i principali browser (Chrome, Firefox, Edge, Safari) nelle loro ultime 2 versioni stabili.

## 3.4 Modello del Sistema

Nella sezione seguente sono presenti diversi modelli del sistema: gli scenari di uso del sistema, i diagrammi ad oggetti, il modello dei casi d'uso e il modello dinamico.

### 3.4.1 Scenari

Nome Scenario	SC_1 Registrazione Utente
Attori	Marco: Utente
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Marco si reca nell'apposita pagina per effettuare la registrazione al sito</li><li>2. Il sistema visualizza un form per l'inserimento obbligatorio di dati anagrafici dell'utente</li><li>3. Marco riempie tutti i campi obbligatori e salva i dati immessi</li><li>4. Il sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano stati rispettati</li><li>5. Il sistema genera un profilo unico e personale inserendolo nella propria area utente</li><li>6. Il sistema mostra una nuova schermata</li></ol>

Nome Scenario	SC_2 Accesso Area Personale
Attori	Gaetano: Utente



Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gaetano si reca nell'apposita pagina per effettuare l'accesso all'area personale</li><li>2. Il sistema visualizza un form per l'inserimento di email e password</li><li>3. Gaetano inserisce le proprie credenziali e conferma l'accesso</li><li>4. Il sistema verifica la correttezza delle credenziali immesse confrontandole con quelle presenti nel database</li><li>5. Se le credenziali sono corrette, il sistema autentica l'utente e reindirizza Gaetano nella propria area personale</li></ol>
---------------------	--

Nome Scenario	SC_3 Creazione di un nuovo evento
Attori	Gaetano: Utente Registrato
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gaetano vuole organizzare una partita di calcetto. Accede alla sezione dedicata alla creazione di un nuovo evento.</li><li>2. Il sistema mostra la pagina di creazione di un evento dove vengono richieste le informazioni necessarie per l'evento (Sport, Data, Ora, Partecipanti richiesti, Luogo).</li><li>3. Gaetano inserisce "Calcetto", "23/10/2025", "21:00", "5", e seleziona il luogo desiderato sulla mappa.</li><li>4. Il sistema verifica la correttezza e la completezza dei campi inseriti. Se tutto risulta valido, procede a creare l'evento e lo rende visibile agli altri utenti della piattaforma.</li><li>5. Il sistema conferma a Gaetano l'avvenuta creazione dell'evento e gli mostra un riepilogo con tutti i dettagli dell'evento.</li></ol>

Nome Scenario	SC_4 Cancellazione di un evento
Attori	Gaetano: Utente Registrato



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

Flusso degli eventi

1. Gaetano si rende conto di non poter più organizzare la partita di calcetto per la quale aveva creato l'evento su MatchPoint
2. Gaetano accede alla propria area personale e va nella sezione "I miei Eventi".
3. Il sistema mostra l'elenco degli eventi creati da Gaetano, con le relative informazioni e le possibili azioni (modifica o cancellazione).
4. Gaetano seleziona l'evento "Partita di calcetto del 23/10/2025" e sceglie l'opzione "Elimina evento".
5. Il sistema richiede una conferma per evitare la cancellazione accidentale.
6. Gaetano conferma l'intenzione di eliminare l'evento
7. Il sistema rimuove l'evento dal database e lo rende non più visibile agli altri utenti.
8. Il sistema mostra a Gaetano un messaggio di conferma dell'avvenuta cancellazione
9. Il sistema invia un messaggio di posta elettronica a tutti gli utenti che si erano registrati per quell'evento

Nome Scenario	SC_5 Iscrizione ad un evento
Attori	Alessandro: Utente Registrato



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Alessandro desidera partecipare ad una partita di pallavolo e decide di cercare nelle vicinanze di casa sua. Accede alla barra di ricerca di Matchpoint dove si può filtrare in base a Luogo, Data e Sport.</li><li>2. Il sistema chiede ad Alessandro di attivare la geolocalizzazione</li><li>3. Alessandro non attiva il sistema di geolocalizzazione perché non si fida e decide di specificare lui stesso il luogo. Inserisce: “Castel San Giorgio”, “08/10/2025”, “Pallavolo”.</li><li>4. Il sistema mostra una lista di eventi di pallavolo prossimi al luogo desiderato</li><li>5. Alessandro individua un evento che si terrà vicino casa sua e decide di iscrversi. Seleziona l’evento e sceglie l’opzione “Partecipa”.</li><li>6. Il sistema verifica che ci siano ancora posti disponibili e che Alessandro non sia già iscritto all’evento.</li><li>7. In caso positivo, il sistema registra la sua partecipazione e aggiorna il numero di posti rimanenti</li><li>8. Il sistema mostra un messaggio di conferma dell’avvenuta iscrizione e aggiunge l’evento alla sezione “I miei Eventi” dell’utente.</li><li>9. Il sistema notifica l’utente organizzatore dell’evento che Alessandro si è iscritto all’evento, con un messaggio di posta elettronica</li></ol>
---------------------	--

Nome Scenario	SC_6 Lasciare un Feedback ad un Evento
Attori	Luigi: Utente Registrato (partecipante)



Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Luigi ha partecipato a una partita di calcetto organizzata tramite MatchPoint e l'evento è stato completato.</li><li>2. Luigi accede alla propria area personale e va nella sezione "Storico Eventi" per visualizzare l'evento appena terminato.</li><li>3. Il sistema mostra i dettagli dell'evento, inclusa un'opzione "Lascia Feedback" disponibile solo dopo la fine dell'evento e per un periodo limitato.</li><li>4. Luigi seleziona l'opzione e il sistema visualizza un form per valutare gli altri partecipanti, con categorie come sportività, abilità e affidabilità (su scala da 1 a 5).</li><li>5. Luigi inserisce i punteggi per i compagni di squadra e l'organizzatore, aggiungendo opzionalmente un commento testuale.</li><li>6. Il sistema verifica la completezza dei dati (almeno un punteggio per categoria) e salva i feedback nel database.</li><li>7. Il sistema aggiorna le metriche di valutazione complessiva dei utenti coinvolti e mostra a Luigi un messaggio di conferma.</li><li>8. Gli utenti valutati ricevono una notifica via e-mail sull'avvenuta valutazione.</li></ol>
---------------------	---

Nome Scenario	SC_7 Utilizzo della Chat di Gruppo per un Evento
Attori	Alessandro: Utente Registrato (partecipante) Marco: Utente Registrato (organizzatore)



Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Alessandro si è iscritto a un evento di pallavolo e accede alla pagina dedicata all'evento tramite la sezione "I miei Eventi".</li><li>2. Il sistema visualizza i dettagli dell'evento, inclusa un'icona per accedere alla chat di gruppo, disponibile solo per i partecipanti registrati.</li><li>3. Alessandro entra nella chat e vede i messaggi precedenti; scrive un messaggio per indicare che arriva in anticipo ("Arrivo alle 20:45").</li><li>4. Il sistema invia il messaggio in tempo reale a tutti i partecipanti, inclusi Marco (l'organizzatore).</li><li>5. Marco risponde nella chat proponendo un cambio di luogo per maltempo ("Spostiamo al campo coperto di Gaiano?").</li><li>6. Il sistema notifica istantaneamente tutti i partecipanti del nuovo messaggio e permette reazioni o risposte.</li><li>7. Se l'evento è vicino alla data stabilita, il sistema archivia la chat al termine dell'evento, rendendola consultabile solo dagli utenti coinvolti.</li><li>8. Alessandro esce dalla chat, e il sistema salva lo storico dei messaggi.</li></ol>
---------------------	--

Nome Scenario	SC_8 Visualizzazione Storico Eventi Personalni
Attori	Luigi: Utente Registrato

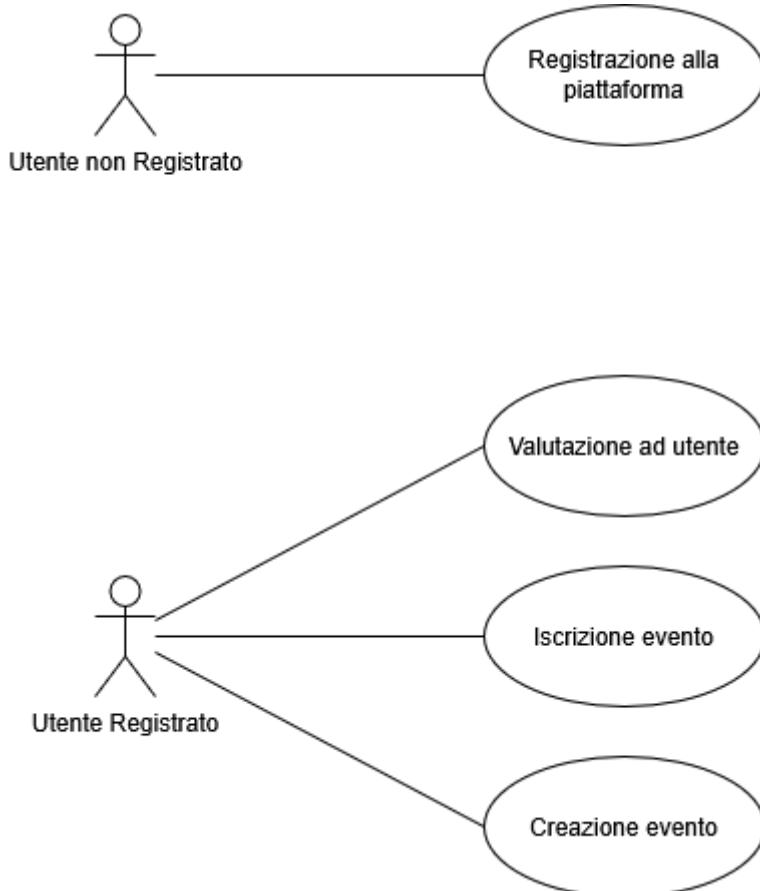


Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Luigi vuole rivedere le partite a cui ha partecipato negli ultimi mesi e accede alla propria area personale.</li><li>2. Luigi accede alla sezione storico, e il sistema mostra una lista degli eventi già terminati, con dettagli come data, luogo, partecipanti e stato finale (ad esempio, "Completato").</li><li>3. Luigi clicca su un evento specifico (ad esempio, "Partita di calcetto del 15/10/2025") per vedere i dettagli completi, inclusi i feedback ricevuti e i punteggi assegnati.</li><li>4. Il sistema visualizza anche un riepilogo delle metriche aggregate, come il rating medio per quell'evento.</li><li>5. Se disponibile, Luigi può rivedere la chat associata all'evento o i risultati inseriti (ad esempio, punteggio finale della partita).</li><li>6. Quando Luigi esce dalla sezione, il sistema lo reindirizza all'area personale.</li></ol>
---------------------	---

Nome Scenario	SC_9 Rimozione Evento Inappropriato
Attori	Luca: Amministratore
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Luca accede alla piattaforma con le credenziali di amministrazione.</li><li>2. Il sistema riconosce il ruolo e mostra un pannello di gestione aggiuntivo.</li><li>3. Luca cerca un evento che sembra una "Partita Fake" o offensiva.</li><li>4. Luca visualizza i dettagli e conferma il presentimento.</li><li>5. Luca seleziona l'opzione "Elimina Evento per Violazione".</li><li>6. Il sistema rimuove l'evento dalla ricerca pubblica.</li><li>7. Il sistema invia una mail automatica all'organizzatore spiegando il motivo della rimozione.</li></ol>



### 3.4.2 Modelli di Caso d'uso



*Use Case diagram.*

#### Use Case UC\_1

Identificativo	Registrarsi alla piattaforma	Data	27/10/2025
UC_1		Vers.	0.1
		Autore	Marco Galdi
Attori Partecipanti	Utente non Registrato		
Entry Condition	L'utente accede al sistema MatchPoint e non è registrato.		
<b>Flusso di eventi</b>			
1.	Utente non Registrato	L'utente seleziona la funzione di registrazione.	
2.	Sistema MatchPoint	Il sistema visualizza la form per l'inserimento dei dati di registrazione (e-mail, password, nome, cognome, ubicazione predefinita e sport preferito).	



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

3.	Utente non Registrato	L'utente inserisce una compila e invia il form.
4.	Utente non Registrato	Il sistema verifica la correttezza e la completezza dei dati inseriti
5.	Sistema MatchPoint	Il sistema salva il profilo nel database, autentica l'utente e lo reindirizza all'area utente.
<b>Exit Condition</b>		L'Utente non Registrato risulta registrato, il suo profilo è creato e completo, ed è autenticato nel sistema, pronto per organizzare o iscriversi agli eventi.
<b>Eccezioni</b>		<ol style="list-style-type: none"><li><b>E-mail già utilizzata:</b> se la mail fornita è già associata ad un account, il Sistema MatchPoint propone di usare un'altra mail oppure di recuperare la password.</li><li><b>Dati del profilo mancanti:</b> se l'Utente non Registrato tenta di salvare il profilo senza aver fornito i dati obbligatori, il Sistema MatchPoint blocca l'invio e chiede di completare i campi rimanenti.</li><li><b>Password debole:</b> se l'Utente non Registrato inserisce una password che non rispetta criteri di sicurezza minimi, il Sistema MatchPoint nega la registrazione e chiede una password migliore.</li></ol>
<b>Requisiti di Quality</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Usabilità:</b> il processo è intuitivo ed immediato, senza dover consultare alcuna documentazione da parte dell'Utente non Registrato.</li><li>- <b>Affidabilità:</b> il Sistema MatchPoint deve garantire una persistenza sicura dei dati inseriti dall'utente.</li></ul>

Use Case UC\_2

Identificativo  UC_2	Dare un feedback (rating) ad un partecipante	Data	27/10/2025	
		Vers.	0.1	
		Autore	Luigi Artuso	
Attori Partecipanti		Utente Registrato		
Entry Condition		L'utente registrato è autenticato dal sistema ed ha già selezionato un evento concluso dallo storico nell'area personale.		
<b>Flusso di eventi</b>				
1.	Utente registrato	L'Utente Registrato seleziona l'opzione "Lascia feedback" sull'evento.		



2.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint visualizza la lista degli utenti partecipanti all'evento.
3.	Utente registrato	L'Utente Registrato seleziona un utente specifico da valutare.
4.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint presenta una form per assegnare un punteggio (scala 1-5) per le categorie definite: abilità, affidabilità, sportività.
5.	Utente registrato	L'Utente Registrato inserisce i punteggi ed invia il feedback.
6.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint esegue il calcolo registrando il rating e rendendolo immutabile.
7.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint ricalcola e aggiorna le metriche di feedback complessive mostrate sul profilo dell'Utente valutato. Invia una e-mail di avviso all'utente valutato.
<b>Exit Condition</b>		La valutazione è stata registrata nel sistema. Le metriche di feedback dell'Utente registrato sono aggiornate per riflettere la nuova valutazione.
<b>Eccezioni</b>		<ol style="list-style-type: none"><li><b>Tentativo di Duplicato:</b> Se l'Utente Valutatore tenta di inviare una seconda valutazione per lo stesso Utente e lo stesso evento, il Sistema impedisce l'azione, informando l'Utente che ha già espresso il suo rating.</li><li><b>Dati incompleti:</b> Se il Valutatore tenta di inviare un rating con punteggi mancanti per le categorie obbligatorie (sportività, abilità, affidabilità), il Sistema richiede il completamento.</li></ol>
<b>Requisiti di Quality</b>		<ol style="list-style-type: none"><li><b>Affidabilità.</b> Il Sistema deve garantire che solo gli utenti che hanno effettivamente partecipato all'evento possano accedere alla funzione di valutazione.</li><li><b>Usabilità.</b> La form di valutazione deve essere chiara e semplice, con gli indicatori di punteggio ben esplicativi.</li></ol>

*Use Case UC\_3*

Identificativo	Iscriversi ad un evento	Data	27/10/2025
UC_3		Vers.	0.1
Attori partecipanti		Autore	Gaetano Aprile
Attori partecipanti		Utente registrato	



Entry condition		L'utente registrato è autenticato dal sistema.
Flusso di eventi		
1.	Utente registrato	L'utente registrato seleziona l'evento di interesse e sceglie la funzione di partecipazione (“Partecipa” o “Iscriviti”).
2.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint verifica che ci sia almeno un posto disponibile e lo stato dell'evento.
3.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint richiede all'Utente registrato una conferma esplicita dell'intenzione, mostrandoci un riepilogo dei dettagli dell'evento.
4.	Utente registrato	L'utente registrato conferma l'iscrizione
5.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint esegue la transazione, assegnando il posto, aggiornando il numero di partecipanti e registrando l'iscrizione nello storico dell'utente.
6.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint notifica l'Organizzatore dell'evento dell'avvenuta iscrizione
7.	Sistema MatchPoint	Il Sistema MatchPoint invia all'Utente registrato la conferma dell'iscrizione, aggiungendo l'evento alla sua area personale.
Exit condition		L'Utente Registrato è ufficialmente iscritto all'evento. Il conteggio dei partecipanti è aggiornato e l'Organizzatore è informato dell'aggiunta.
Eccezioni		<ol style="list-style-type: none"><li><b>Posti esauriti:</b> Se i posti si esauriscono prima della conferma finale, il Sistema informa l'Utente che l'iscrizione non è possibile.</li><li><b>Iscrizione duplicata:</b> Se l'Utente è già iscritto all'evento, il Sistema lo avvisa e non procede, reindirizzando la pagina dell'evento.</li></ol>
Requisiti di quality		- <b>Affidabilità:</b> Il Sistema MatchPoint deve garantire che l'iscrizione avvenga con successo e che la notifica all'Organizzatore non fallisca.

Use Case UC\_4

Identificativo	Creare un evento sportivo	Data	27/10/2025
UC_4		Vers.	0.1
		Autore	Alessandro De Bonis



Attori partecipanti		Utente registrato
Entry condition		L'Utente Registrato è autenticato.
Flusso di eventi		
1.	Utente registrato	L'Utente Registrato accede alla sezione "Crea Evento"
2.	Sistema MatchPoint	Sistema MatchPoint visualizza un form per specificare i dettagli per la creazione dell'evento
3.	Utente registrato	L'Utente Registrato compila il form e lo sottomette
4.	Sistema MatchPoint	Sistema MatchPoint verifica la correttezza e la completezza dei dati
5.	Sistema MatchPoint	Il sistema MatchPoint crea l'evento nel database, e lo rende visibile nella ricerca degli eventi.
Exit condition		L'evento viene creato con successo, è visibile da altri utenti e l'utente organizzatore può gestirlo dalla sua area personale.
Eccezioni		<ol style="list-style-type: none"><li><b>Campi Incompleti o invalidi:</b> Se i dati non sono validi, il sistema blocca la creazione e richiede correzioni con messaggi di errori specifici.</li></ol>
Requisiti di quality		<ol style="list-style-type: none"><li><b>Affidabilità:</b> Il sistema deve garantire che la creazione sia una transazione completa per evitare creazioni parziali.</li><li><b>Usabilità:</b> Il form deve essere intuitivo e con validazione real-time.</li></ol>

### 3.4.3 Object Model

#### Oggetti Entity

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
<b>UtenteRegistrato</b>	Entity	Utente che ha effettuato con successo la registrazione alla piattaforma.
<b>EventoSportivo</b>	Entity	Rappresenta l'incontro organizzato. Contiene sport, data, ora, luogo, Organizzatore, numero partecipanti e posti disponibili.



<b>Feedback</b>	Entity	Valutazione rilasciata da un utente ad un altro, contenente i punteggi specifici per abilità, affidabilità e sportività.
<b>Iscrizione</b>	Entity	Traccia l’iscrizione nello storico dell’utente, nell’evento scelto e lo stato.
<b>Messaggio</b>	Entity	Rappresenta la singola comunicazione inviata da un utente all’interno della chat di un evento, contenente il testo e la data di invio.

*Oggetti Boundary*

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
<b>RegistrationForm</b>	Boundary	Form di registrazione presentato all’utente quando seleziona la funzione di registrazione. Il form presenta all’utente dei campi da compilare obbligatori e non, tramite un bottone invia il form completato.
<b>FeedbackForm</b>	Boundary	Form post-evento presentato all’utente per assegnare il rating su abilità, affidabilità e sportività ad uno o più partecipanti.
<b>FeedbackButton</b>	Boundary	Bottone post-evento usato da un utente per iniziare la valutazione di un ulteriore utente.
<b>ListaUtentiForm</b>	Boundary	Oggetto usato dall’utente per selezionare l’utente da valutare.
<b>IscrizioneEventoButton</b>	Boundary	Bottone usato dall’utente per l’iscrizione ad un evento aperto.



<b>CreazioneEventoButton</b>	Boundary	Bottone usato dall'utente per creare un evento.
<b>CreazioneEventoForm</b>	Boundary	Form presentato all'utente per inserire dati relativi alla creazione di un evento (sport, data, luogo, ecc...)

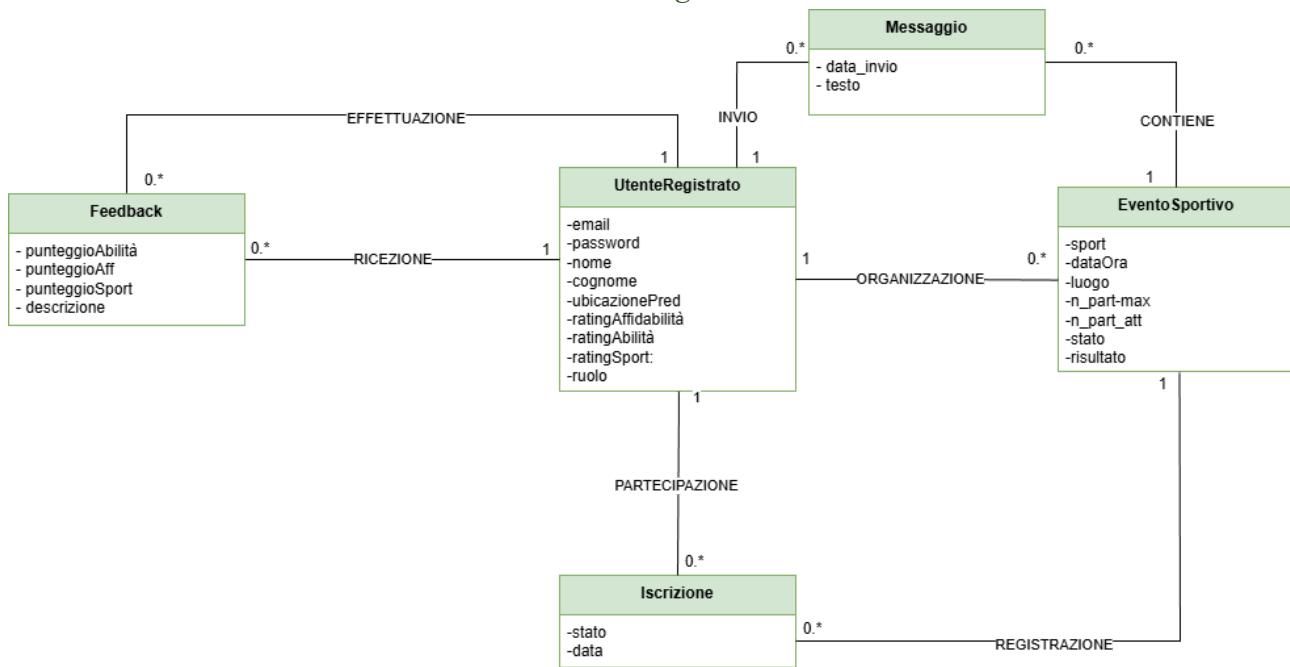
*Oggetti Control*

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
<b>GestioneRegistrazioneControl</b>	Control	Gestisce la registrazione e la creazione di un profilo sportivo utente.
<b>GestioneEventoControl</b>	Control	Coordina la creazione, modifica e cancellazione di un evento sportivo.
<b>PartecipazioneEventoControl</b>	Control	Si occupa dell'iscrizione, disiscrizione e conferma dei partecipanti agli eventi
<b>GestioneFeedbackControl</b>	Control	Coordina la raccolta dei feedback e delle valutazioni tra giocatori



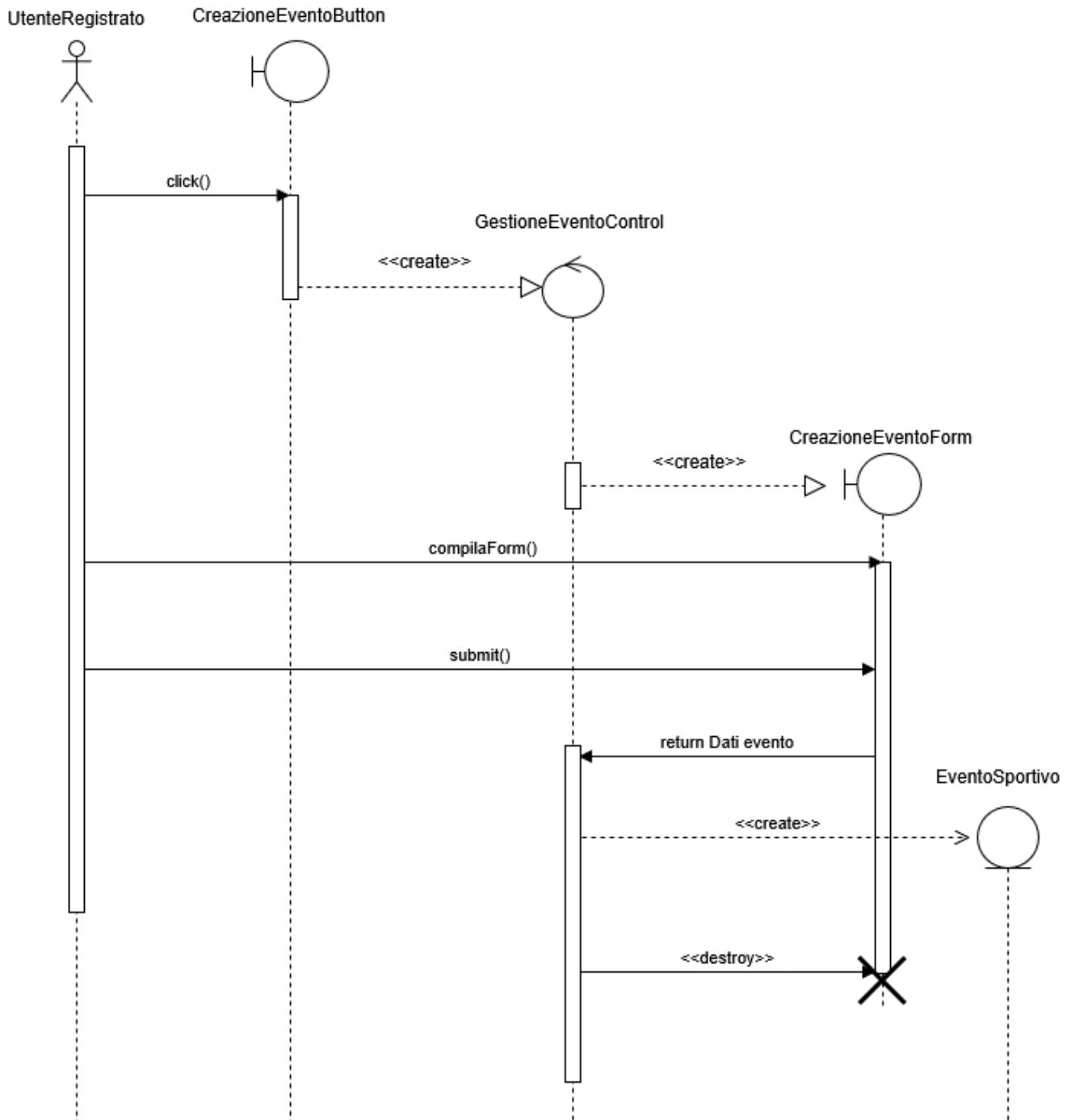
Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

## *Class Diagram*



### 3.4.4 Dynamic Model

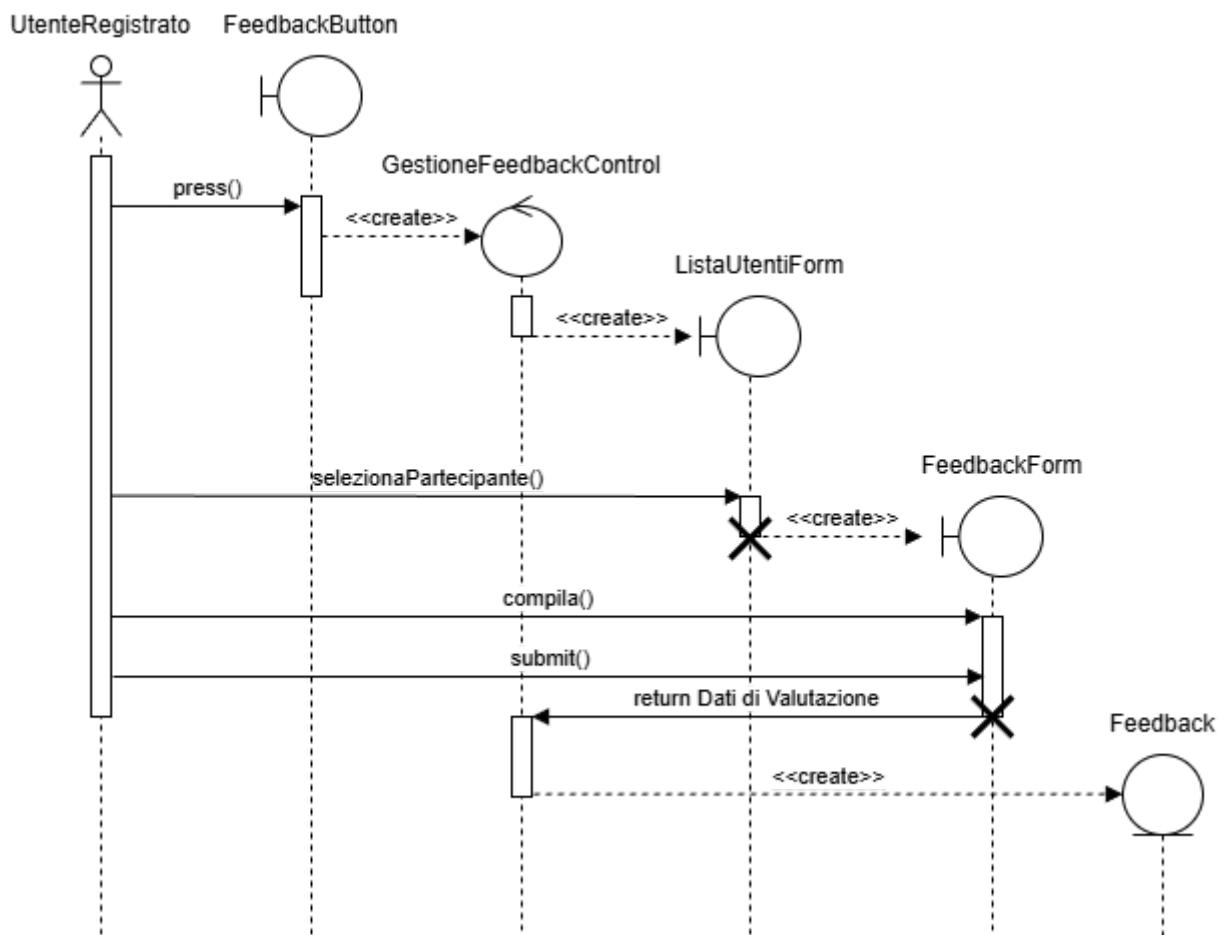
#### *Sequence Diagrams*



SD\_1 - Sequence Diagram per la creazione di un EventoSportivo.

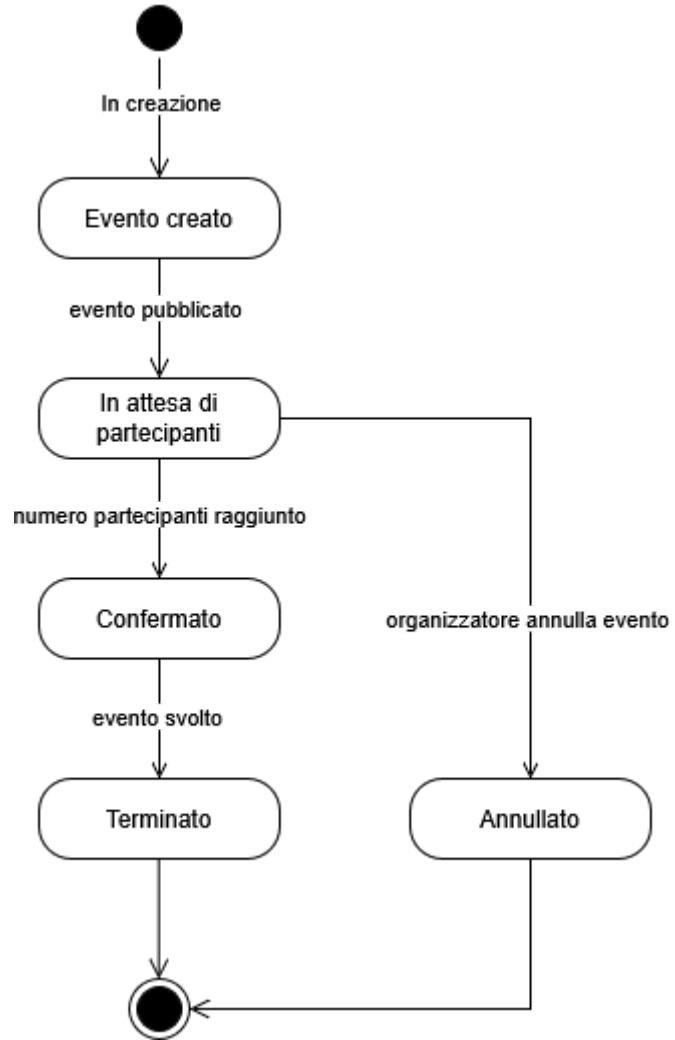


Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

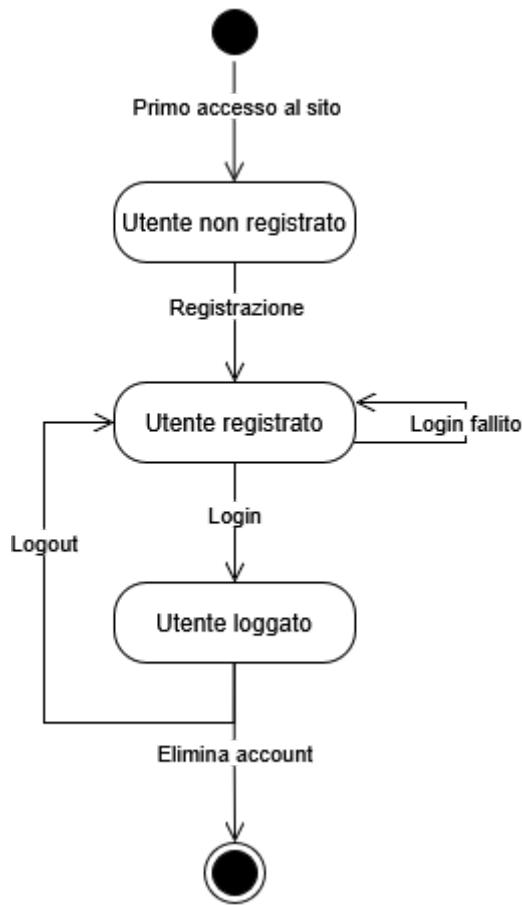


*SD\_2 - Sequence Diagram per assegnare la Valutazione di un Utente.*

*Statecharts*



SC\_1 - Statechart per l'oggetto EventoSportivo.



SC\_2 - Statechart per oggetto Utente.

### 3.4.5 Mock-ups e path navigazionali

MU\_1: Registrazione di un utente

**Registrazione**

---

**Favorite Sports**

Soccer    Volleyball    Basketball    Tennis

**Registrati**

[Hai già un account? Accedi](#)



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof. C. Gravino

*MU\_2: Dashboard & Ricerca*

### MatchPoint

---

Sport

Location

Date

**Calcio - Campo Sportivo**  
Castel San Giorgio  
21:00  
3/10 players

[Dettagli](#)

**Pallavolo - Palestra Comunale**  
Nocera Inferiore  
19:30  
7/12 players

[Partecipa](#)

**Basket - Campetto all'aperto**  
Cava de' Tirreni  
18:00  
5/8 players

[Dettagli](#)

Home

I miei eventi

Profile



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

MU\_3: Creazione Evento

**Crea Nuovo Evento**

---

Sport

Calciotto

Data

23/10/2025

Ora

21:00

Indirizzo

Cerca indirizzo

Map View Placeholder

Numero Partecipanti

- 10 +

Pubblica Evento



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

*MU\_4: Dettaglio Evento & Iscrizione*

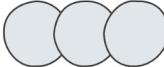
**MatchPoint**

---

## Partita di Pallavolo

08/10/2025 21:00 Castel San Giorgio

**Partecipanti**



3/10 Partecipanti

[Partecipa all'evento](#)

Chat di Gruppo





Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di *Ingegneria del Software*- Prof. C. Gravino

*MU\_5: Schermata Feedback*

### Lascia un Feedback



Marco Galdi

Sportività      

Abilità      

Affidabilità      

Scrivi un commento opzionale...

**Invia Valutazione**



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software- Prof. C. Gravino

MU\_6: Area Personale & Storico Partite

**Area Personale**

---



**Marco Galdi**

Affidabilità	★★★★★
Sportività	★★★★★
Abilità	★★★★★

In Programma

Storico

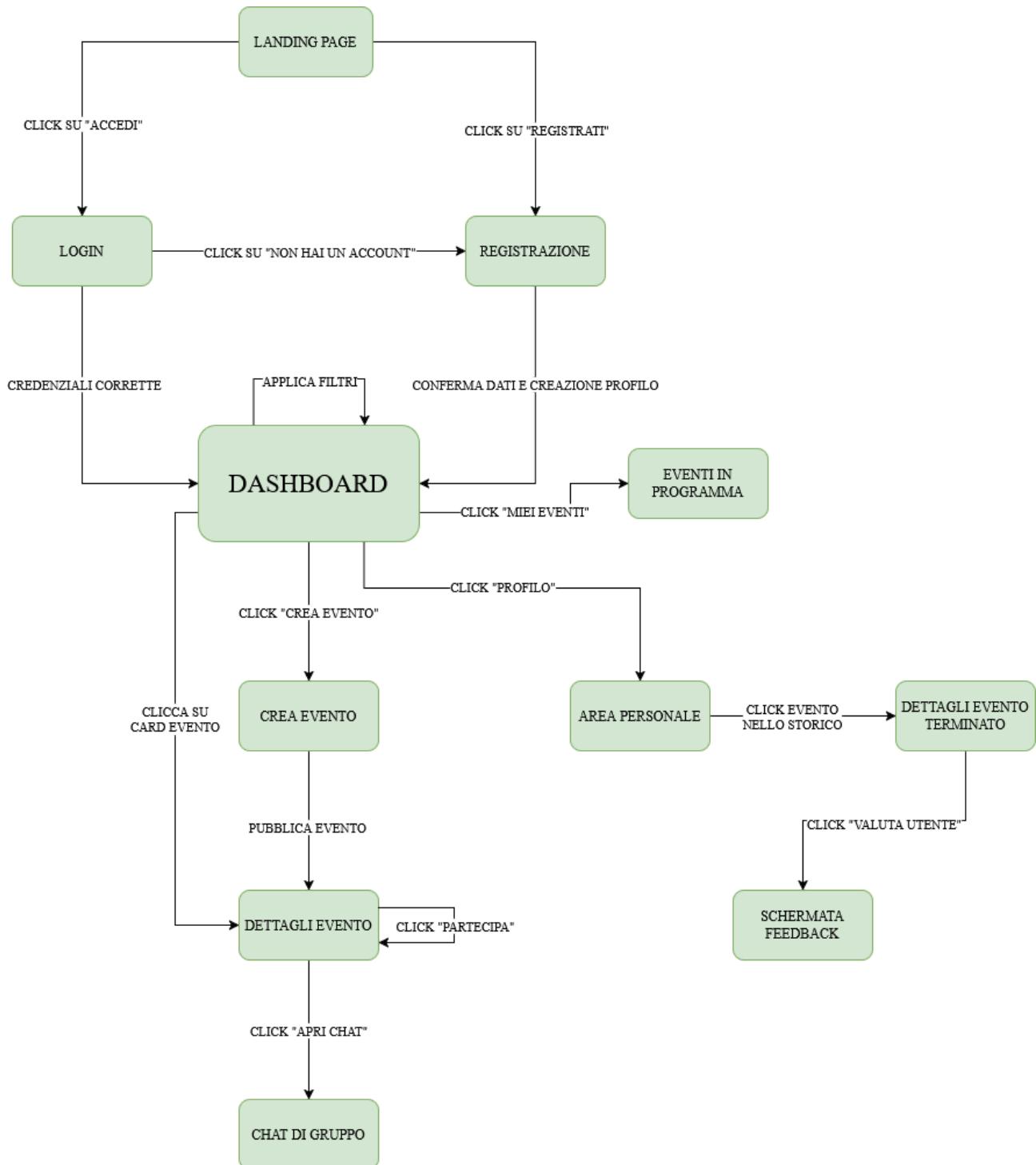
Calciotto  
15/10/2025

Completato

---

 Home I miei eventi Profile

*Navigational Path*



Essendo una applicazione web-based con layout centralizzato (alla dashboard), le pagine raggiunte dalla dashboard, tramite barra di navigazione, hanno un collegamento per ritornare ad essa.