



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Ingegneria del Software



Analisi dei requisiti e casi d'uso

ANNO ACCADEMICO 2017/2018

*Versione 1.4*

# Top Manager

Nome
Prof. De Lucia Andrea
Prof. Francese Rita

## Partecipanti

Nome	Matricola
Casillo Francesco	0512103760
Ferrentino Alfredo	0512103714

## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
13/06/2018	1.0	Stesura del documento	Membri del Team
14/06/2018	1.1	Revisione Diagramma delle Classi	Membri del Team
15/06/2018	1.2	Revisione Sequence Diagram e Activity Diagram	Membri del Team
16/06/2018	1.3	Revisione Statechart, Navigational e Mockups	Membri del Team
17/06/2018	1.4	Revisione completa del documento	Membri del Team

### Indice

#### [1.Introduzione](#)

##### [1.1 Scopo del sistema](#)

##### [1.2 Ambito del sistema](#)

[1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto](#)

[1.4 Definizioni, abbreviazioni e acronimi](#)

[1.5 Riferimenti](#)

[1.6 Panoramica](#)

[2. Sistema proposto](#)

[2.1 Panoramica](#)

[3. Requisiti funzionali](#)

[RF 0 - Gestione Registrazione](#)

[RF 1 - Gestione Autenticazione](#)

[RF 2 - Gestione Utenti](#)

[RF 3 - Gestione Competizioni](#)

[4. Requisiti non funzionali](#)

[4.1 RNF 1 - Usabilità](#)

[4.2 RNF 2 – Affidabilità](#)

[4.3 RNF 3 - Performance](#)

[4.4 RNF 4 - Manutenibilità](#)

[4.5 RNF 5 - Implementazione](#)

[4.6 RNF 6 - Legali](#)

[4.7 RNF 7 - Sicurezza](#)

[5. Modelli di sistema](#)

[5.1 Scenari](#)

[5.2 Casi d'uso](#)

[5.2.1 UC 0 Gestione Registrazione](#)

[5.2.2 UC 1 Gestione Autenticazione](#)

[5.2.3 UC 2 Gestione Utente](#)

[5.2.4 UC 3 Gestione Competizione](#)

[5.3 Diagramma delle classi](#)

[5.3.1 CD0 Gestione Registrazione](#)

[5.3.2 CD1 Gestione Autenticazione](#)

[5.3.3 CD2 Gestione Utente](#)

[5.3.4 CD3 Gestione Competizioni](#)

[5.4 Sequence Diagram](#)

[5.4.0 Registrazione](#)

[5.4.1.1 Login](#)

[5.4.1.2 Logout](#)

[5.4.2.1 Modifica Utente](#)

[5.4.2.2 Ricerca Utente](#)

[5.4.2.3 Visualizza Utente](#)

[5.4.2.4 Modifica Profilo](#)

[5.4.2.5 Visualizza Profilo](#)

[5.4.3.1 Approva Competizione](#)

[5.4.3.2 Rimozione Competizione](#)

[5.4.3.3 Ricerca Competizione](#)

[5.4.3.4 Visualizza Competizione](#)

[5.4.3.5 Inserimento voti](#)

[5.4.3.6 Richiesta Competizione](#)

[5.4.3.7 Visualizza Competizione](#)

[5.4.3.8 Inserisci Formazione](#)

[5.4.3.9 Visualizza Formazione](#)

[5.4.3.10 Aggiungi Partecipante](#)

## [5.5 Activity Diagram](#)

[5.5.1 Creazione Competizione](#)

[5.5.2 Rimozione Competizione](#)

[5.5.3 Inserimento Formazione](#)

## [5.6 Statechart Diagram](#)

[5.6.1 Competizione](#)

[5.6.2 Formazione](#)

## [5.7 Navigation Path](#)

[5.7.1 Utente non registrato](#)

[5.7.2 Amministratore](#)

[5.7.3 Utente](#)

## [5.8 Mock-up](#)

[5.8.1 Registrazione](#)

[5.8.2 Login](#)

[5.8.3 Homepage Amministratore](#)

[5.8.4 Homepage Utente](#)

[5.8.5 Profilo Amministratore](#)

[5.8.6 Gestione Competizione](#)

[5.8.7 Inserimento Voti](#)

[5.8.8 Approva richieste](#)

[5.8.9 Gestione Utenti](#)

[5.8.10 Modifica Utente](#)

[5.8.11 Profilo Personale](#)

[5.8.12 Modifica Profilo Personale](#)

[5.8.13 Competizioni Personali](#)

[5.8.14 Selezione Competizione Personale](#)

[5.8.15 Inserimento Formazione](#)

[5.8.16 Visualizza Formazione](#)

[5.8.17 Aggiungi Partecipante](#)

[5.8.18 Richiesta competizione](#)

[6. Glossario](#)

## 1.Introduzione

### 1.1 Scopo del sistema

FantaBet mette a disposizione degli utenti una piattaforma fantacalcistica nella quale possono competere con altri utenti a scopo ludico. Ogni utente potrà mettersi alla prova, scommettendo sulla formazione migliore di giornata. Inoltre è prevista la realizzazione di un'interfaccia intuitiva e semplice, indipendente dalle conoscenze dell'utente di uso di portali web.

### 1.2 Ambito del sistema

FantaBet è una piattaforma web-based pensata per tutti i tipi di utente. L'intento è quello di mettere a disposizione degli utenti una nuova tipologia di scommessa basata sul fantacalcio.

Gli utenti di FantaBet sono di due tipi: amministratore ed utente.

Un amministratore, avente le proprie credenziali di accesso, ha visione di tutti gli utenti e di tutte le competizioni a cui gli utenti sono partecipi. Può modificare o creare competizioni su richiesta degli utenti.

Un utente può inserire le formazioni per le varie competizioni o controllare i risultati delle precedenti partite o la propria posizione in classifica.

### 1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto

Gli obiettivi del progetto sono:

- Gestione utente
- Gestione amministratore
- Gestione competizione
- Stabilità ed efficienza del sistema

Il progetto può essere considerato concluso con successo se sono presenti i seguenti punti:

- Completamento delle funzionalità ad alta priorità proposte
- Rispetto del tetto massimo di utilizzo delle risorse

### 1.4 Definizioni, abbreviazioni e acronimi

- FantaBet: nome del sistema che verrà sviluppato.
- Amministratore: attore del sistema che gestisce le competizioni, gli utenti e i pacchetti a disposizione degli utenti.
- Login: operazione che consente di autenticarsi al sistema.
- Logout: operazione che consente di uscire al sistema.
- Fantacalcistico: del fantacalcio, o comunque relativo ad esso.

### 1.5 Riferimenti

- Bern Bruegge, Allen H. Dutoit, Object-Oriented Software Engineering - Using UML, Patterns, and JAVA, 3rd edition.

### 1.6 Panoramica

FantaBet è un software che propone una competizione fantacalcistica fra gli utenti. Il sistema deve consentire:

- La registrazione degli utenti
- L'inserimento di una formazione
- La gestione delle competizioni
- La gestione degli utenti

Il sistema si presenterà con un'interfaccia molto semplice e intuitiva in modo che qualsiasi tipo di utente possa utilizzare e sfruttare al meglio le funzionalità erogate dal sistema.

## 2. Sistema proposto

### 2.1 Panoramica

FantaBet è un software dedicato a coloro che vogliono divertirsi tra amici e non, scommettendo sui calciatori reali. In particolare, è possibile scommettere in una competizione "globale" alla quale partecipano tutti gli utenti, oppure scegliere di competere privatamente creando competizioni personalizzate nelle quali scommettere tra amici e/o parenti. La scommessa non è altro che l'inserimento della formazione relativa alla giornata di Serie A, una per ciascuna competizione a cui si partecipa. Ogni utente avrà a disposizione tutte le funzionalità necessarie per una competizione come quella del fantacalcio. In particolare:

- Un utente autenticatosi avrà a disposizione diverse opzioni:
  - Visualizzare il proprio profilo;
  - Modificare il proprio profilo;
  - Inserire la formazione in una determinata competizione;
  - Richiedere l'apertura di una competizione privata;

- Visualizzare le classifiche delle competizioni a cui partecipa;
- Visualizzare le formazioni inserite;
- Un amministratore autenticatosi avrà la possibilità di svolgere le seguenti funzioni:
  - Creare una competizione su richiesta;
  - Aggiungere i voti relativi ad una giornata;
  - Modificare o eliminare competizioni private;
  - Visualizzare e modificare utenti;

### 3. Requisiti funzionali

Categoria	ID	Priorità
Gestione Registrazione	0	Alta
Gestione Autenticazione	1	Alta
Gestione Utenti	2	Alta
Gestione Competizioni	3	Alta

#### RF 0 - Gestione Registrazione

Questa funzionalità consente ai visitatori di registrarsi a FantaBet inserendo i propri dati.

**Attore: Utente**

**RF 0.1 - Registrazione utente:** Questa funzionalità permette all'utente di registrarsi al sistema in modo da poter effettuare il login per gli accessi futuri.

#### RF 1 - Gestione Autenticazione

Questa funzionalità consente di gestire l'autenticazione degli utenti a FantaBet. Permette di:

**RF 1.1 - Login:** questa funzionalità permette di far effettuare l'accesso al sistema autenticandosi ed avendo a disposizione le varie funzionalità offerte.

**RF 1.2 - Logout:** questa funzionalità permette di uscire dal sistema disconnettendosi.

## RF 2 - Gestione Utenti

Questa funzionalità raccoglie tutte le operazioni necessarie per gestire gli utenti.

### Attore: Admin

**RF 2.1 - Modifica utente:** questa funzionalità permette all'admin di modificare le informazioni di un utente registrato al sistema.

**RF 2.2 - Ricerca utente:** questa funzionalità permette di cercare rapidamente un utente inserendo il suo nome utente, nella pagina di gestione degli utenti.

**RF 2.3 - Visualizza utente:** questa funzionalità permette di visualizzare il profilo di un utente.

### Attore: Utente

**RF 2.4 - Modifica profilo:** questa funzionalità permette all'utente di modificare i dati del proprio profilo.

**RF 2.5 - Visualizza profilo:** questa funzionalità permette all'utente di accedere alla schermata di visualizzazione dei dati del proprio profilo.

## RF 3 - Gestione Competizioni

Questa funzionalità comprende tutte le operazioni che permettono di gestire le competizioni.

### Attore: Admin

**RF 3.1 - Approva competizione:** questa funzionalità permette all'amministratore di approvare una competizione richiesta da un utente nel sistema.

**RF 3.2 - Rimozione competizione:** questa funzionalità permette di rimuovere una competizione da FantaBet cancellandone le relative informazioni dal sistema.

**RF 3.3 - Ricerca competizione:** questa funzionalità permette di ricercare rapidamente una competizione inserendo il suo nome, nella pagina di gestione delle competizioni.

**RF 3.4 - Visualizza competizione:** questa funzionalità permette di visualizzare le informazioni di una competizione.

**RF 3.5 - Inserisci voti:** questa funzionalità consente di inserire i voti relativi ad una giornata.

### Attore: Utente

**RF 3.6 - Richiesta competizione:** questa funzionalità permette all'utente di richiedere l'apertura di una competizione all'amministratore, definendone il regolamento.

**RF 3.7 - Visualizza competizioni:** questa funzionalità permette all'utente di visualizzare le informazioni e la classifica delle competizioni a cui partecipa.

**RF 3.8 - Inserisci formazione:** questa funzionalità consente all'utente di inserire o modificare la formazione per la giornata corrente.

**RF 3.9 - Visualizza formazione:** questa funzionalità permette all'utente di visualizzare la formazione relativa alle competizioni alle quali partecipa.

**RF 3.10 - Aggiungi partecipante:** questa funzionalità permette all'utente di aggiungere un partecipante ad una competizione.

## 4. Requisiti non funzionali

### 4.1 RNF 1 - Usabilità



Il sistema deve rispettare i tre principi di usabilità, ovvero apprendibilità (la facilità con cui i nuovi utenti possono iniziare un'interazione efficace e raggiungere le massime prestazioni), flessibilità (si riferisce alle modalità in cui l'utente e il sistema si scambiano informazioni) e robustezza (il livello di supporto fornito all'utente nel determinare un comportamento di successo rispetto ai suoi obiettivi). Per ottenere questi risultati:

- Devono essere ridotti al minimo sia il golfo dell'esecuzione che quello della valutazione: il sistema a questo proposito infatti deve mostrare chiaramente i vari pulsanti per le opzioni in ogni schermata, senza dare spazio ad altre possibili scelte che l'utente può immaginare.
- Dev'essere rispettato il paradigma WYSIWYG (What You See Is What You Get) della manipolazione diretta: FantaBet infatti deve rendere diretta ed immediata l'interpretazione dell'interfaccia grafica da parte dell'utente, mostrando in ogni schermata solo le operazioni disponibili per quel contesto.
- FantaBet soddisferà i principi di usabilità sfruttando anche due principi dell'ergonomia: la disposizione dei controlli sul display, raggruppati per funzione e sequenza d'uso e l'uso sapiente dei colori, rendendo chiara ed efficace l'interazione.
- Il sistema non deve essere percepito come dispersivo in modo da rispettare la predicibilità e la recuperabilità delle operazioni effettuate dall'utente, per questo la massima sequenza di operazioni permesse conterà al più 4 passaggi tra le schermate del sistema.
- Il sistema sarà infine testato su un campione di potenziali utenti per avere una valutazione oggettiva, basando tale test su metriche definite come il numero di secondi che intercorrono tra un'operazione e l'altra ed il numero di errori commessi per portare a termine un compito.

## 4.2 RNF 2 – Affidabilità

Il sistema è basato sull'architettura Client-Server quindi entrambi le componenti devono essere affidabili ed essere in grado di poter mantenere i propri dati anche in caso di guasti (problemi di fornitura elettrica, usura dell'hardware del server, attacchi informatici, problemi legati al browser, interruzione della connettività alla rete ecc.).

Il sistema deve gestire regolarmente un disservizio, quindi ripristinare lo stato precedente al guasto. Il sistema dev'essere inoltre usufruibile 24 ore su 24.

Deve essere possibile pianificare dei backup periodici del database con cadenza trimestrale. In caso di guasto, un riavvio del sistema è tollerabile.

## 4.3 RNF 3 - Performance

Il sistema deve essere in grado di gestire un numero elevato di utenti contemporanei senza problemi. Ciò dipende dalla probabilità molto alta di avere più utenti che controllino la formazione inserita contemporaneamente durante la giornata fantacalcistica.

L'inserimento della formazione, invece, non ha un impatto molto evidente sulla performance del sistema, dato che gli utenti possono inserirla in qualsiasi orario, il carico viene spalmato in modo più o meno equo nell'arco delle 24 ore precedenti la prima partita di giornata.

Essendo sotto carico, il sistema deve avere i tempi di risposta all'incirca di 1 secondo per qualsiasi operazione effettuata dalla utenza.

Per verificare le performance del sistema sarà effettuato uno stressing test con tools del tipo Apache JMeter o altri.

Per garantire i tempi di risposta molto brevi ed un corretto funzionamento del sistema sotto un carico elevato, quest'ultimo deve essere installato nel cloud. Una soluzione PaaS è facilmente scalabile, performante e altamente sicura.

Inoltre il sistema sarà visualizzabile su diverse tipologie di browser allo stesso modo utilizzando la grafica responsive, grazie alla tecnologia Bootstrap che permette appunto al layout delle pagine web di regolarsi dinamicamente, tenendo conto delle caratteristiche del dispositivo utilizzato, sia esso desktop, tablet o smartphone.

#### 4.4 RNF 4 - Manutenibilità

FantaBet verrà implementato seguendo un'architettura three-tier, in questo modo, ciascuno dei tre moduli può essere modificato o sostituito indipendentemente dagli altri conferendo manutenibilità all'applicazione.

Si realizzerà inoltre una matrice di tracciabilità dei requisiti che consentirà di capire l'impatto di una eventuale modifica al sistema.

Inoltre, la documentazione del sistema farà sì che il sistema sia progettato e costruito seguendo i principi dell'ingegneria del software garantendone la manutenibilità.

#### 4.5 RNF 5 - Implementazione

La parte back-end del sistema, verrà implementata in linguaggio Java Servlet, eseguito sulla piattaforma Apache2. Per la persistenza dei dati verrà utilizzato il database relazionale MySQL. Il front-end verrà realizzato con il supporto del framework Bootstrap 3, HTML5, CSS3 e jQuery.

#### 4.6 RNF 6 - Legali

FantaBet è realizzato in maniera tale da garantire il rispetto delle norme vigenti sulla privacy, facendo riferimento alla Legge 31 dicembre 1996, n. 675 del Parlamento Italiano, relativa alla tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali.

#### 4.7 RNF 7 - Sicurezza

Il sistema prevede un modulo di autenticazione, in modo da negare l'accesso da parte degli utenti non autorizzati. In più il sistema per evitare gli attacchi di tipo "brute force", dopo più tentativi di accesso dalla parte della singola utenza, deve, ad ogni successivo tentativo effettuare verifica "anti-bot" attraverso la

verifica di un codice captcha. Il sistema dovrà consentire il monitoraggio degli accessi effettuati in un determinato arco temporale, all'interno di ogni sottosistema, con l'indicazione delle operazioni svolte. I meccanismi di monitoraggio delle attività (log) tratteranno, dunque, le interazioni dell'utente, la data e l'operazione svolta con possibilità di visualizzazione o di stampa. Il sistema deve rispettare gli standard di sicurezza OWASP.

## 5. Modelli di sistema

### 5.1 Scenari

Si riportano di seguito alcuni scenari significativi per il sistema e quindi per gli attori utente e amministratore.

<b>Nome Scenario</b>	SC_1– iscrizioneUtente
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Giuseppe: Utente
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Giuseppe ha deciso di partecipare ad un fantacalcio. Su Facebook ha visto la pubblicità di FantaBet e, incuriosito, ha deciso di informarsi.</li><li>2. Cliccando sul link, si apre l'homepage del sito dove viene presentata la piattaforma. Decide di iscriversi.</li><li>3. Giuseppe viene posto dinanzi a un modulo di registrazione nel quale viene chiesto di inserire: nome, cognome, nome squadra, email, nome utente e password.</li><li>4. Giuseppe inserisce tutti i dati e li sottomette al sistema.</li><li>5. Il sistema notifica l'avvenuta registrazione.</li><li>6. Giuseppe è finalmente iscritto e ha a disposizione le funzionalità di FantaBet.</li></ol>

<b>Nome Scenario</b>	SC_2 – inserimentoFormazione
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Flavio: Utente

<b>Nome Scenario</b>	SC_2 – inserimentoFormazione
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Flavio: Utente
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Flavio ha intenzione di inserire la formazione relativa alla competizione globale. Accede al sito.</li> <li>2. Seleziona la competizione nella quale vuole inserire la formazione.</li> <li>3. Inserisce la formazione e la sottomette al sistema.</li> <li>4. La piattaforma comunica l'avvenuto successo dell'inserimento della formazione per la relativa competizione.</li> </ol>

<b>Nome Scenario</b>	SC_2.1 – inserimentoFormazione
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Flavio: Utente
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Flavio ha intenzione di inserire la formazione relativa alla competizione globale. Accede al sito.</li> <li>2. Seleziona la competizione nella quale vuole inserire la formazione.</li> <li>3. Inserisce la formazione e la sottomette al sistema.</li> <li>4. La piattaforma comunica l'impossibilità di inserire la formazione a causa del costo che va al di sopra dei crediti disponibili e ricarica la pagina.</li> </ol>

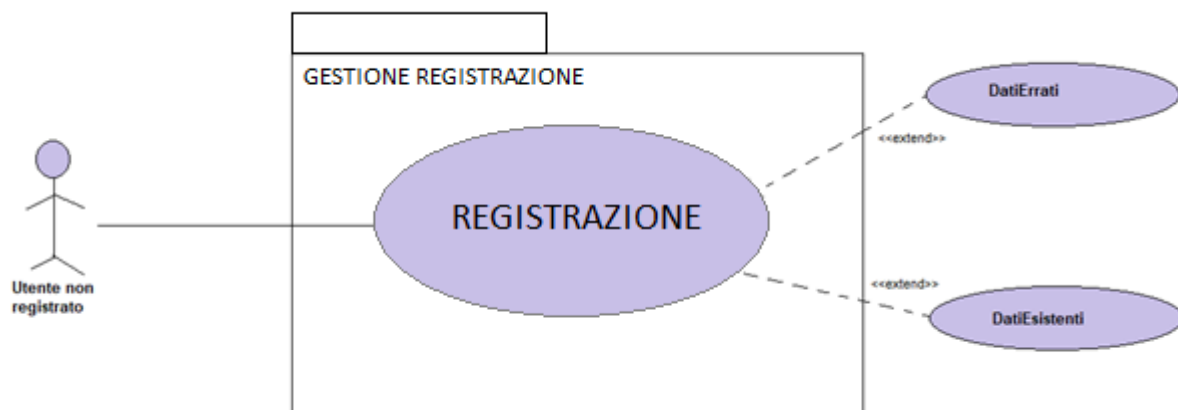
<b>Nome Scenario</b>	SC_3 – visualizzaClassifica
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Gianni: Utente
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gianni vuole controllare la sua posizione all'interno della classifica relativa alla competizione FantaBet. Accede al sito.</li> <li>2. Gianni non vede il nome della sua squadra sulla classifica mostrata e lo cerca.</li> <li>3. Il sistema mostra la posizione, il punteggio totale, il punteggio dell'ultima partita e l'ultima formazione inserita della squadra cercata.</li> </ol>

<b>Nome Scenario</b>	SC_4 – inserimentoVoti
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Raffaele: Amministratore
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Raffaele vuole inserire i voti relativi all'ultima giornata di Serie A. Accede al sito e successivamente alla sezione interessata.</li> <li>2. Il sistema propone una lista di tutti i calciatori inseriti nelle formazioni dagli utenti.</li> <li>3. Raffaele inserisce i voti che ha disposizione.</li> </ol>

<b>Nome Scenario</b>	SC_5 – visualizzaFormazione
<b>Istanze di Attori Partecipanti</b>	Franco: Utente
<b>Flusso di Eventi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Franco ha intenzione di visualizzare la formazione inserita nella seconda giornata di competizione. Accede al sito.</li> <li>2. Accede alla sezione desiderata e seleziona la competizione della quale vuole visualizzare la formazione.</li> <li>3. Seleziona la giornata della quale vuole visualizzare la formazione.</li> <li>4. Il sistema mostra la formazione inserita quella giornata e il punteggio ottenuto.</li> </ol>

## 5.2 Casi d'uso

### 5.2.1 UC 0 Gestione Registrazione



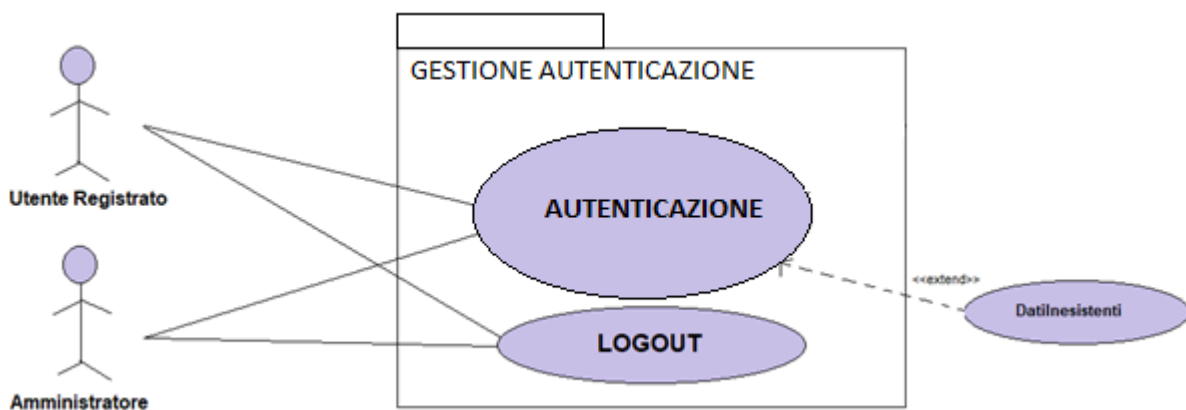


<b>ID</b>	UC 0.2
<b>Nome Use Case</b>	Dati Errati
<b>Partecipanti</b>	Utente non registrato
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema e accede alla funzionalità di registrazione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<div> <div>Utente</div> <div>Sistema</div> </div> <p>L'utente non registrato visualizza il messaggio. Il sistema valuta i dati ricevuti in input. Viene riscontrato un errore sul piano sintattico. Il sistema mostra un alert con il messaggio "I dati inseriti non sono corretti!".</p> <p>Il sistema ricarica la pagina.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente non registrato ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	



<b>ID</b>	UC 0.3
<b>Nome Use Case</b>	Dati Esistenti
<b>Partecipanti</b>	Utente non registrato
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente non registrato si collega al sistema e accede alla funzionalità di registrazione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p>L'utente non registrato visualizza il messaggio. Il sistema confronta i dati ricevuti in input dall'utente con quelli presenti nel database. I dati inseriti corrispondono a dati appartenenti ad un altro utente. Il sistema mostra un alert con il messaggio "I dati inseriti sono già esistenti!".</p> <p>Il sistema ricarica la pagina.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente non registrato ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	

### 5.2.2 UC 1 Gestione Autenticazione

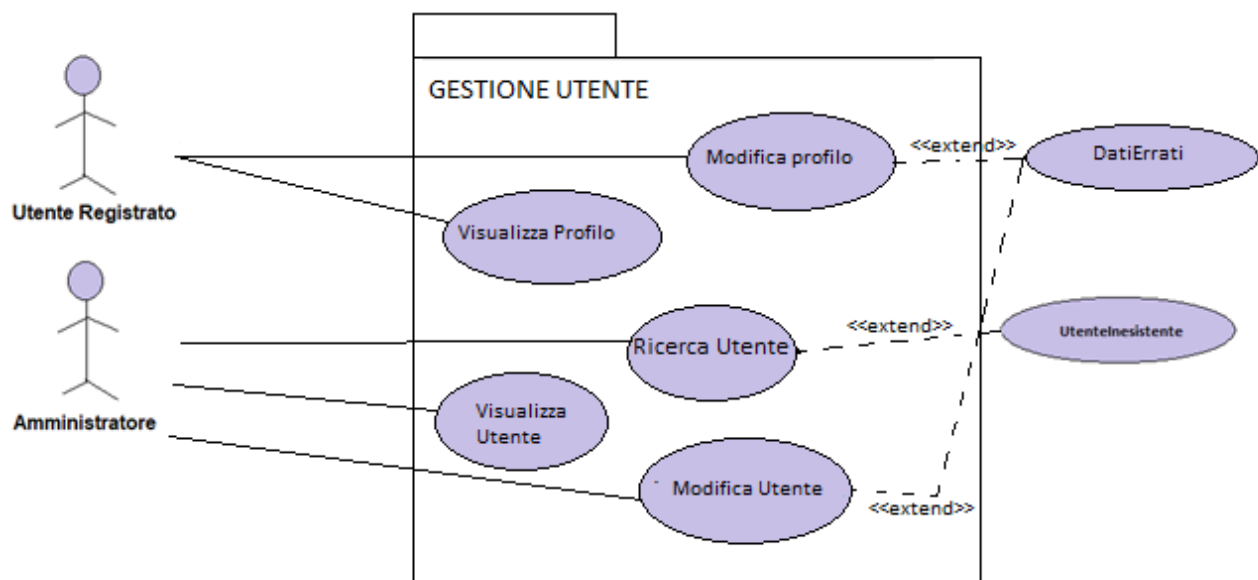


<b>ID</b>	UC 1.1
<b>Nome Use Case</b>	Login
<b>Partecipanti</b>	Utente, Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente registrato si collega al sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p>L'utente registrato inserisce, negli appositi campi del Form, le informazioni riguardanti il proprio "Username" e la propria "Password", e le sottomette al sistema premendo sul tasto "Login".</p> <p>Il sistema mostra la Homepage contenente un form costituito da due campi, "Username" e "Password", e un bottone "Login".</p> <p>Il sistema verifica le credenziali d'accesso che sono state sottomesse dall'utente registrato e il sistema lo reindirizza alla Homepage personale, altrimenti si esegue il caso d'uso UC_1.3.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'accesso è stato effettuato correttamente dall'utente.
<b>Eccezioni</b>	UC_1.3 Dati inesistenti.
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 1.2
<b>Nome Use Case</b>	Logout
<b>Partecipanti</b>	Utente, Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente registrato ha eseguito lo UC_1.1 in modo corretto e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p>L'utente registrato, per effettuare l'uscita da sistema, preme il bottone "Logout". Il sistema mostra in alto a destra un bottone che mostra in elenco tutte le funzionalità del proprio account, tra queste diverse funzionalità vi è il bottone "Logout".</p> <p style="text-align: center;">Il sistema reindirizza l'utente alla Home Page del sistema.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente registrato ha effettuato correttamente l'uscita al sistema.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 1.3
<b>Nome Use Case</b>	Dati inesistenti
<b>Partecipanti</b>	Utente, Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente registrato si collega al sistema
<b>Flusso di Eventi</b>	<div> <div>Utente</div> <div>Sistema</div> </div> <p>L'utente registrato visualizza il messaggio. Il sistema confronta i dati ricevuti in input dall'utente registrato con quelli presenti nel database. Viene riscontrato un errore in quanto i dati inseriti non risultano essere presenti all'interno del database. Il sistema mostra un alert con il messaggio "Dati Non Esistenti".</p> <p>Il sistema reindirizza l'utente alla Homepage.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente registrato ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

### 5.2.3 UC 2 Gestione Utente



<b>ID</b>	UC 2.1
<b>Nome Use Case</b>	Modifica Profilo
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente registrato ha eseguito lo UC_1.1 in modo corretto e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Modifica Profilo".</p> <p>L'utente inserisce i campi che voleva aggiornare e conferma con il pulsante "Conferma". Il sistema mostra in alto a destra un campo dedicato al profilo.</p> <p>Il sistema mostra una form all'interno della quale l'utente può modificare le proprie informazioni. In fondo alla pagina vi è il pulsante "Conferma".</p> <p style="text-align: center;">Il sistema aggiorna le informazioni relative al profilo dell'utente, altrimenti si esegue UC_2.1.1.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha modificato con successo le proprie informazioni.
<b>Eccezioni</b>	UC_2.1.1 DatiErrati
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 2.1.1
<b>Nome Use Case</b>	Dati Errati
<b>Partecipanti</b>	Amministratore, Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente ha eseguito lo UC_1.1 in modo corretto e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "OK".</p> <p style="text-align: center;">Il sistema non accetta alcuni dati, inseriti in un formato errato dall'utente, quindi visualizza una schermata con scritto "Dati inseriti non validi" ed un pulsante "OK".</p> <p style="text-align: center;">Il sistema riporta l'utente alla schermata precedente di inserimento dati.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 2.2
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza Profilo
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente registrato ha eseguito lo UC_1.1 in modo corretto e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Mio Profilo".</p> <p style="text-align: center;">L'utente visualizza le informazioni di suo interesse. Il sistema mostra in alto a destra un campo dedicato al profilo.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra le informazioni riguardanti l'utente.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha visualizzato con successo i propri dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	



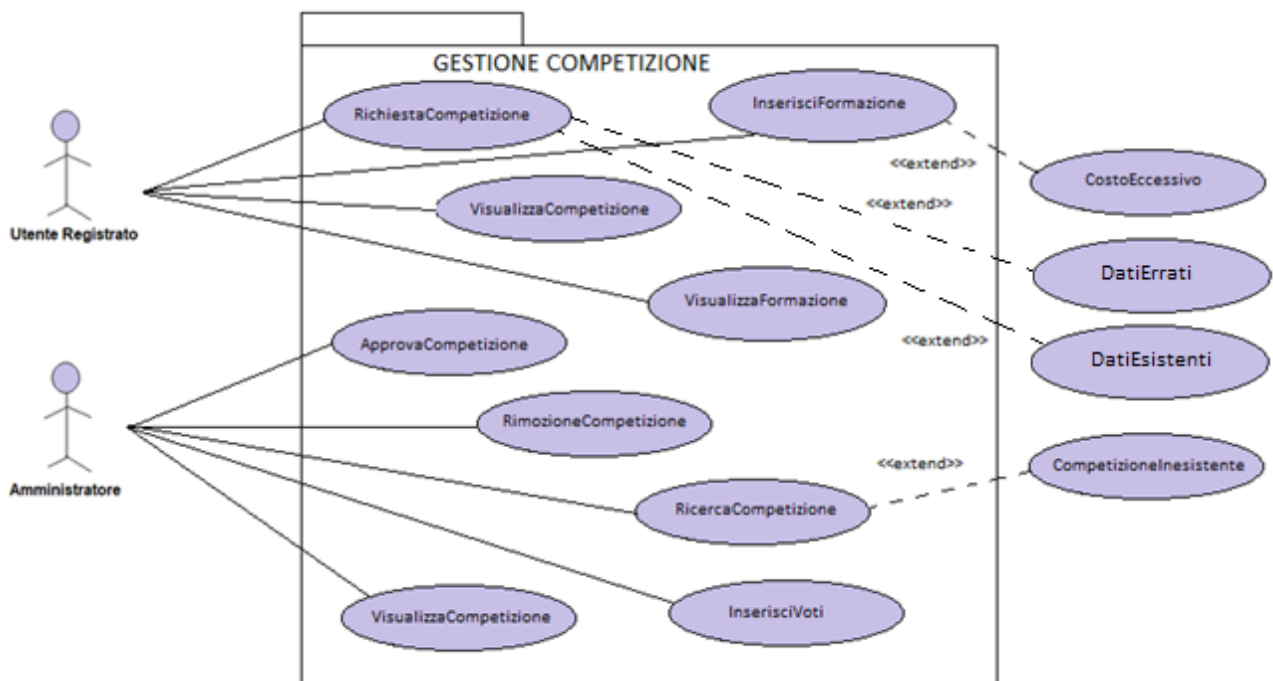
<b>ID</b>	UC 2.3
<b>Nome Use Case</b>	Ricerca Utente
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore ha eseguito lo UC_1.1 in modo corretto e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore clicca su "Ricerca Utente".</p> <p>L'amministratore inserisce il nome dell'Utente di cui vuol visualizzare il profilo.</p> <p>L'amministratore seleziona l'utente interessato. Il sistema mostra in alto a destra un campo dedicato agli utenti del sistema.</p> <p>Il sistema mostra una barra di ricerca nella quale inserire il nome utente.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra la lista di utenti aventi quel nome utente.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra le informazioni relative all'utente selezionato.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L' amministratore ha visualizzato con successo la propria password.
<b>Eccezioni</b>	UC_2.4 Utente Inesistente
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 2.4
<b>Nome Use Case</b>	Utente Inesistente
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore ha eseguito lo UC_1.1 in modo corretto e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore clicca su "Ricerca Utente".</p> <p>L'amministratore inserisce il nome dell'Utente di cui vuol visualizzare il profilo.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra in alto a destra un campo dedicato agli utenti del sistema.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra una barra di ricerca nella quale inserire il nome utente.</p> <p>Il sistema mostra un messaggio d'errore:" Non ci sono utenti con quel nome!".</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L' amministratore ha la possibilità di reinserire il nome utente.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 2.5
<b>Nome Use Case</b>	Modifica Utente
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore ha eseguito lo UC_2.3 in modo corretto e ha selezionato l'utente interessato.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Modifica Profilo".</p> <p>L'amministratore inserisce i campi che voleva aggiornare e conferma con il pulsante "Conferma".</p> <p>Il sistema mostra una form all'interno della quale l'amministratore può modificare le informazioni. In fondo alla pagina vi è il pulsante "Conferma".</p> <p style="text-align: center;">Il sistema aggiorna le informazioni relative al profilo dell'utente, altrimenti si esegue UC_2.1.1.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L' amministratore ha modificato con successo le informazioni.
<b>Eccezioni</b>	UC_2.1.1 DatiErrati
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 2.6
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza Utente
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore ha eseguito lo UC_2.3 in modo corretto e ha selezionato l'utente interessato.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p>Utente Sistema</p> <p>L'amministratore visualizza le informazioni di suo interesse. Il sistema mostra le informazioni riguardanti l'utente.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L' amministratore ha visualizzato con successo i propri dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

#### 5.2.4 UC 3 Gestione Competizione



<b>ID</b>	UC 3.1
<b>Nome Use Case</b>	Richiesta Competizione
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema e accede alla funzionalità di Competizione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca sul bottone.</p> <p>L'utente riempie tutti i campi e preme su "Invia Richiesta". Il sistema mostra in altro a destra un bottone "Richiedi Competizione".</p> <p>Il sistema mostra una form dove vengono richieste informazioni riguardante la competizione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nome</li> <li>• Numero dei partecipanti</li> <li>• Numero partite</li> </ul> <p>Il sistema controlla che i dati siano inseriti correttamente. Procede all'invio della richiesta all'Amministratore, altrimenti si esegue UC_2.1.1 o UC_3.1.2.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha inviato correttamente la richiesta all'Amministratore.
<b>Eccezioni</b>	UC 2.1.1 DatiErrati, UC 3.1.2 DatiEsistenti.
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.1.2
<b>Nome Use Case</b>	Dati Esistenti
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente sta eseguendo lo UC_3.1 e si trova all'interno del sistema.
<b>Flusso di Eventi</b>	<div style="text-align: center;"> <p>Utente   Sistema</p> <pre> graph TD     U[Utente] -- "1. L'utente clicca su 'OK'." --&gt; S[Sistema]     S -- "2. Il sistema trova una competizione avente già lo stesso nome, quindi visualizza una schermata con scritto 'Dati inseriti già esistenti' ed un pulsante 'OK'." --&gt; U     U -- "3. Il sistema riporta l'utente alla schermata precedente di inserimento dati." --&gt; S                     </pre> </div>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.2
<b>Nome Use Case</b>	Visualizza Competizione
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema e accede alla funzionalità di Competizione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Competizione".</p> <p style="text-align: center;">L'utente seleziona la competizione che vuole visualizzare.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra una lista delle competizioni a cui partecipa l'utente.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra i dati della competizione, compresa la classifica.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha visualizzato la competizione.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.3
<b>Nome Use Case</b>	Aggiungi Partecipante
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema ed esegue UC_3.2.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Aggiungi Partecipante".</p> <p>L'utente inserisce il Nickname di un altro utente. Il sistema mostra i dati della competizione, compresa la classifica. In alto a destra vi è un pulsante "Aggiungi Partecipante".</p> <p>Il sistema mostra un form dove è possibile inserire il Nickname di un utente.</p> <p>Il sistema verifica che il Nickname sia corretto. Aggiunge quell'utente alla competizione, altrimenti esegue UC_3.3.1.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha aggiunto un partecipante alla competizione.
<b>Eccezioni</b>	UC 3.3.1 Utente Inesistente
<b>Requisiti di qualità</b>	



<b>ID</b>	UC 3.3.1
<b>Nome Use Case</b>	Utente Inesistente
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente esegue lo UC_3.3.
<b>Flusso di Eventi</b>	<div> <div>Utente</div> <div>Sistema</div> </div> <p>L'utente visualizza il messaggio. Il sistema confronta i dati ricevuti in input dall'utente con quelli presenti nel database. Viene riscontrato un errore in quanto i dati inseriti non risultano essere presenti all'interno del database. Il sistema mostra un alert con il messaggio "Utente inesistente".</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.4
<b>Nome Use Case</b>	Inserisci Formazione
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema e accede alla funzionalità di Formazione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Formazione".</p> <p>L'utente seleziona la competizione nel quale vuol inserire la formazione.</p> <p>L'utente seleziona i calciatori da inserire in formazione. Selezionati 11 calciatori clicca su "Inserisci formazione".</p> <p>Il sistema mostra la lista delle competizioni a cui partecipa l'utente.</p> <p>Il sistema mostra un form dove in sequenza chiede all'utente di inserire prima il modulo, poi permette di scegliere i calciatori ruolo per ruolo.</p> <p>Il sistema controlla che il costo della formazione non ecceda i crediti a disposizione dell'utente. Procede con l'inserimento della formazione nel database, oppure esegue UC_3.3.1.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha inserito con successo la formazione per la giornata corrente.
<b>Eccezioni</b>	UC 3.4.1 CostoEccessivo.
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.4.1
<b>Nome Use Case</b>	Costo Eccessivo
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema e accede alla funzionalità di Formazione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p>L'utente seleziona i calciatori da inserire in formazione. Selezionati 11 calciatori clicca su "Inserisci formazione".</p> <p>Il sistema controlla che il costo della formazione non ecceda i crediti a disposizione dell'utente. I crediti a disposizione dell'utente non sono sufficienti.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente non ha inserito con successo la formazione per la giornata corrente. L'utente ha la possibilità di reinserire la formazione.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.5
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione Formazione
<b>Partecipanti</b>	Utente
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'utente si collega al sistema e accede alla funzionalità di Formazione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'utente clicca su "Competizioni".</p> <p style="text-align: center;">L'utente seleziona la competizione della quale vuole visualizzare la formazione.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra la lista delle competizioni a cui partecipa l'utente.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra la classifica e l'ultima formazione inserita dall'utente.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha visualizzato con successo la formazione desiderata.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.6
<b>Nome Use Case</b>	Approva Competizione
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore si collega al sistema e accede alla funzionalità di Competizione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore clicca sul bottone.</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore seleziona la competizione che vuole approvare e clicca su "Approva".</p> <p style="text-align: center;">In altro a destra vi è un bottone "Approva Competizioni".</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra una lista contenente tutte le richieste di competizione.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema crea una competizione per l'utente che l'ha richiesta.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'amministratore ha approvato la richiesta dell'utente.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.7
<b>Nome Use Case</b>	Ricerca Competizione
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore si collega al sistema e accede alla funzionalità di Competizione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore clicca sul "Competizione".</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore scrive il nome della competizione da ricercare.</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore seleziona la competizione che vuole visualizzare.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra una lista delle competizioni attive e una barra di ricerca.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra una lista contenente le competizioni aventi quel nome, altrimenti esegue UC_3.6.1.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra i dati della competizione.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'amministratore ha visualizzato la competizione.
<b>Eccezioni</b>	UC 3.7.1 CompetizioneInesistente.
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.7.1
<b>Nome Use Case</b>	Competizione Inesistente
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore esegue lo UC_3.6.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: right;">Utente   Sistema</p> <p>L'amministratore visualizza il messaggio. Il sistema confronta i dati ricevuti in input dall'amministratore con quelli presenti nel database. Viene riscontrato un errore in quanto i dati inseriti non risultano essere presenti all'interno del database. Il sistema mostra un alert con il messaggio "Competizione inesistente".</p> <p>.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'amministratore ha la possibilità di reinserire i dati.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

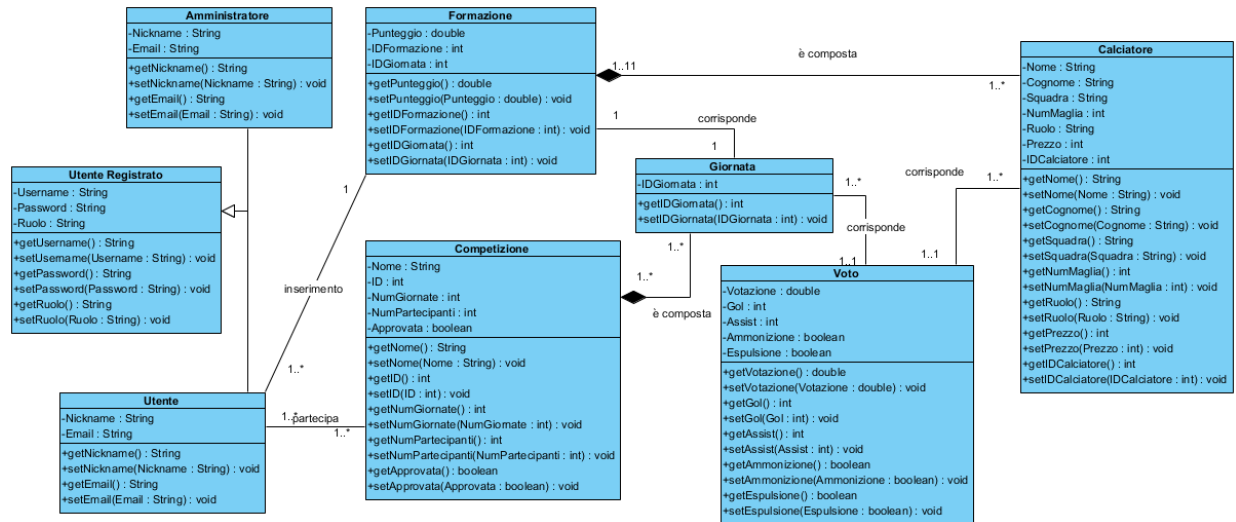
<b>ID</b>	UC 3.8
<b>Nome Use Case</b>	Rimozione Competizione
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore si collega al sistema ed esegue lo UC_3.6.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore seleziona la competizione che vuole visualizzare.</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore clicca su "Rimuovi".   Il sistema mostra i dati della competizione. Vi è un bottone utile per modificare la competizione.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema permette la modifica dei campi. Inoltre vi è un bottone in alto a destra che permette la rimozione della competizione.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema elimina la competizione.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'amministratore ha eliminato la competizione.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	



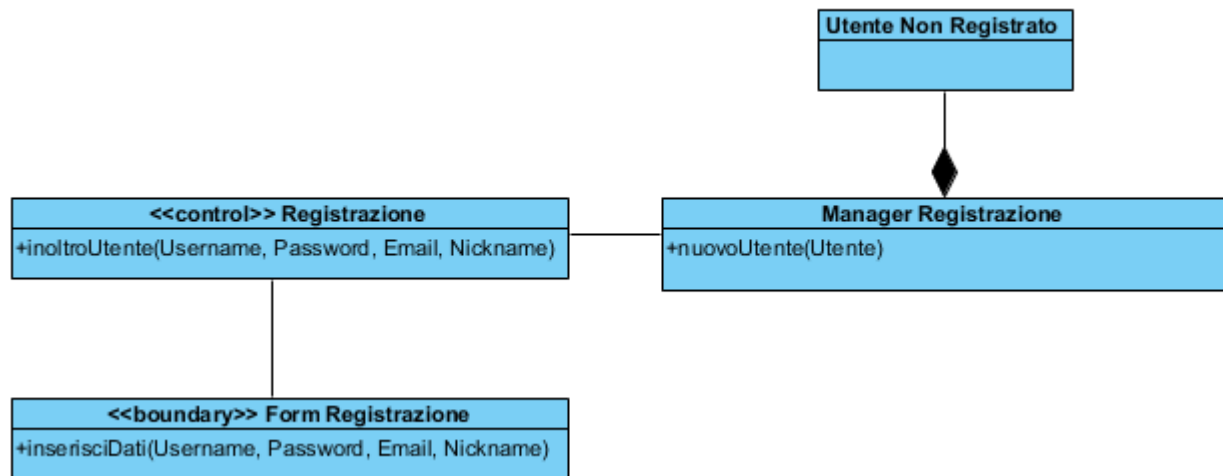
<b>ID</b>	UC 3.9
<b>Nome Use Case</b>	Visualizzazione Competizione
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore esegue UC_3.6.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: right;">Utente   Sistema</p> <p>L'amministratore seleziona la competizione della quale vuole visualizzare le informazioni.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra le informazioni riguardanti quella competizione.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'utente ha visualizzato con successo la competizione desiderata.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

<b>ID</b>	UC 3.10
<b>Nome Use Case</b>	Aggiungi Voto
<b>Partecipanti</b>	Amministratore
<b>Condizione d'ingresso</b>	L'amministratore si collega al sistema e accede alla funzionalità di Competizione su FantaBet.
<b>Flusso di Eventi</b>	<p style="text-align: center;">Utente   Sistema</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore clicca sul "Aggiungi voto" in alto a destra.</p> <p style="text-align: center;">L'amministratore aggiunge i voti relativi a ciascun giocatore e clicca su Inserisci.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema mostra una lista dei giocatori dei quali bisogna aggiungere il voto affinché venga calcolata la giornata.</p> <p style="text-align: center;">Il sistema aggiorna i voti nel database.</p>
<b>Condizione d'uscita</b>	L'amministratore ha aggiornato i voti.
<b>Eccezioni</b>	
<b>Requisiti di qualità</b>	

### 3. Diagramma delle classi



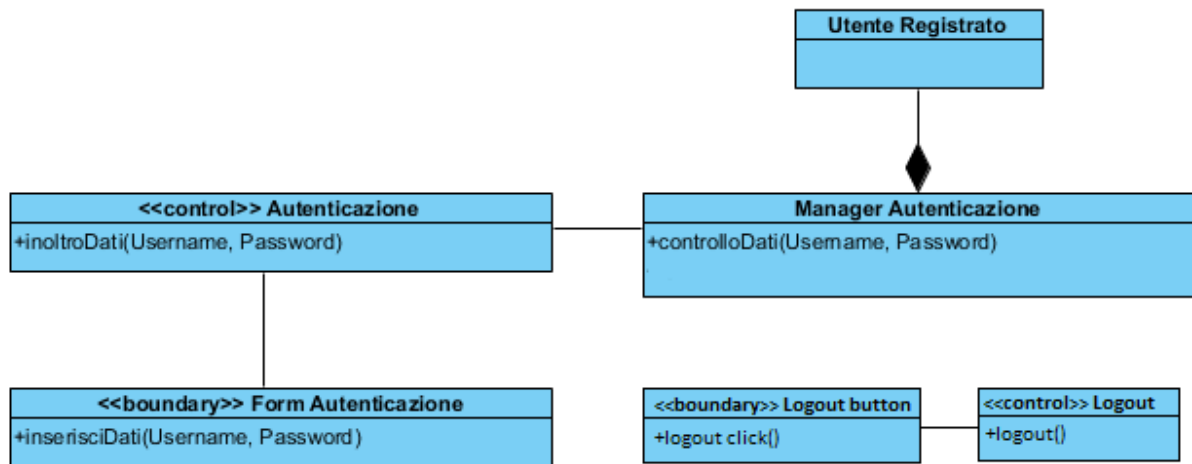
## 1. CD0 Gestione Registrazione



### IDENTIFICAZIONE OBJECT - Gestione Registrazione

TIPO	NOME	DESCRIZIONE
Entity	Utente Non Registrato	Rappresenta una tipologia di utente nuovo al sistema.
Manager	Registrazione	Si occupa della memorizzazione dell'utente nel database.
Control	Registrazione	Inoltra i dati ricevuti in input al Manager Registrazione.
Boundary	Form Registrazione	Form che permette di inserire i vari dati per la registrazione

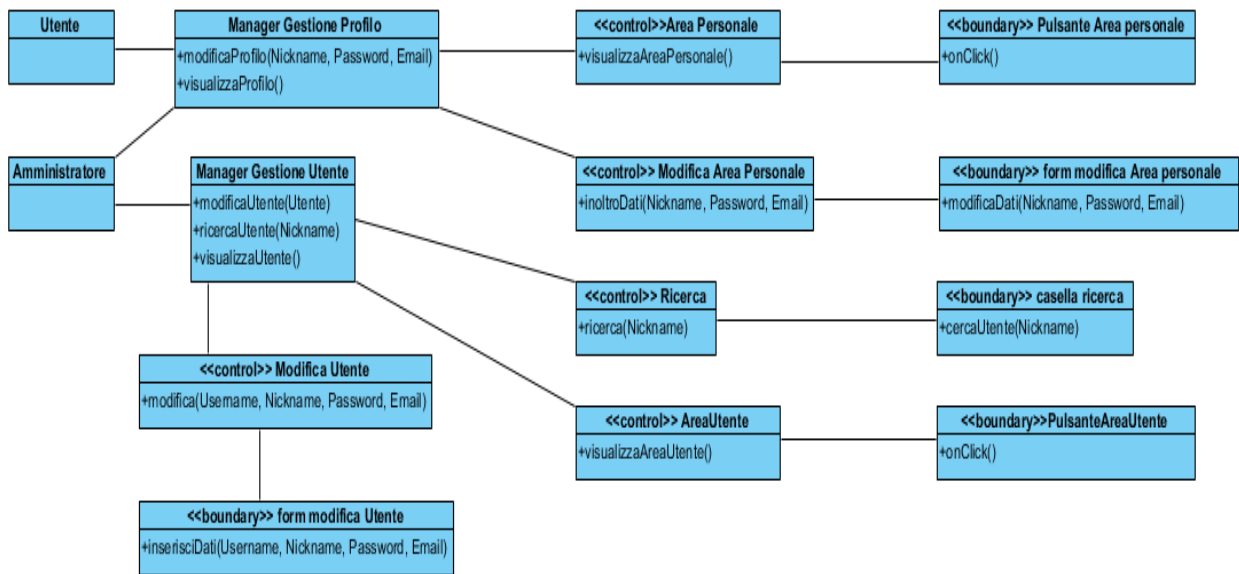
## 2. CD1 Gestione Autenticazione



### IDENTIFICAZIONE OBJECT - Gestione Autenticazione

TIPO	NOME	DESCRIZIONE
Entity	Utente Registrato	Rappresenta una tipologia di utente registrato al sistema, ovvero un utente o un amministratore.
Manager	Autenticazione	Permette all'utente di potersi autenticare a Fantabet tramite il Login ed uscire tramite il Logout.
Control	Autenticazione	Inoltra i dati ricevuti in input al Manager Autenticazione.
	Logout	Disconnette l'utente dal sistema.
Boundary	Form Autenticazione	Form che permette di inserire Username e Password per l'autenticazione.
	Logout button	Pulsante per la disconnessione dal sistema.

### 3. CD2 Gestione Utente

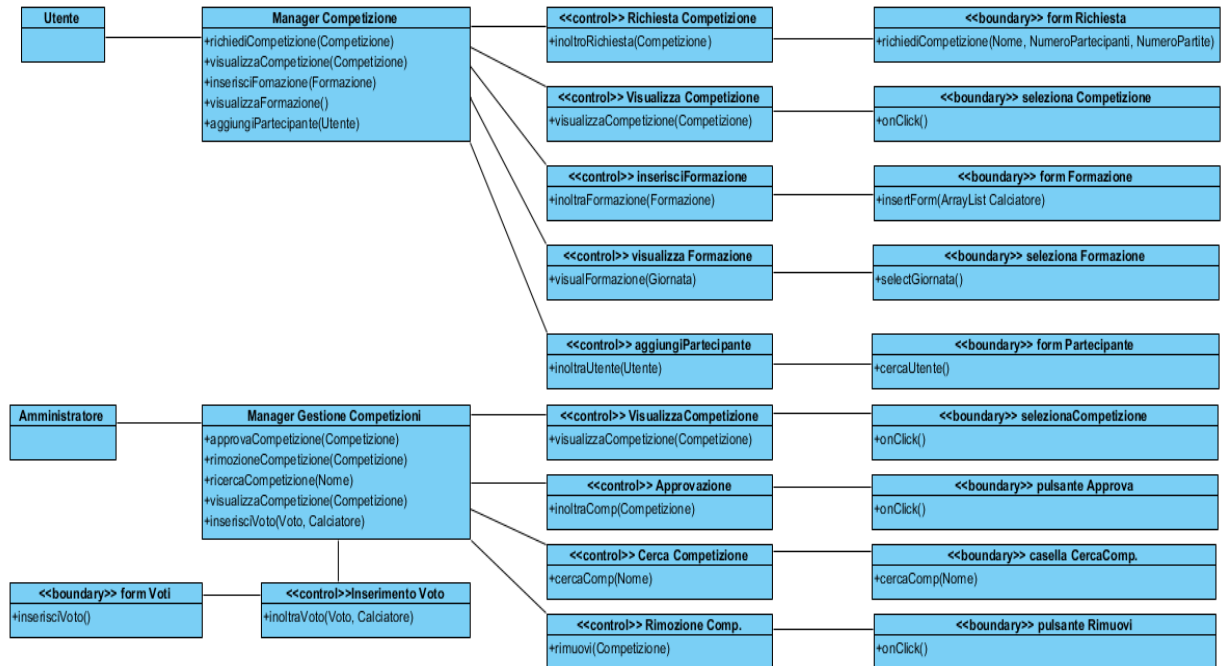


#### IDENTIFICAZIONE OBJECT - Gestione Utente

TIPO	NOME	DESCRIZIONE
Entity	Utente	Rappresenta una tipologia di utente del sistema, ovvero il giocatore.
	Amministratore	Rappresenta una tipologia di utente del sistema, ovvero l'amministratore.
Manager	Gestione Profilo	Si occupa della visualizzazione e della modifica del profilo personale di un utente o amministratore.
	Gestione Utente	Permette all'amministratore di ricercare, visualizzare e modificare i dati di un utente del sistema.

Control	Modifica Area Personale	Inoltra i dati da modificare in Fantabet.
	Area Personale	Permette all'utente di visualizzare il suo profilo.
	Ricerca	Permette all'amministratore di cercare utenti all'interno del sistema.
	Area Utente	Permette all'amministratore di visualizzare un profilo utente.
	Modifica Utente	Inoltra i dati da modificare in Fantabet
Boundary	Form modifica Area personale	Form che permette di modificare i dati del proprio profilo.
	Pulsante Area Personale	Pulsante per la visualizzazione del profilo.
	Casella Ricerca	Casella di testo dove inserire il Nickname dell'utente da ricercare.
	Pulsante Area Utente	Bottone che permette la visualizzazione del profilo selezionato.
	Form Modifica Utente	Form che permette di modificare i dati di un profilo utente.

#### 4. CD3 Gestione Competizioni



#### IDENTIFICAZIONE OBJECT - Gestione Competizione

TIPO	NOME	DESCRIZIONE
Entity	Amministratore	Rappresenta una tipologia di utente del sistema, ovvero l'amministratore.
	Utente	Rappresenta un utente qualsiasi del sistema, ma non l'amministratore.
Manager	Competizione	Consente all'utente di visualizzare o richiedere l'apertura di una competizione, oltre alla possibilità di modificare i partecipanti, visualizzare e inserire formazioni.
	Gestione Competizioni	Si occupa della gestione delle competizioni da parte dell'amministratore (visualizzazione, approvazione, rimozione, ricerca di competizioni e inserimento voti)

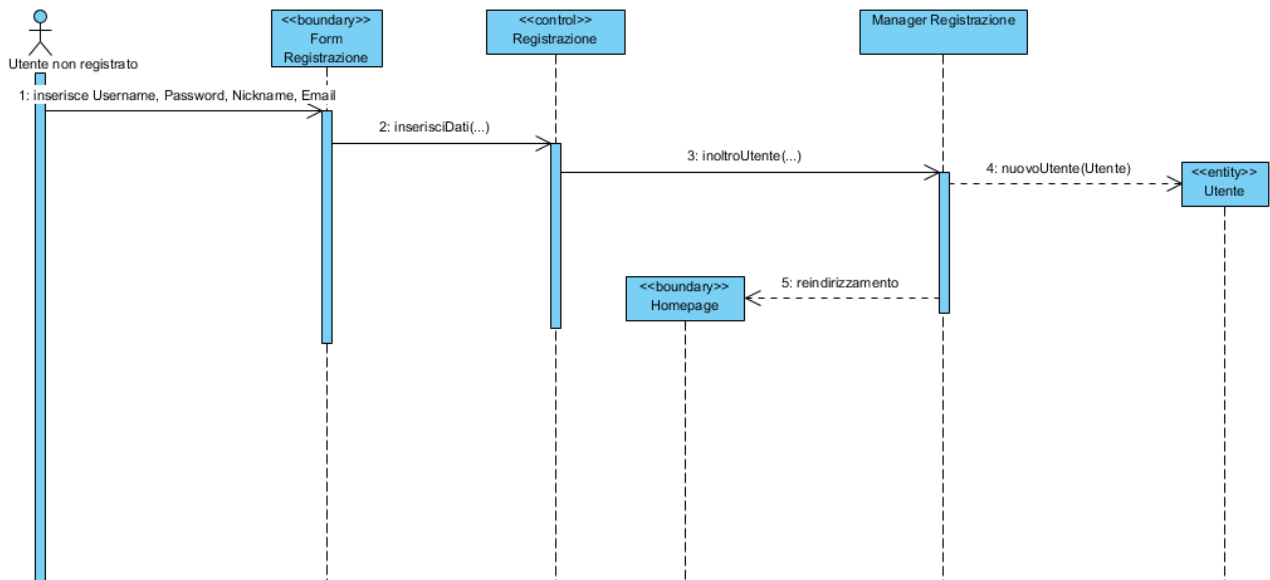


Control	Richiesta Competizione	Permette all'utente di richiedere l'apertura di una competizione.
	Visualizza Competizione	Permette all'utente di visualizzare i dati di una competizione.
	Inserisci Formazione	Inoltra al Manager Competizione la formazione da inserire per la prossima giornata.
	visualizza Formazione	Permette all'utente di visualizzare una formazione inserita in una giornata precedente.
	Aggiungi Partecipante	Inoltra al Manager Competizione l'utente da aggiungere ad una competizione
	Visualizza Competizione	Permette all'amministratore di visualizzare i dati di una competizione.
	Approva Competizione	Inoltra l'approvazione di apertura di una competizione da parte dell'amministratore al Manager Gestione Competizioni.
	Cerca Competizione	Consente la ricerca di una competizione all'amministratore
	Rimozione Comp.	Inoltra al Manager Gestione Competizioni la competizione da rimuovere
	Inserimento Voto	Inoltra al Manager Gestione Competizioni il voto da inserire per la giornata precedente.

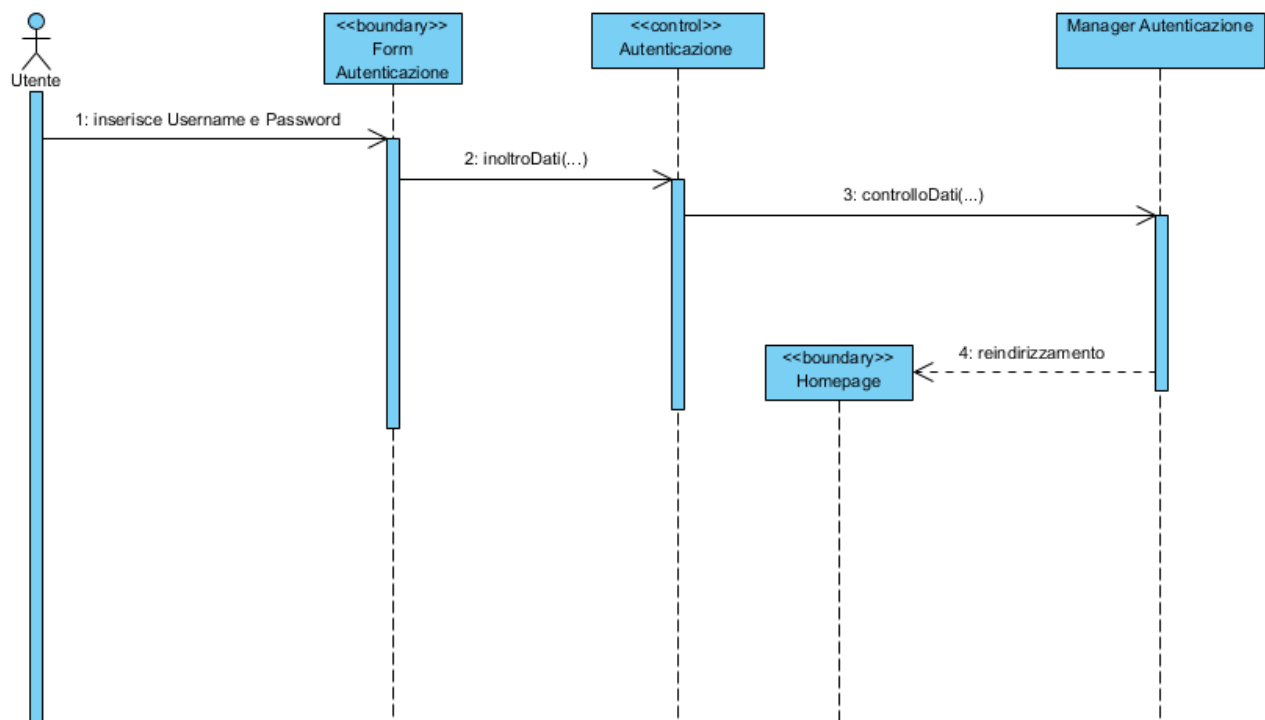
Boundary	form Richiesta	Form per la richiesta di apertura di una competizione privata.
	seleziona Competizione	Permette all'utente di selezionare una competizione a cui partecipa.
	form Formazione	Form per l'inserimento di una formazione per una competizione.
	seleziona Formazione	Permette all'utente di selezionare la formazione da visualizzare.
	form Partecipante	Permette all'utente di indicare il Nickname dell'utente da aggiungere alla competizione.
	selezionaCompetizione	Permette all'amministratore di visualizzare una competizione.
	pulsante Approva	Permette all'amministratore di approvare una richiesta di apertura di una competizione.
	casella CercaComp.	Permette all'amministratore di cercare una competizione in base al Nome.
	pulsante Rimuovi	Permette all'amministratore di rimuovere una competizione.
	form Voti	Form per l'inserimento dei voti di ciascun calciatore.

## 4. Sequence Diagram

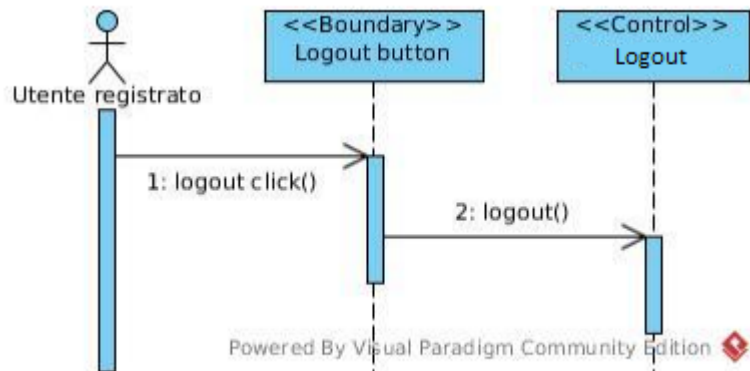
### 5.4.0 Registrazione



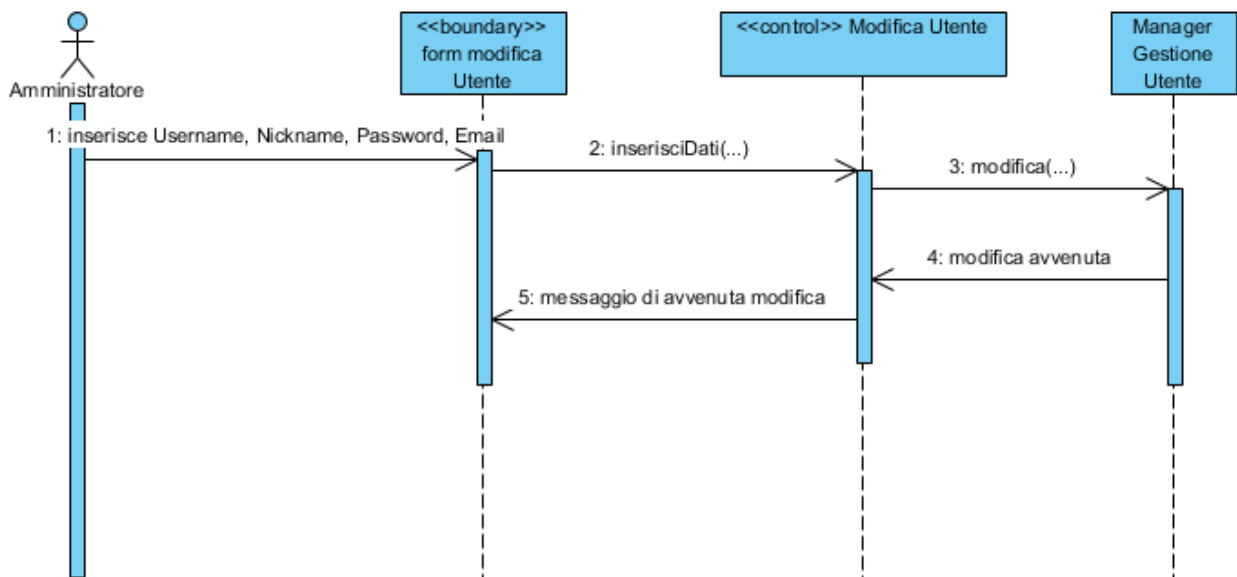
### 5.4.1.1 Login



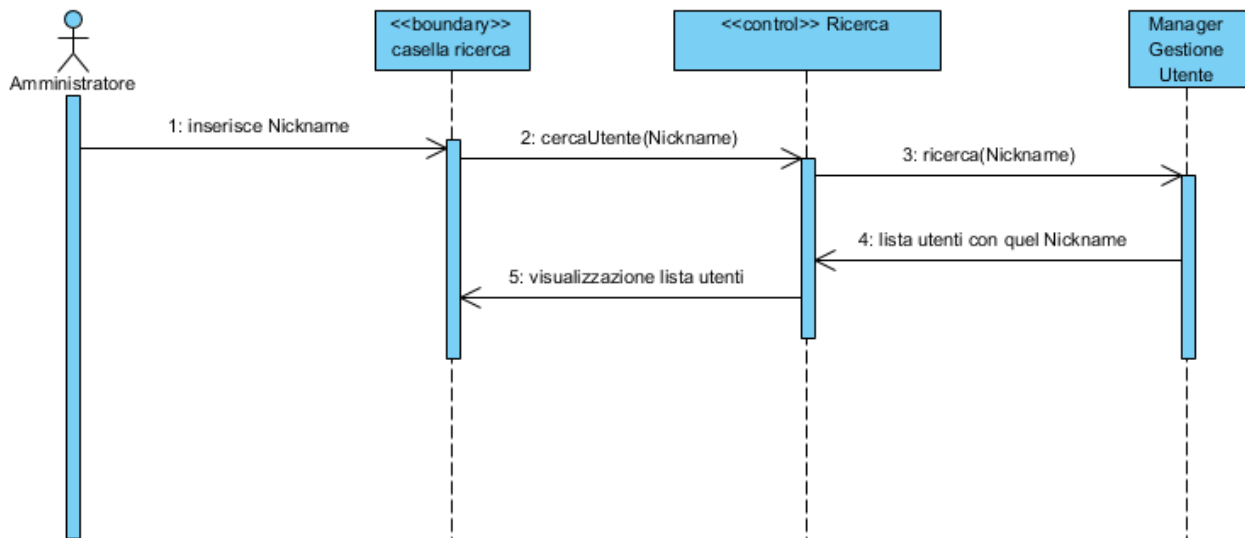
#### 5.4.1.2 Logout



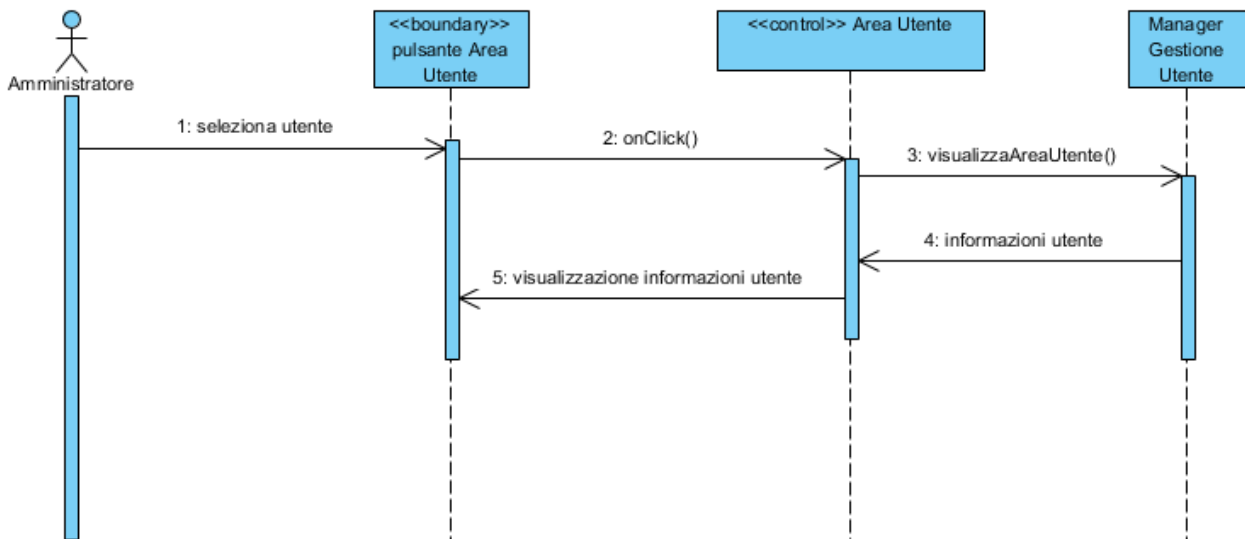
#### 5.4.2.1 Modifica Utente



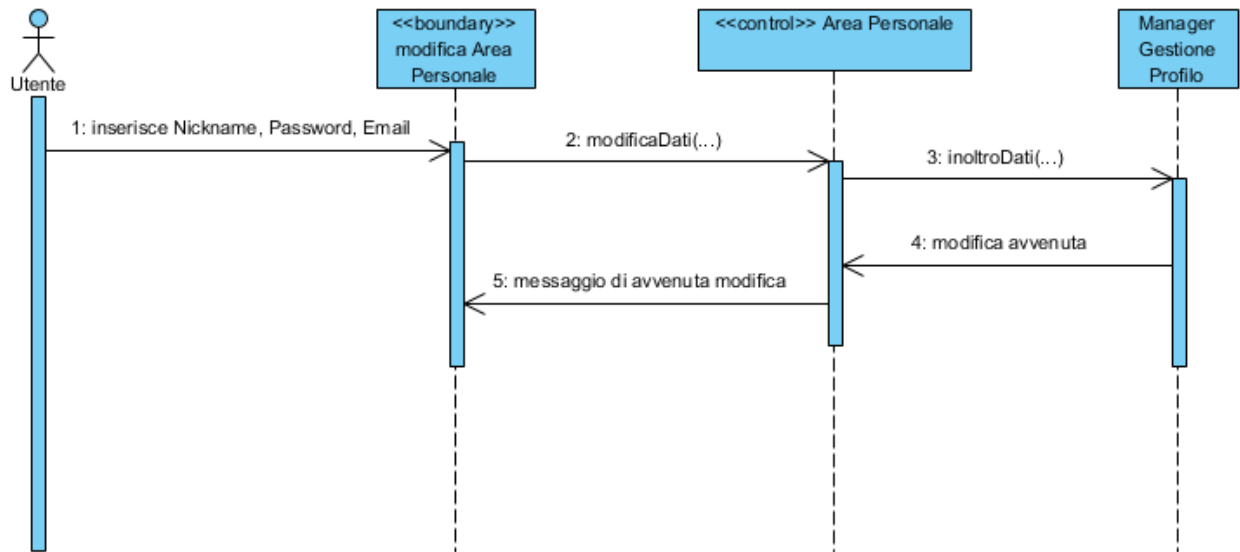
#### 5.4.2.2 Ricerca Utente



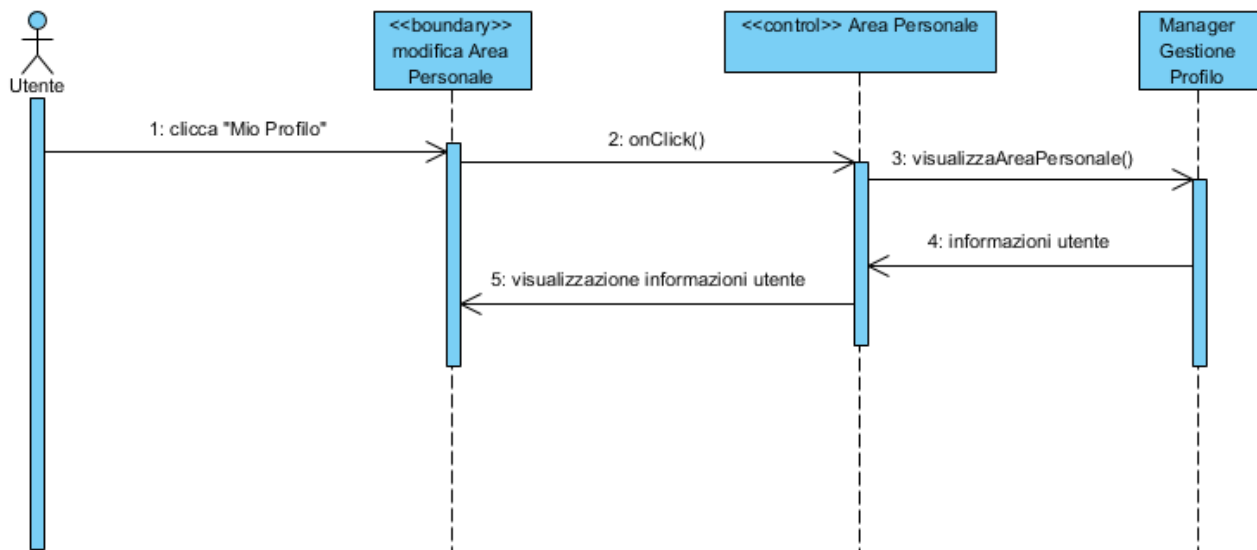
#### 5.4.2.3 Visualizza Utente



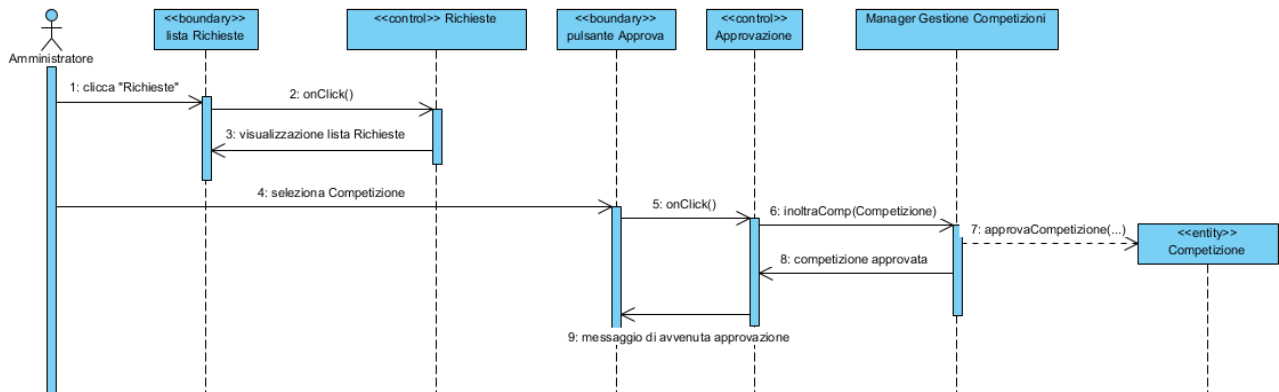
#### 5.4.2.4 Modifica Profilo



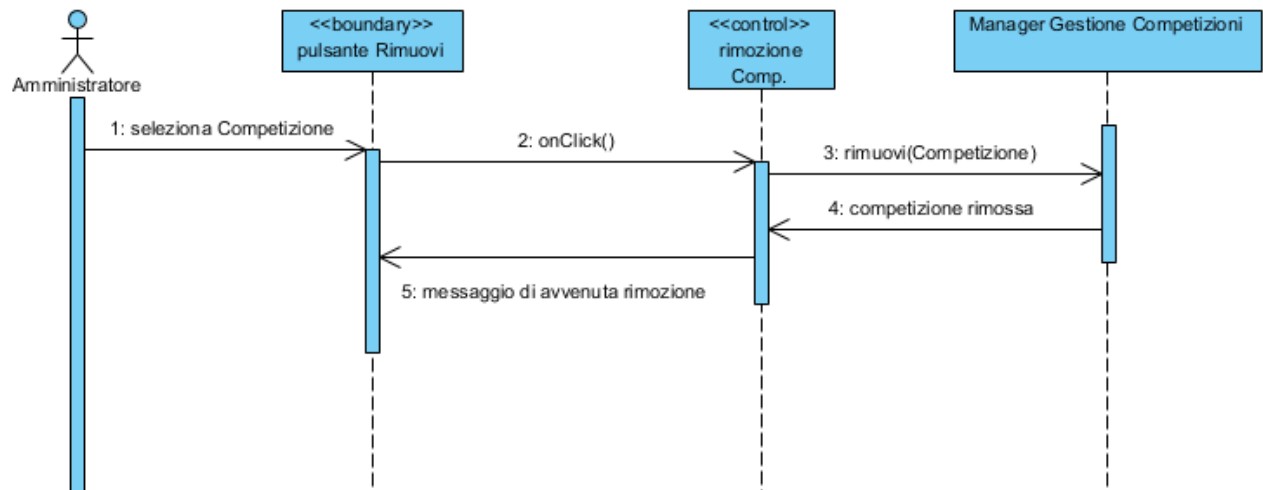
#### 5.4.2.5 Visualizza Profilo



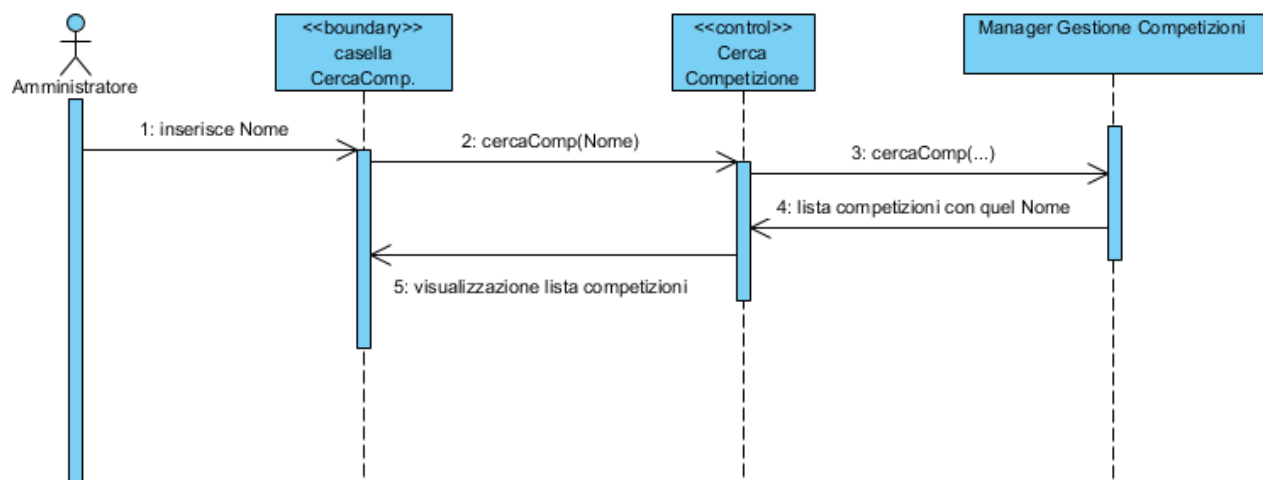
### 5.4.3.1 Approva Competizione



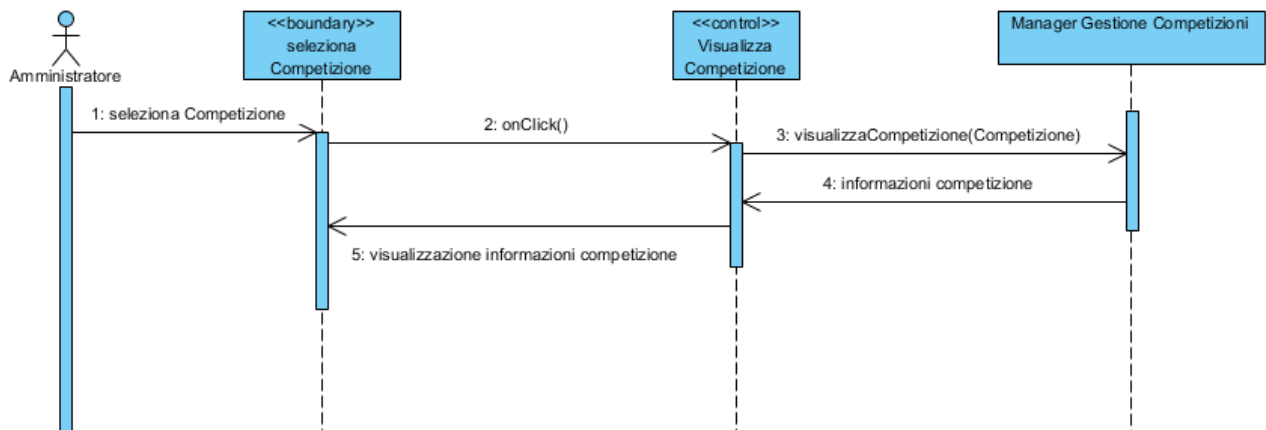
### 5.4.3.2 Rimozione Competizione



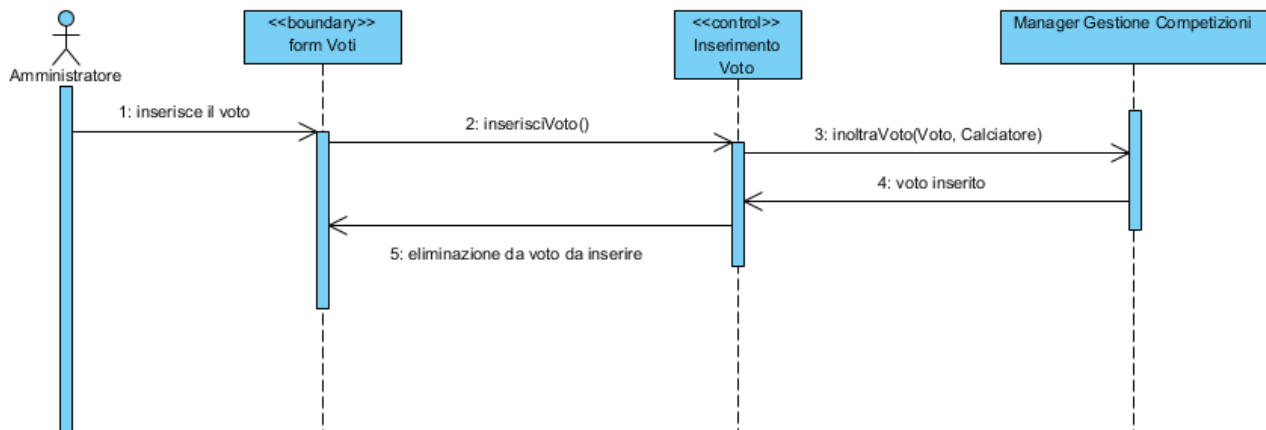
### 5.4.3.3 Ricerca Competizione



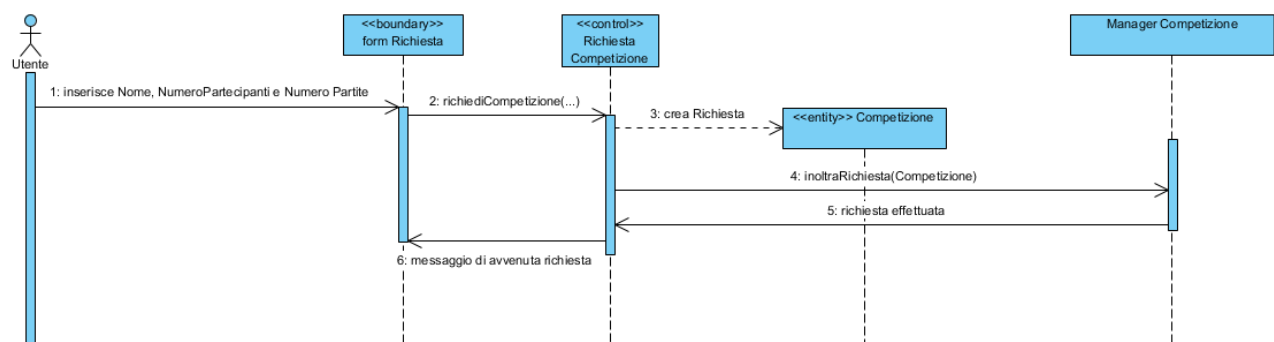
#### 5.4.3.4 Visualizza Competizione



#### 5.4.3.5 Inserimento voti

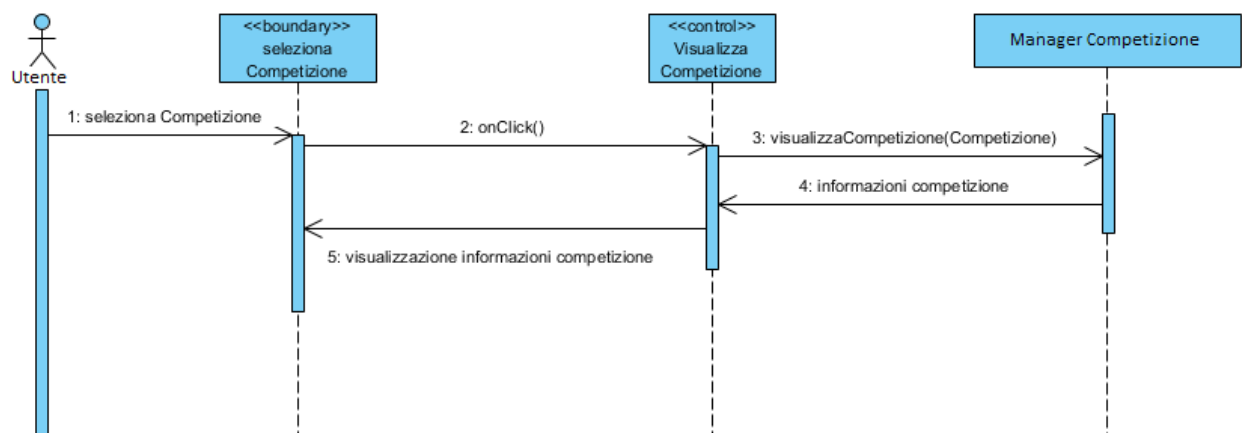


#### 5.4.3.6 Richiesta Competizione

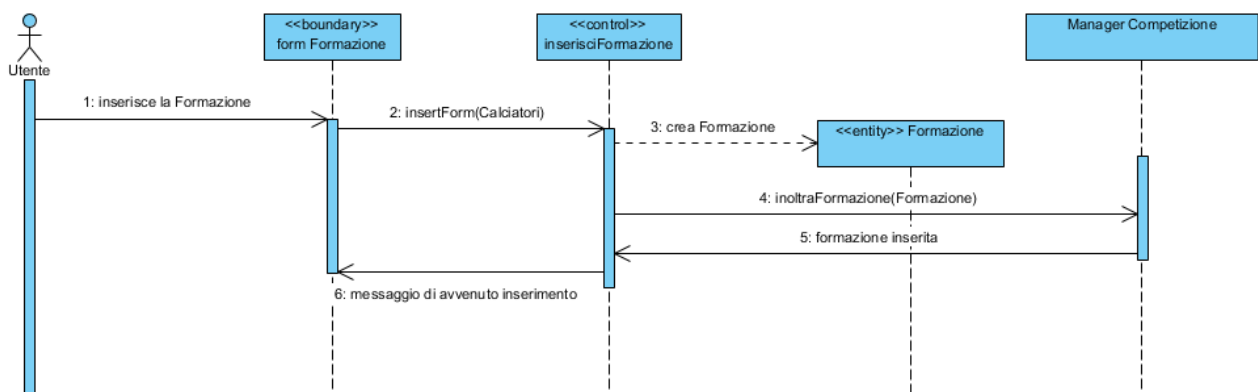




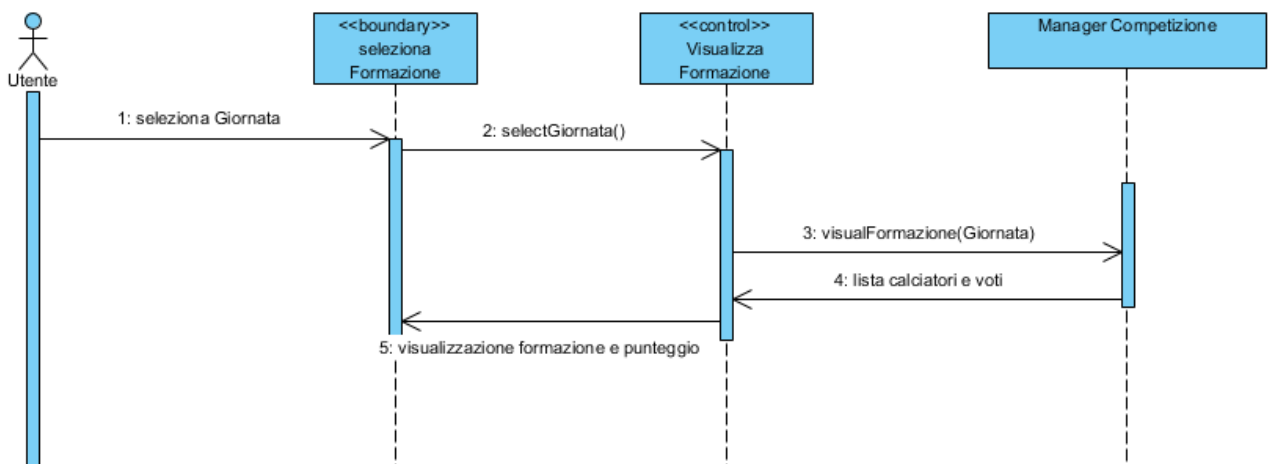
#### 5.4.3.7 Visualizza Competizione



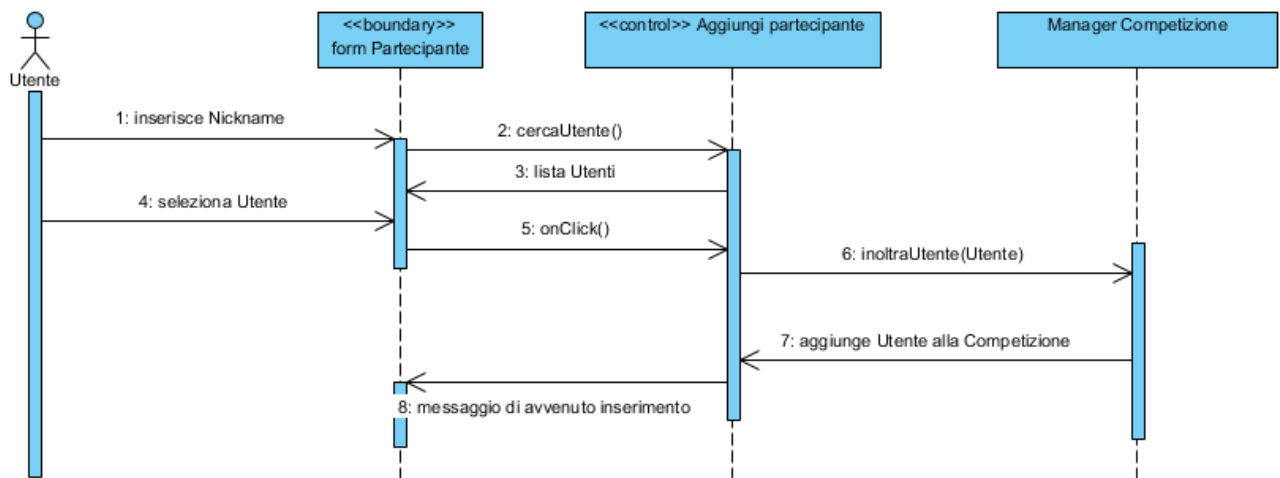
#### 5.4.3.8 Inserisci Formazione



#### 5.4.3.9 Visualizza Formazione

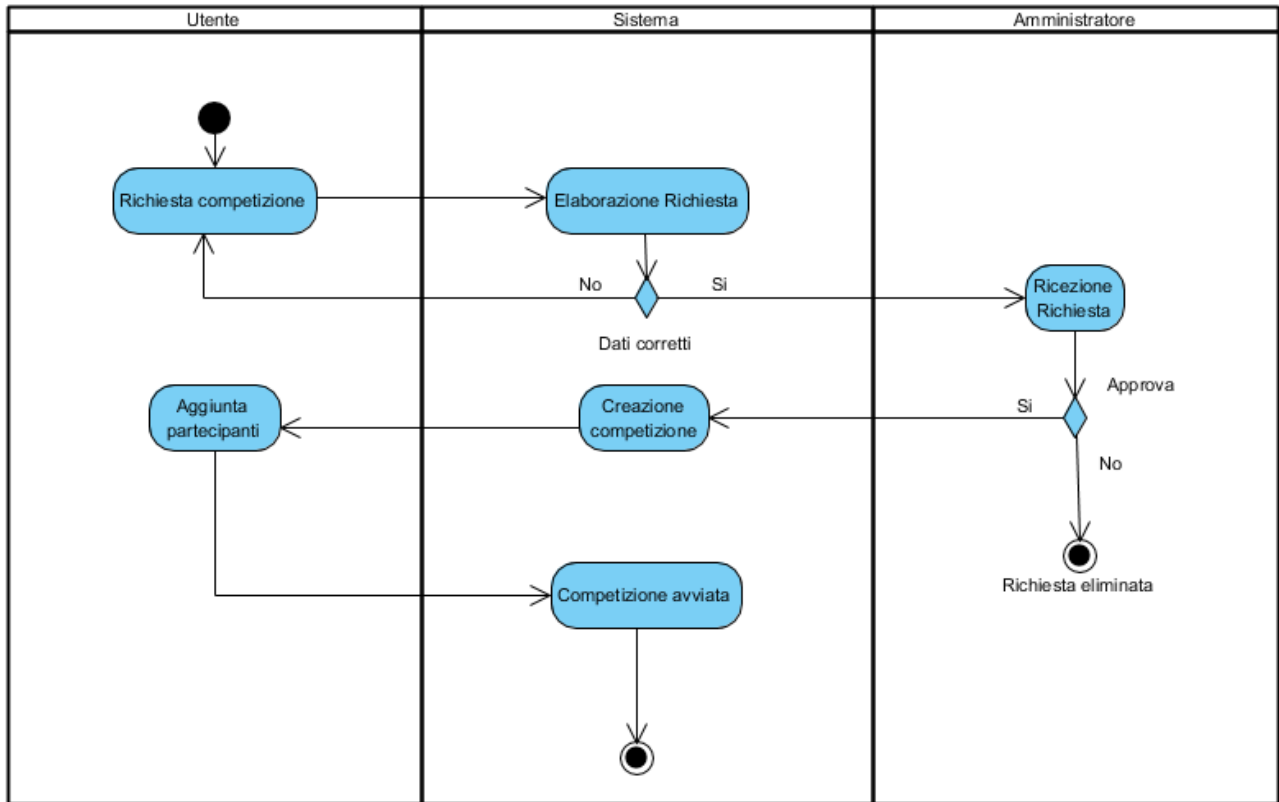


#### 5.4.3.10 Aggiungi Partecipante

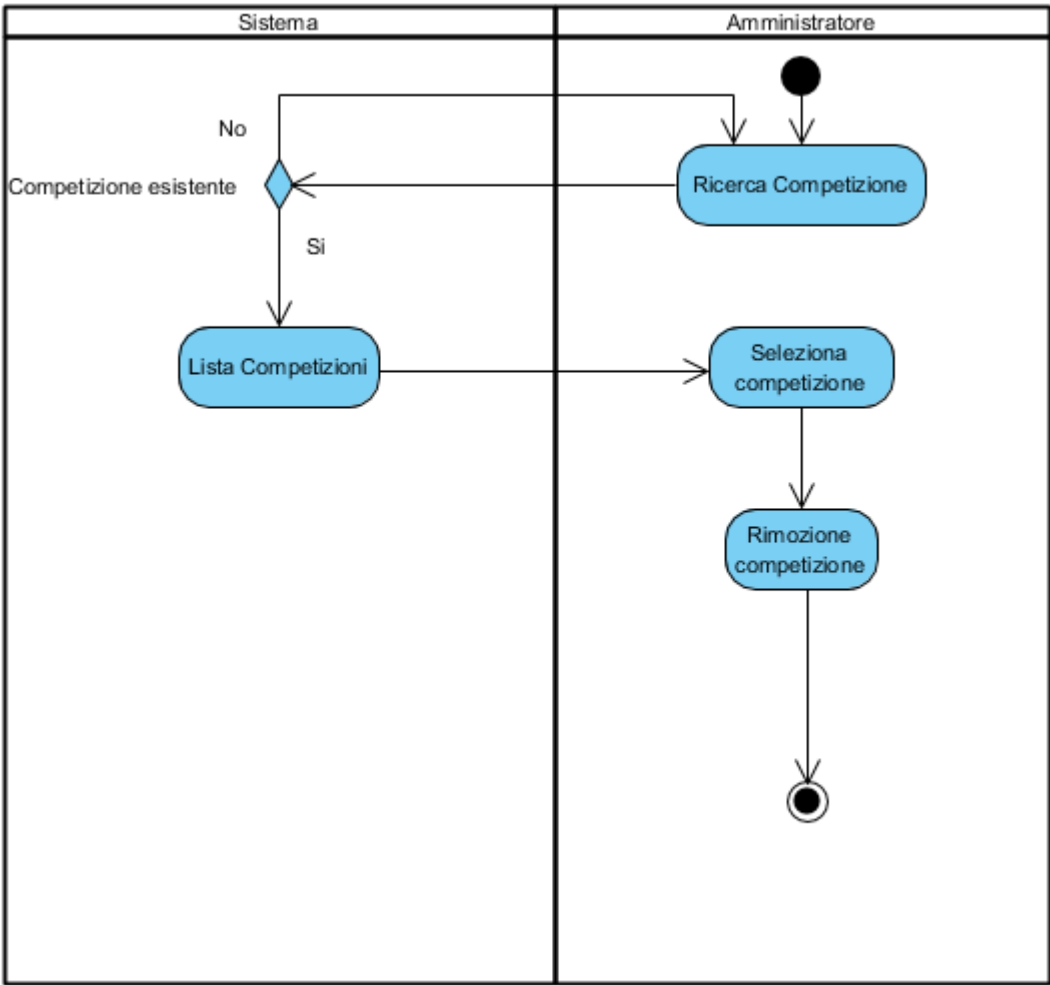


## 5. Activity Diagram

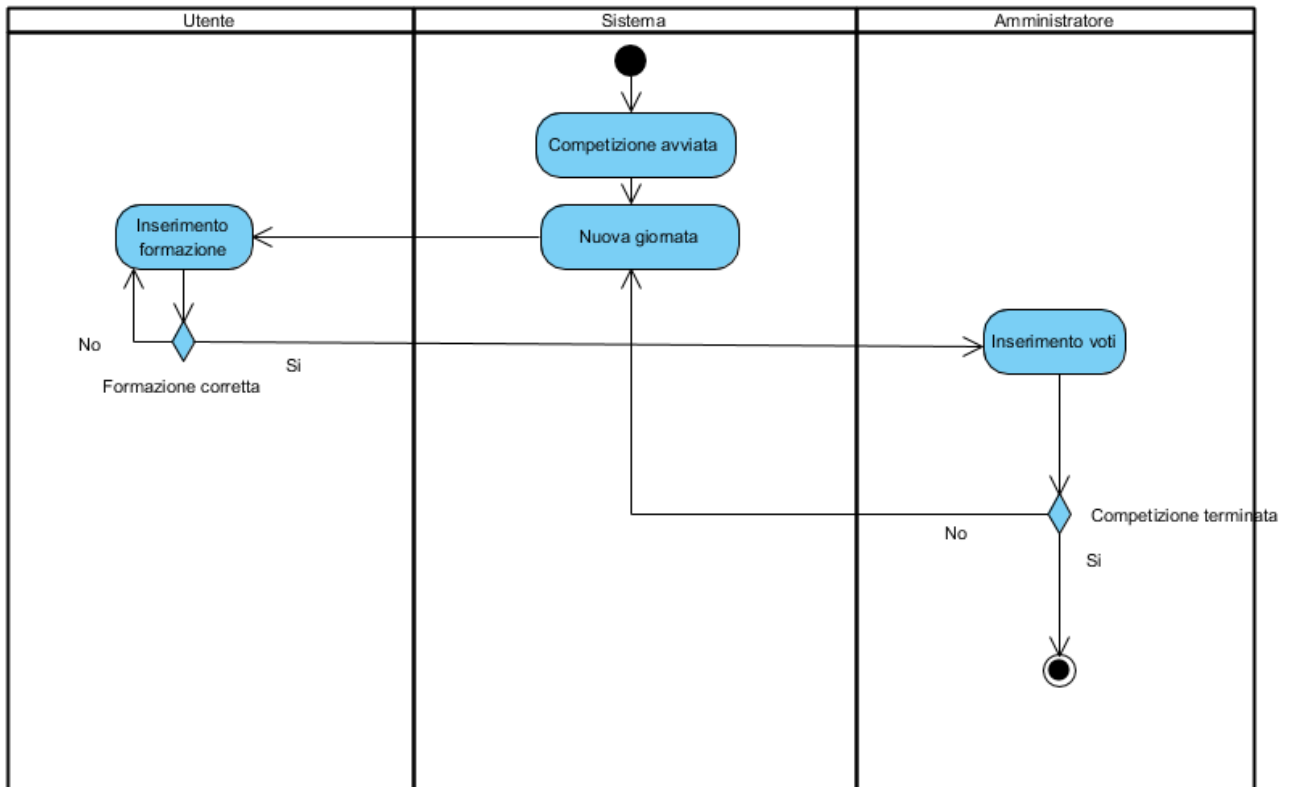
### 5.1. Creazione Competizione



## 5.2. Rimozione Competizione

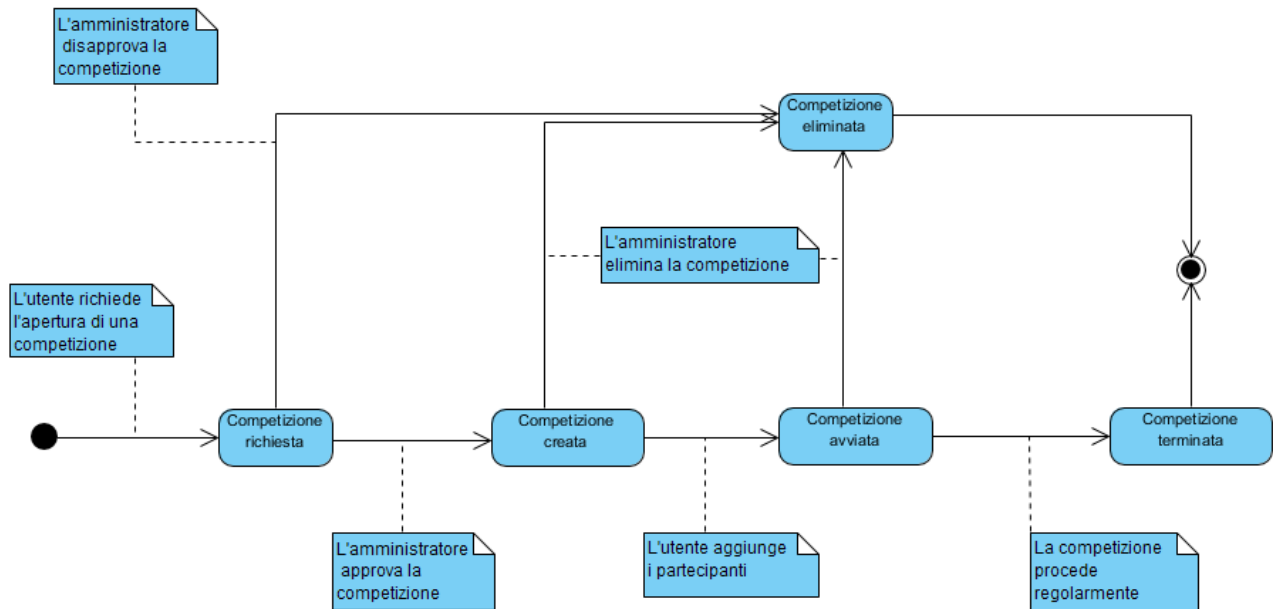


### 5.3. Inserimento Formazione

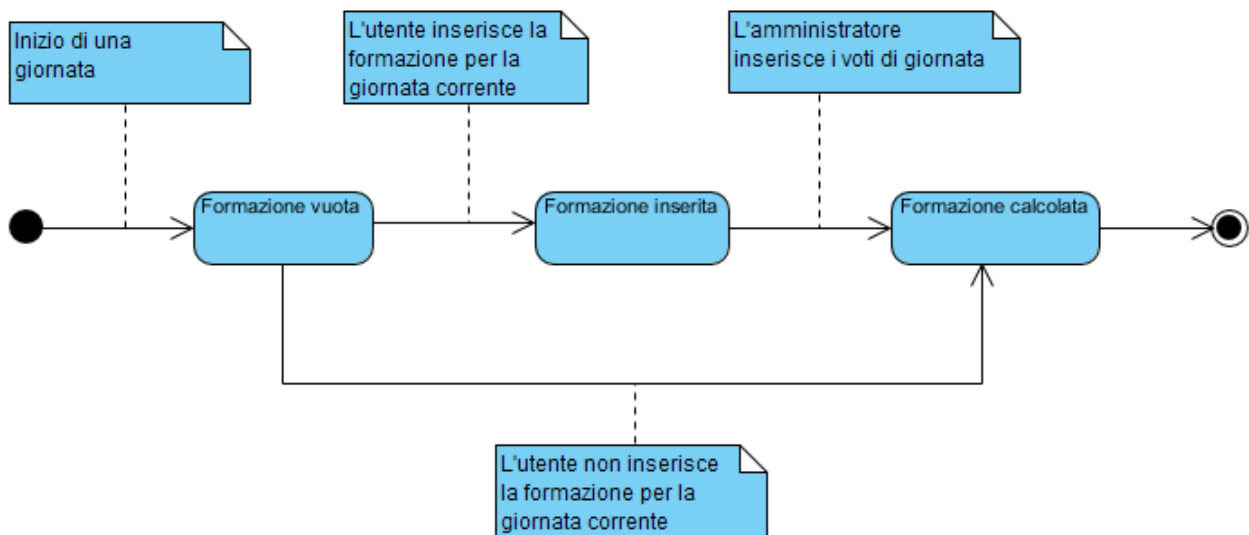


## 6. Statechart Diagram

### 6.1. Competizione

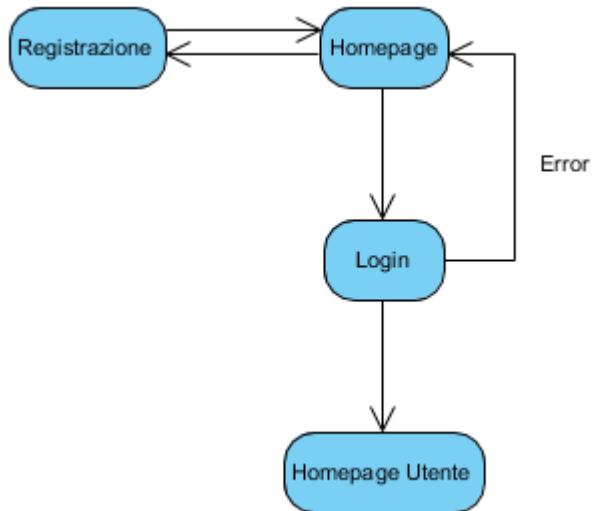


### 6.2. Formazione

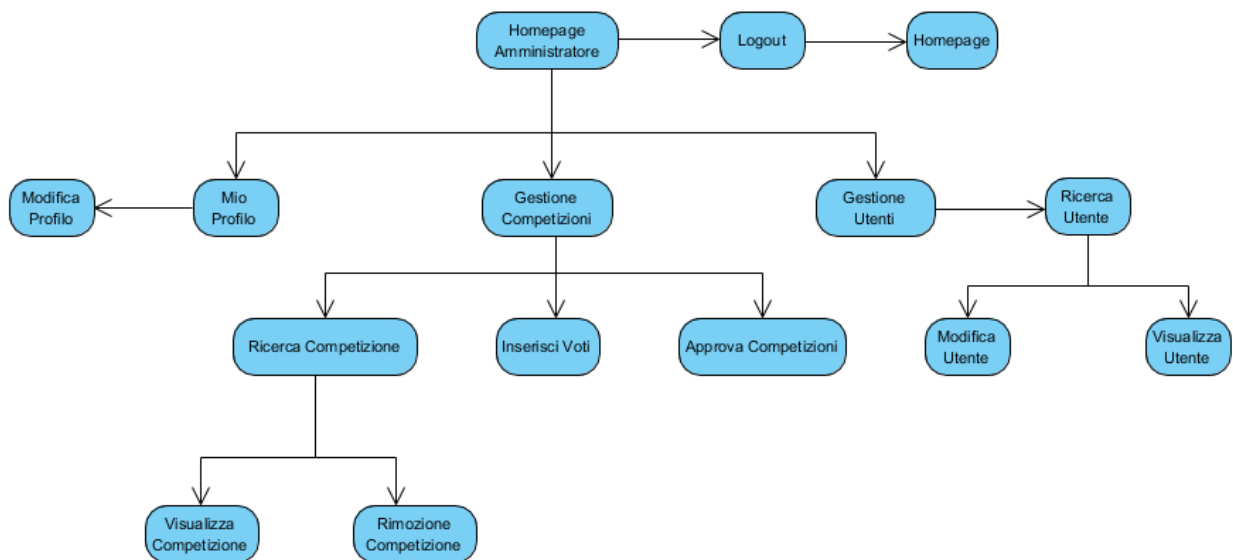


## 7. Navigation Path

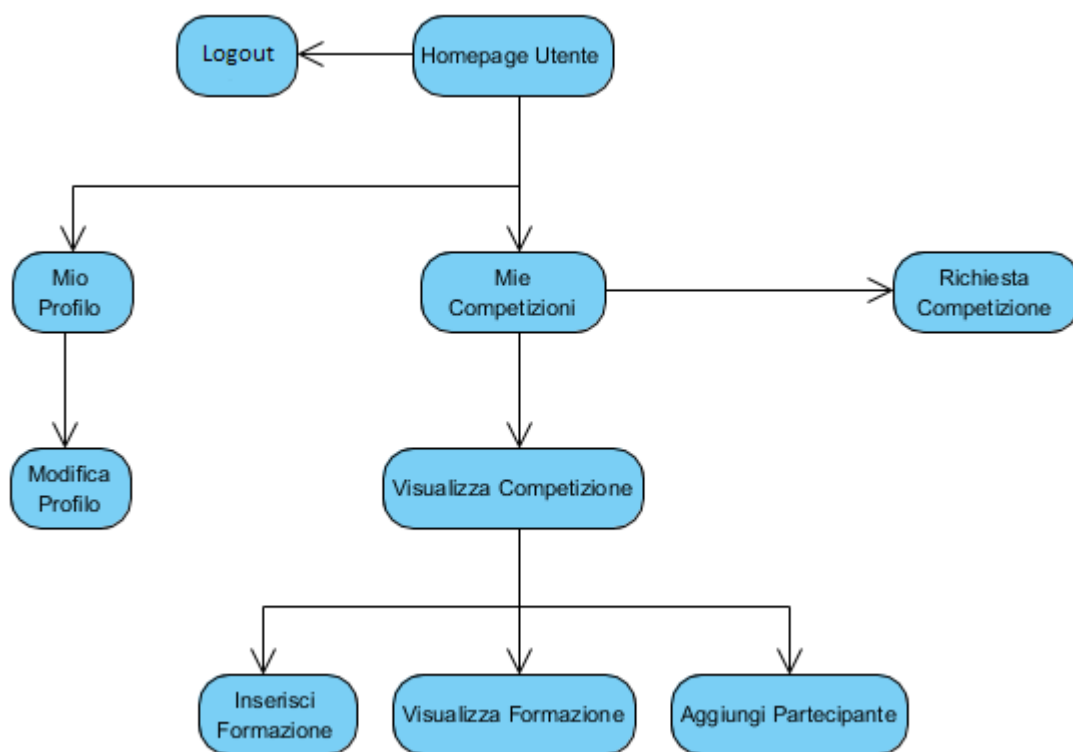
### 7.1. Utente non registrato



### 7.2. Amministratore



### 7.3. Utente





## 8. Mock-up

### 8.1. Registrazione

The mock-up shows a web browser window titled "Fantabet". The address bar contains "http://". The page features the "FantaBet" logo, which includes a soccer ball icon. Below the logo, the heading "Registrazione" is centered. The registration form consists of five input fields labeled "Nickname", "Username", "Password", "Conferma Password", and "Email". A "Registrati!" button is positioned at the bottom right of the form.

### 8.2. Login

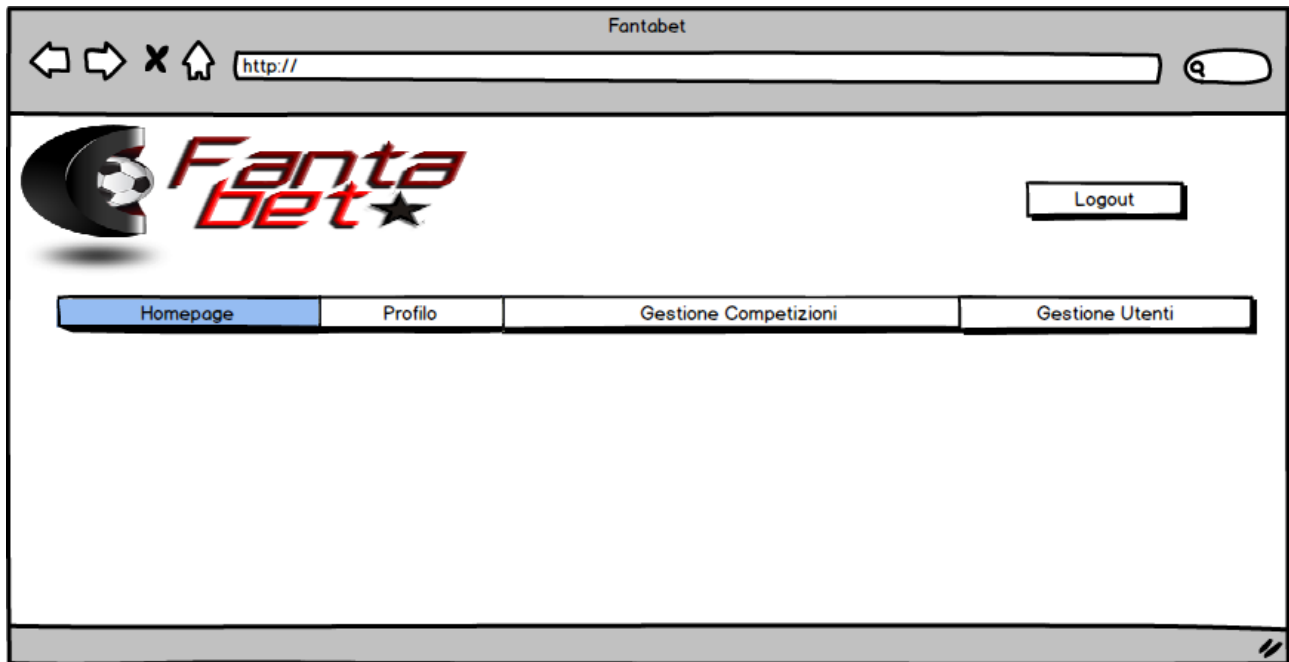
The mock-up shows a web browser window titled "FantaBet". The address bar contains "http://". The page features the "FantaBet" logo. Below the logo, the login form consists of two input fields labeled "USER" and "PASSWORD", followed by a "LOGIN" button. A link labeled "Non sei ancora Registrato?" is located below the "LOGIN" button. Annotations include:

- A yellow sticky note with a red tab pointing to the "LOGIN" button: "Una volta inseriti i dati, se premuto, reindirizzo all'home page dell'utente."
- A yellow sticky note with a red tab pointing to the "Non sei ancora Registrato?" link: "Link che reindirizza l'utente alla form di registrazione"
- A callout box labeled "CASO DATI ERRATI" pointing to the "LOGIN" button, which leads to an error message box:

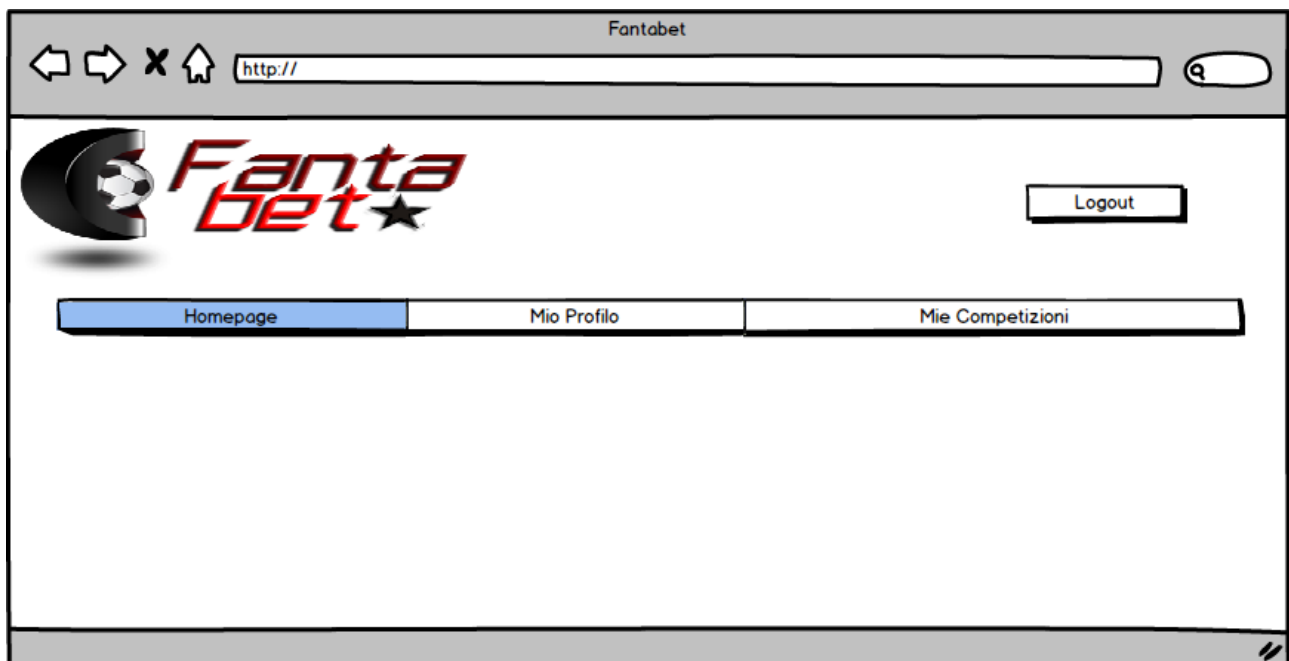
**ERRORE NEI DATI**

ID e/o password errati.  
Se è la prima volta su FantaBet, clicca sul link per registrarti!

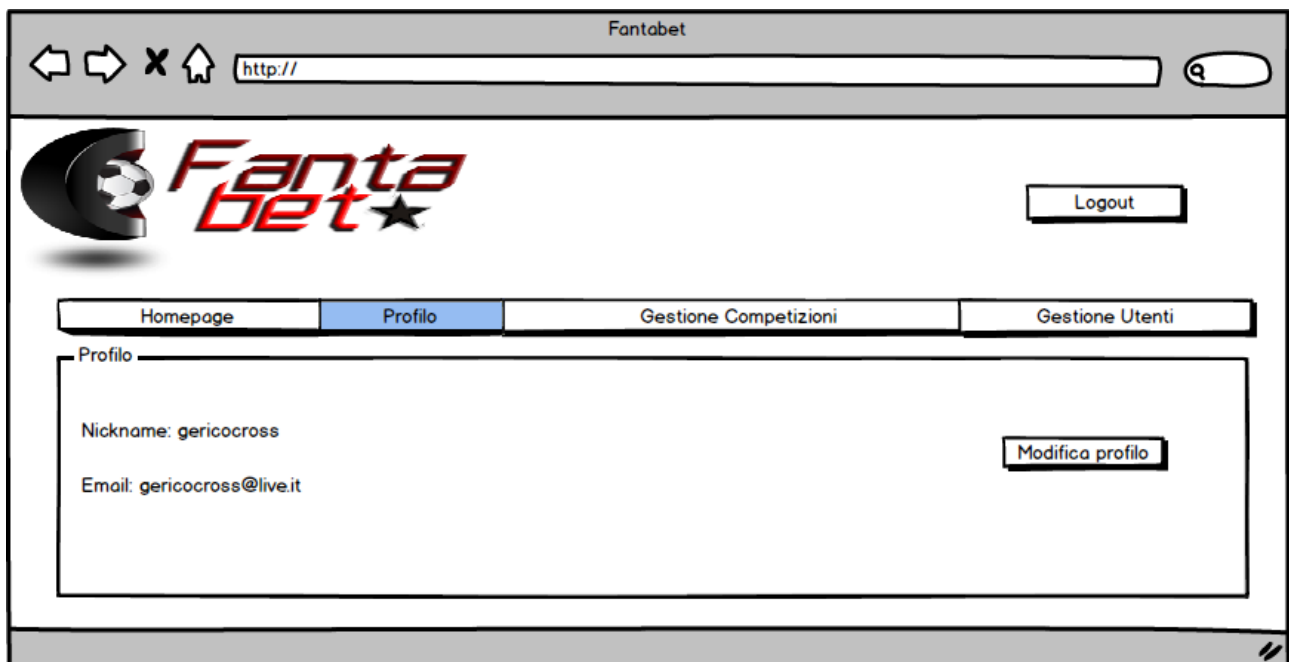
### 8.3. Homepage Amministratore



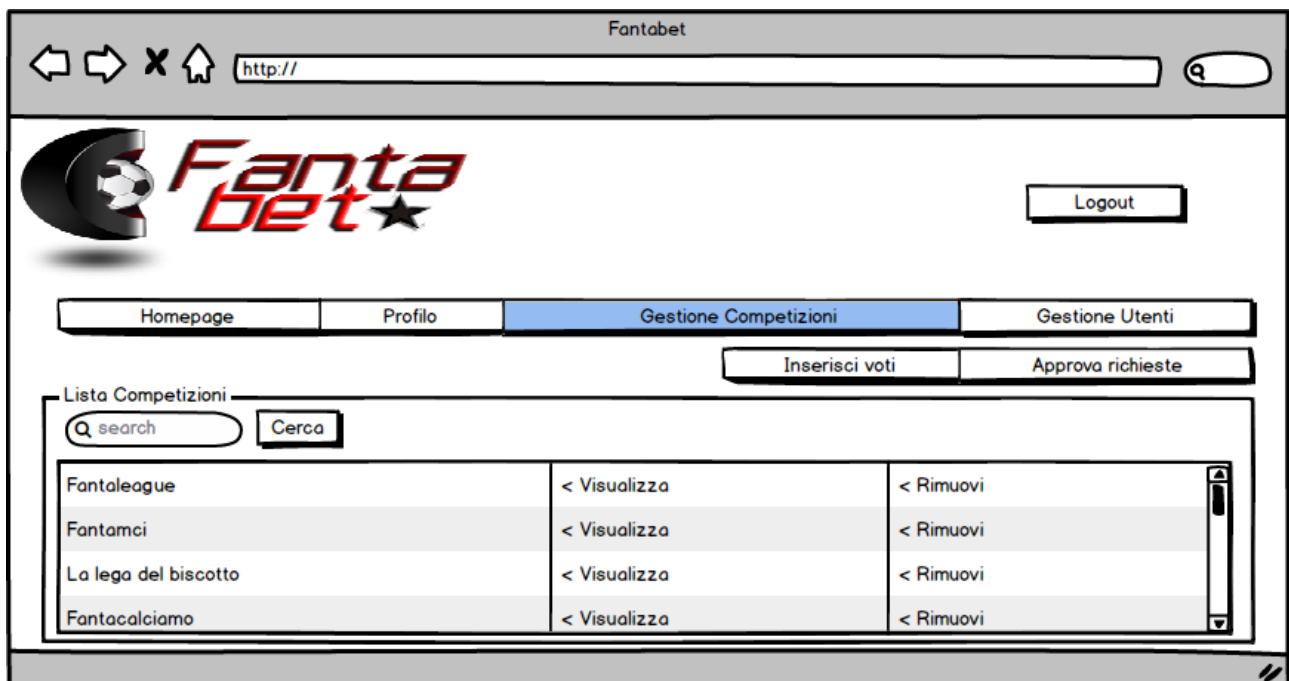
### 8.4. Homepage Utente



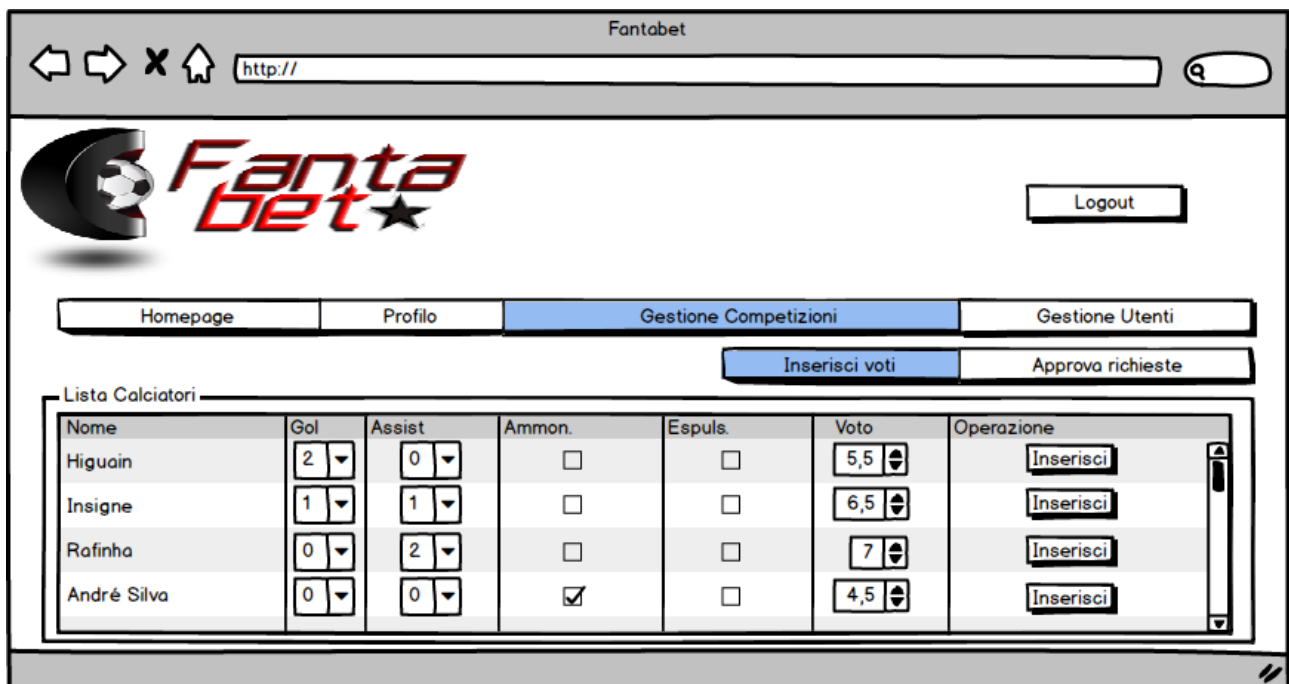
## 8.5. Profilo Amministratore



## 8.6. Gestione Competizione



## 8.7. Inserimento Voti



Fantabet

Logout

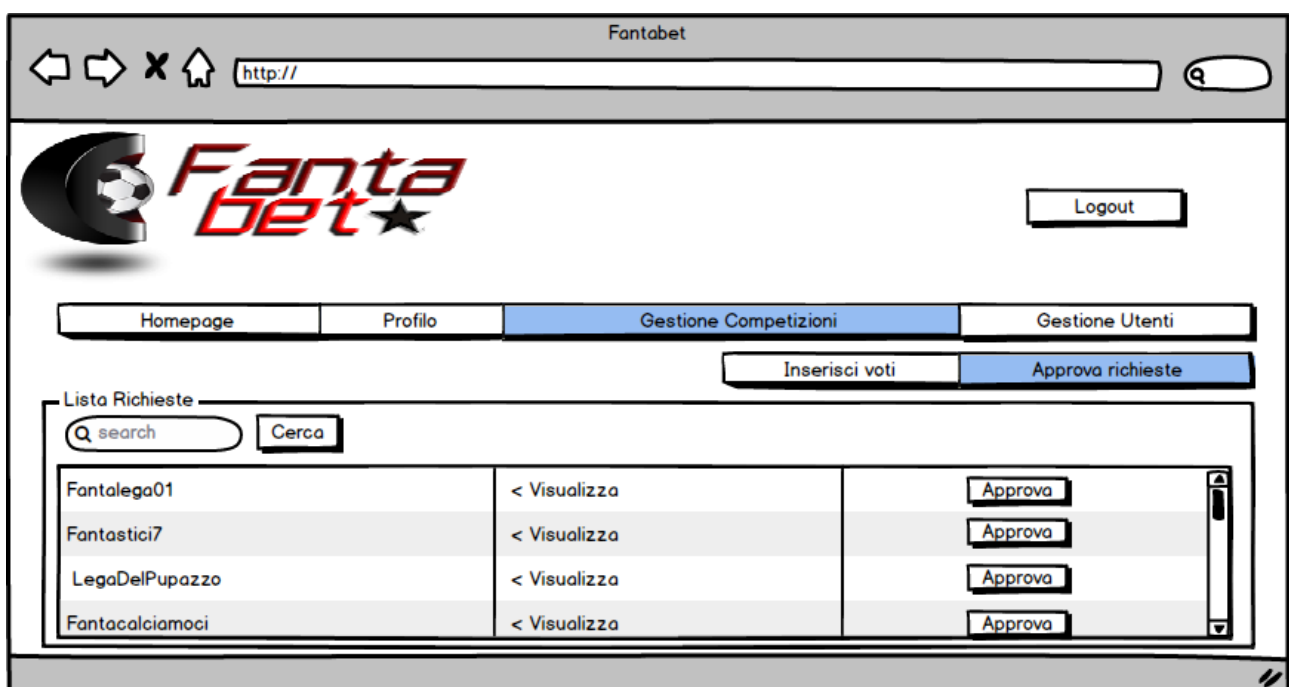
Homepage Profilo **Gestione Competizioni** Gestione Utenti

Inserisci voti Approva richieste

Lista Calciatori

Nome	Gol	Assist	Ammon.	Espuls.	Voto	Operazione
Higuain	2	0	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5,5	Inserisci
Insigne	1	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6,5	Inserisci
Rafinha	0	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7	Inserisci
André Silva	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4,5	Inserisci

## 8.8. Approva richieste



Fantabet

Logout

Homepage Profilo **Gestione Competizioni** Gestione Utenti

Inserisci voti Approva richieste

Lista Richieste

Q search Cerca

Fantalega01	< Visualizza	Approva
Fantastici7	< Visualizza	Approva
LegaDelPupazzo	< Visualizza	Approva
Fantacalciamoci	< Visualizza	Approva

## 8.9. Gestione Utenti

Fantabet

http://

**Fanta  
bet**★

Logout

Homepage   Profilo   Gestione Competizioni   **Gestione Utenti**

Lista Utenti

search Cerca

gericocross	< Visualizza	< Modifica
komidel	< Visualizza	< Modifica
alfreeeedo	< Visualizza	< Modifica
croutlaw	< Visualizza	< Modifica

## 8.10. Modifica Utente

Fantabet

http://

**Fanta  
bet**★

Logout

Homepage   Profilo   Gestione Competizioni   **Gestione Utenti**

Profilo

Nickname: gericocross   Nickname

Email: gericocross@live.it   Nuova password

Username: Gerico   Conferma password

Email

Username

Modifica profilo

< Torna a Lista Utenti

## 8.11. Profilo Personale

The screenshot shows a web browser window with the Fantabet logo and navigation menu. The 'Profilo' tab is selected. The profile information is displayed as follows:

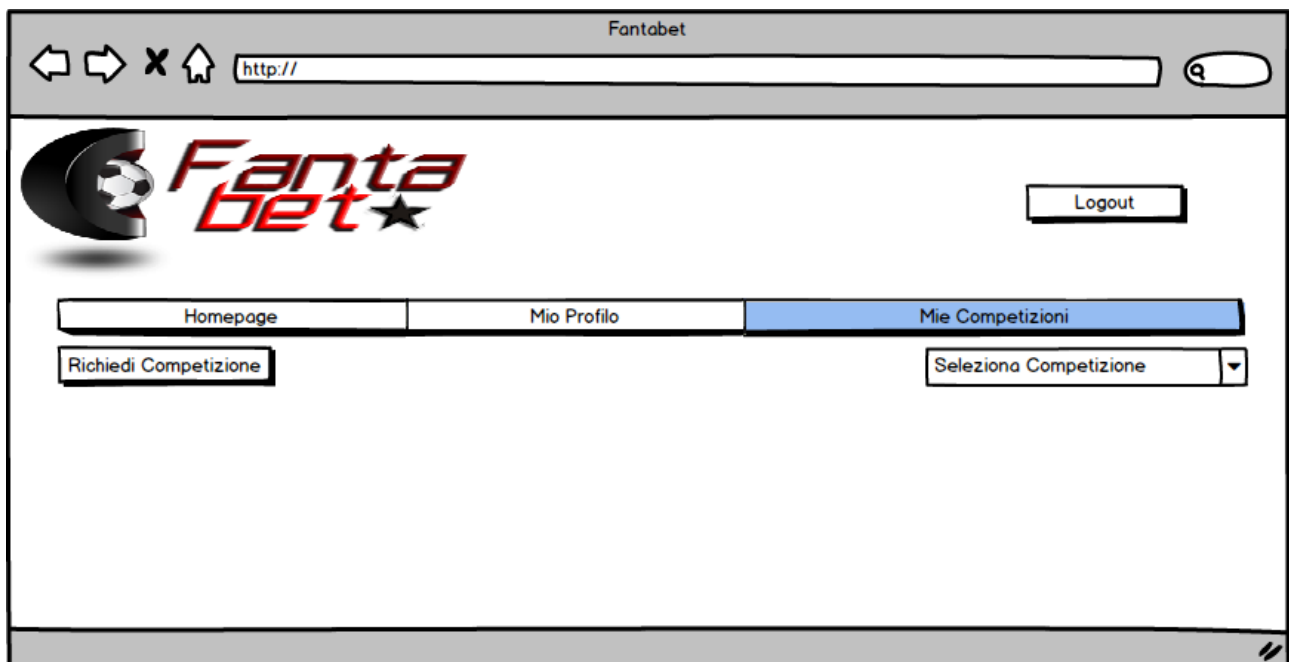
Profilo	
Nickname: gericocross	<a href="#">Modifica profilo</a>
Email: gericocross@live.it	

## 8.12. Modifica Profilo Personale

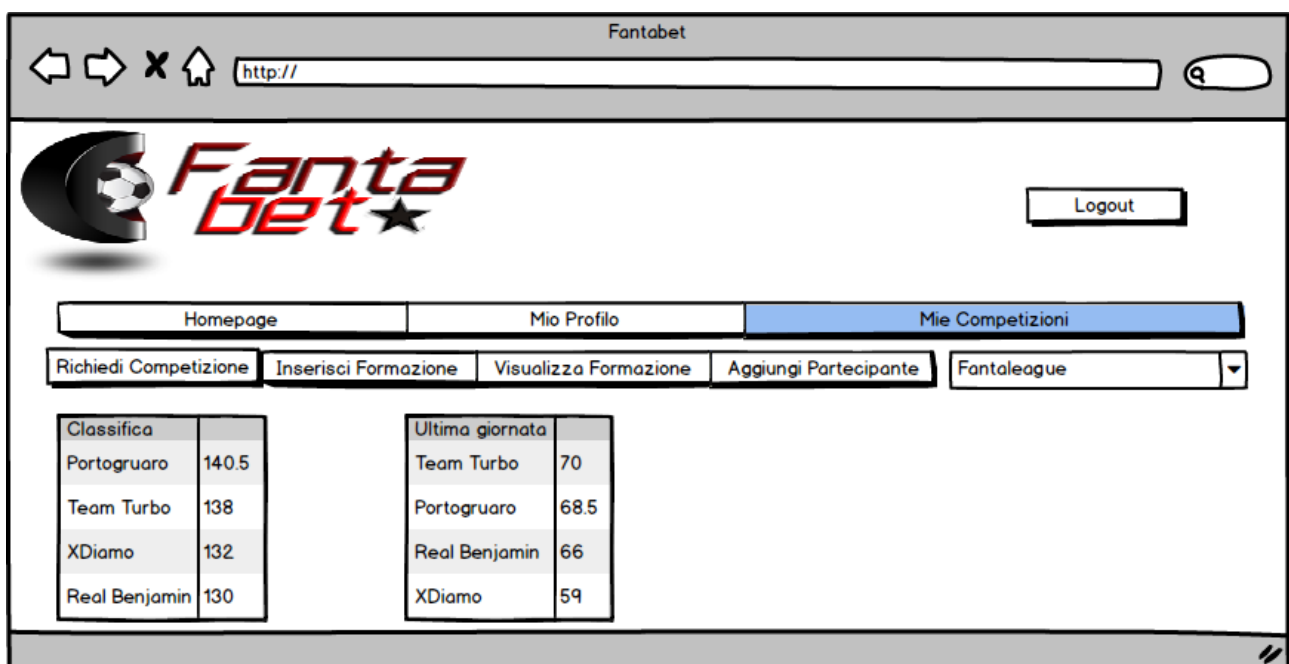
The screenshot shows the 'Modifica Profilo' page on the Fantabet website. The 'Mio Profilo' tab is selected. The form for editing the profile is displayed as follows:

Mio Profilo		
Profilo		
Nickname: gericocross	Nickname <input type="text"/>	<a href="#">Modifica profilo</a>
Email: gericocross@live.it	Nuova password <input type="text"/>	
	Conferma password <input type="text"/>	
	Email <input type="text"/>	

### 8.13. Competizioni Personali



### 8.14. Selezione Competizione Personale



## 8.15. Inserimento Formazione

Fantabet

http://

Logout

Homepage Mio Profilo Mie Competizioni

Richiedi Competizione **Inserisci Formazione** Visualizza Formazione Aggiungi Partecipante Fantaleague

Selezione modulo

☐ 3 - 4 - 3  
☒ 4 - 3 - 3  
☐ 5 - 3 - 2  
☐ 4 - 4 - 2  
☐ 3 - 5 - 2

Inserisci

Portiere:  
Difensori:  
Centrocampisti:  
Attaccanti:

Costo totale:

Nome	Costo
< Alisson	13
< Belec	6
< Berisha	11

P D C A

## 8.16. Visualizza Formazione

Fantabet

http://

Logout

Homepage Mio Profilo Mie Competizioni

Richiedi Competizione Inserisci Formazione **Visualizza Formazione** Aggiungi Partecipante Fantaleague

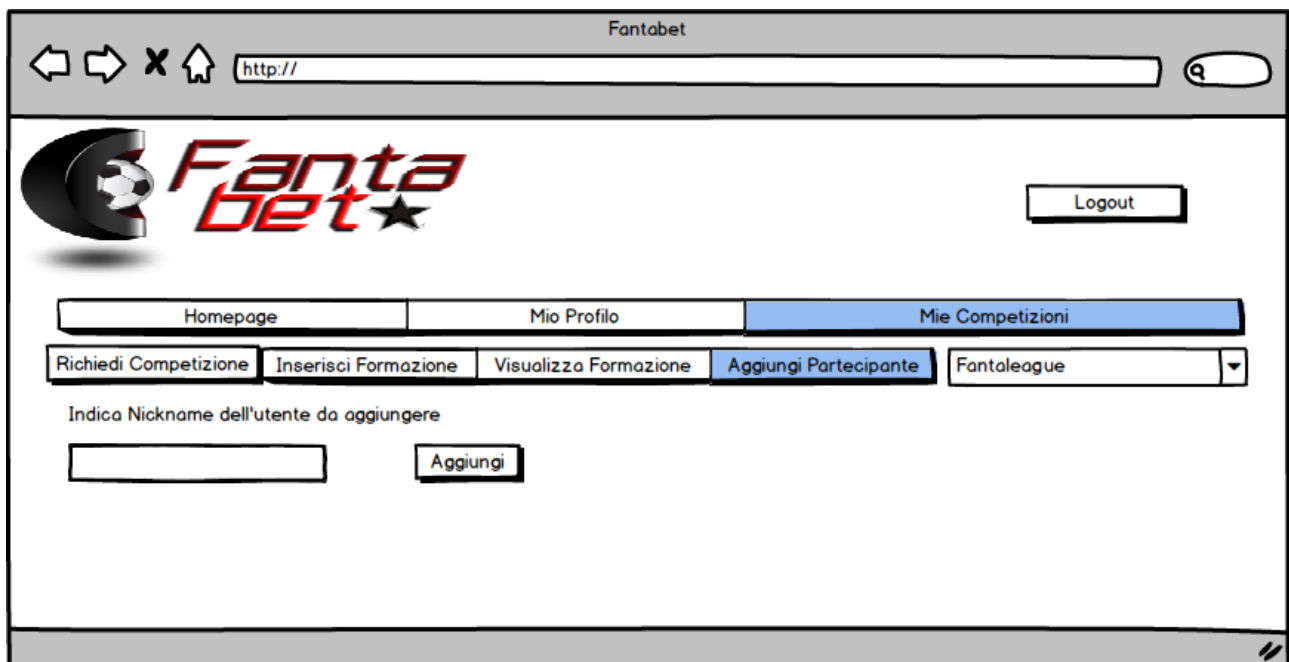
1° giornata

Punteggio 73.5

Nome	Voto	Bonus	Malus	Fantavoto
Buffon	6.5			6.5
Miranda	6		Amm.	5.5
Kolarov	7	Ass.	Amm.	7.5
Lukaku	-		0	

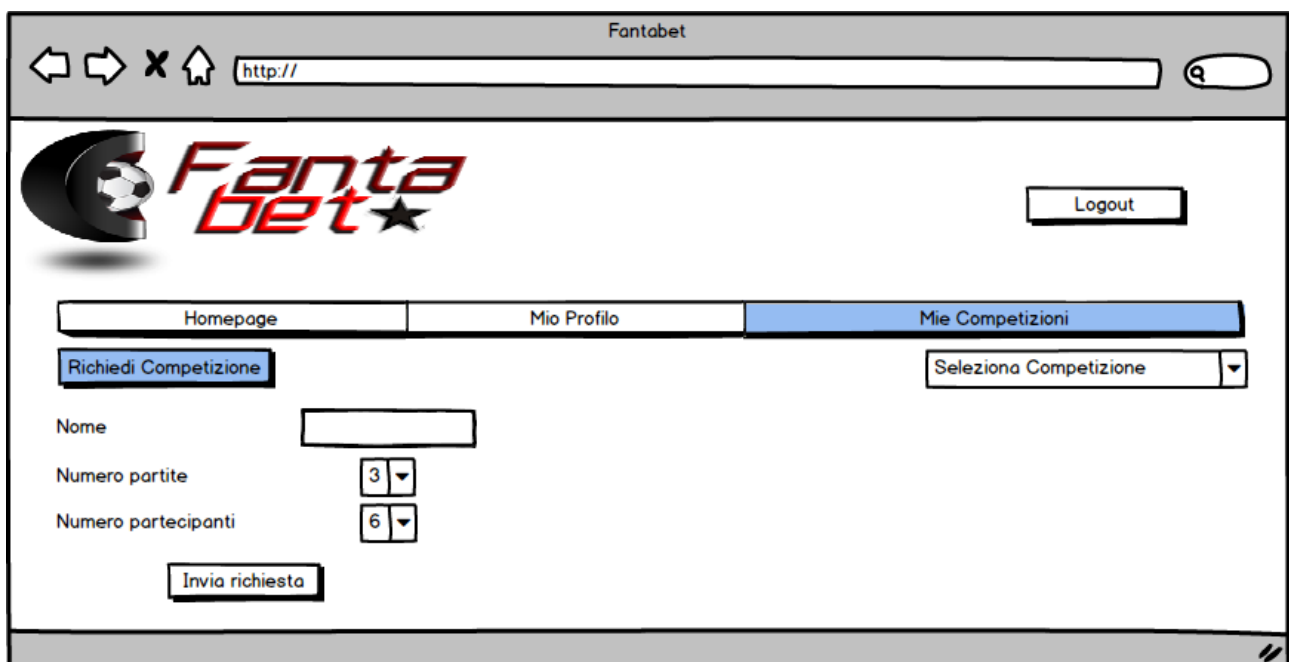


### 8.17. Aggiungi Partecipante



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://'. The page title is 'Fantabet'. The logo features a soccer ball and the text 'Fanta Bet' with a star. A 'Logout' button is in the top right. A navigation bar contains 'Homepage', 'Mio Profilo', and 'Mie Competizioni'. Below this, a secondary bar has 'Richiedi Competizione', 'Inserisci Formazione', 'Visualizza Formazione', 'Aggiungi Partecipante' (highlighted), and a 'Fantaleague' dropdown. The main content area is titled 'Indica Nickname dell'utente da aggiungere' and includes a text input field and an 'Aggiungi' button.

### 8.18. Richiesta competizione



The screenshot shows the 'Richiedi Competizione' page. The navigation bar is the same as in the previous screenshot, but 'Richiedi Competizione' is now highlighted. The 'Fantaleague' dropdown is now labeled 'Seleziona Competizione'. The form includes a 'Nome' label and an input field, a 'Numero partite' label with a dropdown menu showing '3', and a 'Numero partecipanti' label with a dropdown menu showing '6'. An 'Invia richiesta' button is at the bottom.

## 6. Glossario

- **Sito Web:** un insieme di pagine web correlate tra di loro.
- **Attore:** Un insieme coerente di ruoli che gli utenti di un caso d'uso possono impersonare interagendo con il caso d'uso stesso. Un attore ha un ruolo per ciascun caso d'uso con il quale comunica.
- **Form:** finestra di dialogo incorporata in una pagina Web che consente all'utente di inserire informazioni destinate ad un server. È composto da spazi (campi) predefiniti, ad esempio menu a tendina, elenchi puntati o caselle di testo libero.
- **Login:** Procedura attraverso la quale ci si collega con un qualsiasi servizio in linea. All'utente viene assegnato un nome di login ed una password che vengono richiesti dal sistema ogni volta che ci si collega.
- **Logout:** Procedura che consente ad un utente di terminare la propria attività all'interno dell'area riservata.
- **Navigation Path:** Il processo del muoversi da un nodo ad un altro in un ipertesto (o web). La navigazione avviene seguendo i collegamenti (links). I comandi disponibili in un particolare browser possono rendere più facile la navigazione. In particolare, ciò avviene mantenendo la storia dei collegamenti attivati (in alcuni casi indicando graficamente una mappa delle relazioni tra essi). • **Mock-up:** Rappresentazione di esempio per alcune pagine tipiche dell'applicazione.
- **R.A.D.:** acronimo di Requirements Analysis Document (Documento di Analisi dei Requisiti)
- **Scenario:** descrizione in linguaggio naturale dell'utilizzo del sistema da parte di uno o più attori. È particolarmente utile nell'analisi dei requisiti per individuare le funzionalità che il sistema deve offrire
- **Caso d'uso:** descrizione di un'interazione tra il sistema e uno o più attori. È costituito dal nome del caso d'uso, dall'elenco degli attori partecipanti, dal flusso di eventi, dalle condizioni d'ingresso e di uscita e dalla descrizione delle varie eccezioni che possono verificarsi durante il flusso di eventi.
- **Boundary Object:** oggetto che interagisce con un attore.
- **Control Object:** oggetto che rappresenta le operazioni eseguite dal sistema
- **Entity object:** oggetto usato per modellare dati persistenti del sistema.
- **Utente:** un attore del sistema che può usufruire dei servizi offerti.
- **Password:** metodo di sicurezza che, mediante una stringa di caratteri, permette di identificare un utente specifico. Generalmente le password sono formate da una sequenza di lettere e numeri; digitando correttamente questi caratteri, si può avere accesso al computer o alla rete.