



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Ingegneria del Software

REQUIREMENTS ANALYSIS DOCUMENT

ANNO ACCADEMICO 2017/2018

Versione 2.2



Partecipanti:

NOME	MATRICOLA
Vecchione Angela	0512102274
Albano Eugenio	0512102480

Revision History:

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORE
18/10/17	1.0	Stesura dell'introduzione e di parte del Sistema proposto	Membri del team.
19/10/17	1.1	Revisione dei requisiti funzionali e non funzionali	Membri del team.
22/10/17	1.2	Revisione e stesura degli scenari	Membri del team.
23/10/17	1.3	Stesura casi d'uso	Membri del team.
24/10/17	1.4	Completamento casi d'uso	Membri del team.
31/10/17	1.5	Stesura iniziale dell'Object Model	Membri del team.
2/11/17	1.6	Revisione casi d'uso	Membri del team.
3/11/17	1.7	Completamento Object Model	Membri del team.
4/11/17	1.8	Stesura iniziale Sequence Diagram	Membri del team.
15/11/17	1.9	Revisione e completamento Sequence Diagram	Membri del team.

24/11/17	2.0	Revisione documento e stesura Mockups	Membri del team.
13/12/17	2.1	Completamento Mockups e Path Navigazionali	Membri del team.
18/12/17	2.2	Completamento RAD	Membri del team.

Indice

1.Introduzione.....	7
1.1 Scopo del sistema.....	7
1.2 Ambito del sistema.....	7
1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto.....	8
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	8
1.5 Riferimenti.....	8
1.6 Panoramica.....	8
2.Sistema Corrente.....	9
3.Sistema Proposto.....	9
3.1 Panoramica del sistema.....	9
3.1.1 Identificazione attori.....	10
3.2 Requisiti Funzionali.....	10
3.2.1 RF 0 – Gestione Registrazione.....	10
3.2.2 RF 1 – Gestione Autenticazione.....	11
3.2.3 RF 2 - Gestione Utente.....	11
3.2.4 RF 3 - Gestione Prenotazione.....	12
3.3 Requisiti non funzionali.....	13
3.1 RNF 1 – Usabilità.....	13
3.2 RNF 2 – Affidabilità.....	14
3.3 RNF 3 – Manutenibilità.....	14
3.4 RNF 4 – Performance.....	14
3.5 RNF 5 – Implementazione.....	14
3.6 RNF 6 – Legali.....	14

3.7 RNF 7 – Sicurezza.....	15
3.4 Scenari.....	16
3.5 Casi d’uso.....	23
UC_0 – Gestione Registrazione.....	23
UC_1 – Gestione Autenticazione.....	30
UC_2 – Gestione Utenti.....	33
UC_3 – Gestione Prenotazioni.....	55
3.6 Object Model.....	61
3.6.0 Gestione Registrazione.....	61
3.6.1 Gestione Autenticazione.....	63
3.6.2 Gestione Utente.....	64
3.6.3 Gestione Prenotazione.....	70
3.7 Class Diagram.....	73
3.8 Sequence Diagram.....	74
3.8.0 Gestione Registrazione.....	74
3.8.1 Gestione Autenticazione.....	80
3.8.2 Gestione Utente.....	82
3.8.3 Gestione Prenotazione.....	90
3.9 Mockup.....	94
3.9.0 Gestione Registrazione.....	94
3.9.1 Gestione Autenticazione.....	96
3.9.2 Gestione Utente.....	98
3.9.3 Gestione Prenotazione.....	104
3.10 Path Navigazionali.....	109

3.10.0 Gestione Registrazione.....	109
3.10.1 Gestione Autenticazione.....	109
3.10.2 Gestione Utente.....	110
3.10.3 Gestione Prenotazione.....	113
3.11 State Chart Diagram.....	115
3.11.0 Campo Sportivo.....	115

1. INTRODUZIONE

1.1 *Scopo del sistema*

Oggi giorno lo sport occupa un posto sempre più importante nella vita quotidiana. È molto comune trovare gruppi di persone alla ricerca di un campo sportivo libero per poter praticare il proprio sport preferito, da questa impellente necessità nasce la nostra web application.

Il nostro sito permetterà agli utenti di cercare i campi sportivi liberi della propria zona, facilitando così le operazioni di prenotazione e pagamento. Inoltre pagando online l'utente potrà usufruire di uno sconto.

Per i Partner sportivi è importante registrarsi al sito inserendo le proprie strutture sportive e le fasce orarie disponibili per le prenotazioni, in modo da pubblicizzare il suo campo ed avere maggiore affluenza.

1.2 *Ambito del sistema*

L'obiettivo del progetto è realizzare una web application che racchiuda svariati campi sportivi al fine di semplificare il lavoro di ricerca da parte degli utenti.

Tale applicativo, oltre a sollevare l'Utente dal compito di ricercare campi sportivi, organizzerà in maniera sistematica i dati presenti nel sistema e li potrà riorganizzare in base al prezzo e alla distanza. Ciò oltre che avere un notevole vantaggio dal punto di vista dell'*Utente* che cerca un campo, valorizza e rende più efficace le attività di pubblicizzazione da parte dei *Partner Sportivi*.

Il sistema inoltre permetterà all'*Utente*, una volta registratosi, di creare il proprio profilo personale riempiendolo con i propri dati.

Valore aggiunto a questa web application è la facilità con cui il tutto verrà realizzato, con interfacce chiare ed intuitive che accompagneranno

l'*Utente* nella navigazione e nella fruizione del servizio rendendo il tutto un'esperienza gradevole e appagante. Il focus principale del sistema risiede nel semplificare e supportare gli utenti del servizio in tutti gli aspetti possibili, in modo da sopprimere del tutto o limitare il senso di frustrazione e insicurezza nella ricerca di un campo sportivo.

1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto

Gli obiettivi del progetto:

- Gestione registrazione;
- Gestione autenticazione;
- Gestione utente;
- Gestione prenotazione;
- Rendere la ricerca di un campo sportivo semplice e veloce;
- Pubblicizzazione di un campo sportivo.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

In questa sezione si specificano gli acronimi e le abbreviazioni utilizzate nel seguito. Essi, infatti, pur essendo di uso comune, potrebbero indurre a interpretazioni personali, quindi potenzialmente diverse da quelle sottintese in questa trattazione.

- Found It!: Nome del sistema che verrà sviluppato.
- Login: Operazione che consente di autenticarsi al sistema.
- Logout: Operazione che permette di uscire dal sistema.
- Utente Semplice: utente del sistema che effettua ricerche e prenotazioni.
- Partner Sportivo: utente del sistema che registra i campi sportivi.
- Moderatore: utente del sistema che visualizza gli utenti iscritti e può bannarli.
- Utente: generalizzazione che racchiude Utenti Semplici, Partner Sportivi e Moderatori.
- Amministratore: gestisce il database, crea i moderatori ed effettua i backup.

1.5 Riferimenti

Per la realizzazione del sistema sono stati utilizzati i seguenti materiali di riferimento:

- B.Bruegge, A.H. Dutoit, Object Oriented Software Engineering - Using UML, Patterns and Java, Prentice Hall, 3rd edition, 2010
- Guida Html, Css, JavaScript, Xml: <https://www.w3schools.com/>

1.6 Panoramica

Found It! è una Web Application che verrà realizzata per gestire ricerche, pubblicazioni e prenotazioni di campi sportivi.

Il sistema dovrà consentire:

- Le registrazioni degli Utenti Semplici.
- Le registrazioni dei Partner Sportivi.
- La registrazione dei Campi Sportivi.
- La ricerca dei Campi Sportivi.
- La prenotazione di un Campo Sportivo.
- Di usufruire di uno sconto prenotando online.
- La modifica dei propri dati utente.
- Ai Moderatori di visualizzare la lista degli utenti e bannarli.

Il sistema presenta un'interfaccia semplice e intuitiva che accompagnerà l'utente nella navigazione e nella fruizione del servizio.

2. SISTEMA CORRENTE

Lo sviluppo di *Found It!* comincia da zero e quindi non esiste nessun sistema corrente.

3. SISTEMA PROPOSTO

3.1 *Panoramica del sistema*

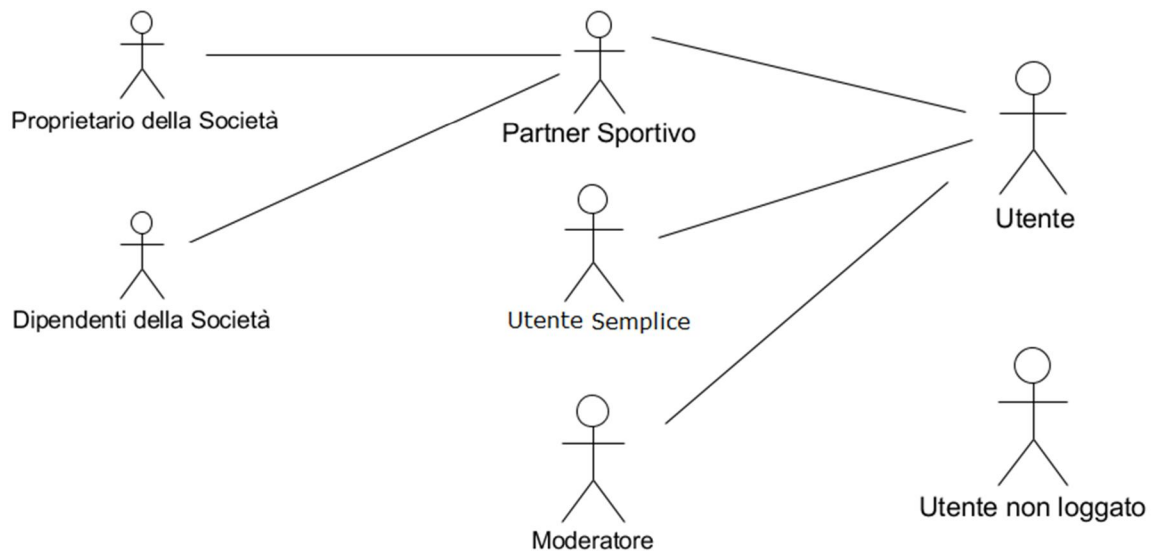
Found It! è un sistema basato sul Greenfield Engineering.

E' un software dedicato agli sportivi, il cui scopo è quello di fornire una piattaforma di gestione di campi sportivi, dove gli Utenti Semplici possono cercarli e prenotarli, ed i Partner Sportivi registrarli.

Le prenotazioni possono essere effettuate con pagamento online usufruendo di uno sconto o telefonicamente pagando sul campo almeno 24h prima.

Le prenotazioni telefoniche saranno gestite dai Partner Sportivi che si occuperanno di prenotare per l'utente occupando la fascia oraria richiesta. Gli Utenti Semplici ed i Partner Sportivi si registreranno compilando una form di registrazione per il loro account, i Partner Sportivi registrano anche la loro Società Sportiva, mentre i Moderatori potranno essere creati solo dall'Amministratore.

3.1.1 Identificazione attori



Utente non loggato: è colui che visita il sito, senza essere registrato.

Utente Semplice: è colui che è registrato al sito in cerca di un campo sportivo, può prenotare e se lo fa online può usufruire di uno sconto.

Moderatore: è colui che può visualizzare la lista utenti e può cancellarli o bannarli.

Partner Sportivo: E' il proprietario della società e i suoi dipendenti che possono aggiungere o eliminare un campo sportivo e gestirne le prenotazioni.

3.2 Requisiti Funzionali

3.2.1 RF 0 - Gestione Registrazione

Il sistema permetterà di registrarsi come Utente Semplice sfruttando servizi quali la ricerca e la prenotazione di campi sportivi, oppure come Partner Sportivo, inserendo il/i proprio/i campo/i sportivi.

Attore: Utente non registrato

RF 0.1 -Registrazione Utente Semplice: Il sistema dovrà consentire all'utente non registrato di iscriversi alla piattaforma compilando un'apposita form.

RF 0.2 -Registrazione Partner Sportivo: Il sistema dovrà consentire ad un utente non registrato di iscriversi alla piattaforma come Partner Sportivo compilando un'apposita form e registrando in seguito anche la Società Sportiva.

3.2.2 RF 1 - Gestione Autenticazione

Questa funzionalità consente l'autenticazione dell'Utente Semplice, del Partner Sportivo e del Moderatore(registrato dall'Amministratore), registrato a "Found It!".

RF 1.1 -Login: Il sistema dovrà consentire all'utente di autenticarsi inserendo i propri dati d'accesso.

RF 1.2 -Logout: Il sistema dovrà consentire all'utente di disconnettersi dal sito.

3.2.3 RF 2 - Gestione Utente

Il sistema avrà dei Moderatori registrati dall'Amministratore che potranno visualizzare e bannare gli Utenti Semplici e i Partner Sportivi. Gli utenti avranno la possibilità di modificare i propri dati personali e i dati dell'account.

Attore: Utente Semplice

RF 2.1 -Modifica dati Utente Semplice: Il Sistema dovrà consentire all'Utente Semplice di modificare i dati inseriti in fase di registrazione, tranne l'username.

RF 2.2 -Modifica password Utente Semplice: Il Sistema dovrà consentire all'Utente Semplice di modificare la password.

RF 2.3 -Visualizzazione Area Utente Semplice: Il Sistema dovrà consentire all'Utente Semplice di visualizzare la sua area utente contenente i suoi dati personali, i dati dell'account e la sezione privacy e sicurezza.

RF 2.4 -Visualizzazione contatti Moderatori: Il Sistema dovrà consentire all'Utente Semplice di visualizzare la lista dei contatti dei Moderatori.

Attore: Partner Sportivo

RF 2.5 -Modifica dati Partner Sportivo: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di modificare i dati inseriti in fase di registrazione(dati personali,dati account e dati della Società Sportiva), tranne l'username.

Inoltre, il Partner Sportivo potrà modificare i dati relativi ai Campi che possiede.

RF 2.6 -Modifica password Partner Sportivo: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di modificare la password.

RF 2.7 -Aggiunta/Rimozione Campi Sportivi: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di aggiungere un nuovo campo sportivo o rimuoverne uno esistente.

RF 2.8 -Visualizzazione Area Utente: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di visualizzare la sua area utente contenente i suoi dati personali, i dati dell'account, la sezione privacy e sicurezza e il Partner Sportivo può visualizzare i dati della sua Società Sportiva.

RF 2.9 -Visualizzazione contatti Moderatori: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di visualizzare la lista dei contatti dei Moderatori.

RF 2.10 -Visualizzazione di un campo sportivo: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di visualizzare la lista dei campi sportivi.

Attore: Moderatore

RF 2.11 -Modifica dati Moderatore: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di modificare i suoi dati personali, tranne l'username.

RF 2.12 -Modifica password Moderatore: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di modificare la password.

RF 2.13 -Visualizza lista utenti: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di visualizzare la lista degli Utenti Semplici e dei Partner Sportivi.

RF 2.14 -Visualizzazione Area Utente: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di visualizzare la sua area utente contenente i suoi dati personali, i dati dell'account e la sezione privacy e sicurezza.

RF 2.15 -Visualizza utenti bannati: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di visualizzare la lista degli utenti bannati.

RF 2.16 -Ban di un utente: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di bannare un utente, impedendogli di effettuare il login ed oscurando i suoi campi dalle ricerche.

RF 2.17 -Rimozione ban di un utente: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di rimuovere il ban di un utente, ripristinando il suo accesso al sito e la visibilità dei suoi campi nelle ricerche.

RF 2.18 -Cancellazione di un utente: Il Sistema dovrà consentire al Moderatore di cancellare l'account di un utente, comportando l'eliminazione dei dati dell'utente dal database.

3.2.4 RF 3 - Gestione Prenotazioni

Questa funzionalità permette agli utenti di prenotare un Campo Sportivo.

Attore: Utente, Moderatore

RF 3.1 -Ricerca di un Campo Sportivo: Il Sistema dovrà consentire all'Utente Semplice e al Moderatore di effettuare una ricerca di un Campo Sportivo.

RF 3.2 -Prenotazione di un Campo Sportivo: Il Sistema dovrà consentire all'Utente Semplice e al Moderatore di prenotare un Campo Sportivo.

Attore: Partner Sportivo

RF 3.3 -Ricerca di un Campo Sportivo: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di effettuare una ricerca di un Campo Sportivo.

RF 3.4 -Occupazione di una fascia oraria: Il Sistema dovrà consentire al Partner Sportivo di occupare una fascia oraria per manutenzione o per prenotazioni telefoniche.

3.3 Requisiti non funzionali

3.1 RNF 1 - Usabilità

Il sistema deve rispettare principi di usabilità:

- **Efficacia** : Il sistema deve avere un'interfaccia semplice ed intuitiva, facendo sì che la sua esperienza sia quanto più possibile vicina all'idea che quest'ultimo si è fatto del sistema.
- **Eterogeneità:** Il layout di Found It! si adatterà dinamicamente ai diversi dispositivi e alle diverse dimensioni dei display che si interfacciano con il sistema.
- **Facilità di apprendimento:** Il sistema dev'essere strutturato in modo tale che, con un limitato tempo di utilizzo, l'utente sia in grado di sfruttarlo a pieno regime. Le interfacce mostrate dalla piattaforma devono in ogni caso mettere in risalto le componenti grafiche utilizzando colori contrastanti.
- **Robustezza:** Il sistema deve gestire e prevenire eventuali errori legati ad un utilizzo errato della piattaforma da parte dell'utente, controllando la compilazione delle form in modo da non permettere all'utente di inserire informazioni errate oppure omettere informazioni fondamentali.

3.2 RNF 2 - Affidabilità

Il Sistema dovrà gestire e mantenere i dati in modo affidabile, sfruttando il paradigma Client-Server che permetterà di gestire malfunzionamenti parziali quali la caduta di un server, l'usura dello stesso o attacchi informatici.

E' necessaria la programmazione di backup mensili, che proteggeranno il Sistema da un eventuale perdita dei dati. Sarà infatti possibile ripristinare le informazioni e mantenere il sistema usufruibile 24 ore su 24.

In caso di grave malfunzionamento, il sistema può subire un riavvio, atto al ripristino delle informazioni, data la natura non-mission critical della piattaforma.

3.3 RNF 3 - Manutenibilità

Il sistema offrirà manutenibilità grazie alla divisione in layer del sistema nell'application server. Sarà infatti possibile modificare o addirittura sostituire uno specifico strato, lasciando inalterati i rimanenti. Il Sistema sfrutterà un'architettura three-tier : Client (visualizzazione dell'interfaccia) , Application Server(gestore della Business-Logic) , Database Server (gestore dei dati depositati in un DataBase).

3.4 RNF 4 - Performance

Il Sistema dovrà avere tempi di risposta non superiori a 2 secondi se si ha a disposizione una connessione Internet stabile.

3.5 RNF 5 - Implementazione

Il back-end del sistema sarà implementato con Servlet(controller) .

I dati saranno memorizzati in un database relazionale MySQL.

Il front-end sarà implementato con le JSP usando le tecnologie HTML5, CSS3, JavaScript.

3.6 RNF 6 - Legale

"Found It!" rispetta e tutela la privacy dei propri utenti, al fine di rafforzare la fiducia dei nostri utenti, ed anche ai sensi dell'art. 13 del Codice della Privacy (d.lgs. 196 del 30 giugno 2003), forniamo l'informativa relativa al trattamento

dei dati personali eventualmente forniti dagli utenti che interagiscono con i servizi web di Found It!.

3.7 RNF 7 - Sicurezza

Il sistema disporrà di una form di login che negherà l'accesso agli utenti non autorizzati.

Il sistema si proteggerà da attacchi "brute force" vincolando l'utente a verificare un captcha ogni volta che tenterà di recuperare la password.

Il sistema garantirà la buona riuscita dei pagamenti poichè effettuati attraverso pagamento con carta prepagata.

3.4 Scenari

Nome Scenario	Registrazione di un utente e Login
Istanze di Attori Partecipanti	Luigi: Utente non registrato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Luigi è alla ricerca di un modo per cercare campi comodamente da casa. Parlando con i suoi amici scopre il sito "Found It!", una piattaforma utile per cercare e prenotare campi sportivi. Cerca così il sito su google. 2. Entra nella home page e gli viene presentata un'interfaccia molto intuitiva in cui gli viene chiesto: "Quale sport vuoi praticare? Dove? Quando? A che ora?". 3. Siccome era proprio il sito che stava cercando, decide di registrarsi e preme sul pulsante in alto a destra "Registrati". 4. Gli viene presentata la form di registrazione e la compila con: "Nome: Luigi, Cognome: Esposito, C.f.: SPSLGU93S15F924Q , Città: Nola, Provincia: Na, Cap: 80035, Telefono: 3338957146, Email: luigi_esposito93@gmail.com, Username: Luigi93, Password: *****, Conferma Password: *****, Possiedi una Società Sportiva? : No". 5. La procedura di registrazione è andata a buon fine, quindi effettua il login.

Nome Scenario	Registrazione di un partner sportivo
Istanze di Attori Partecipanti	Andrea: Partner sportivo non registrato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Andrea ha una società sportiva “La Buonavita” con campo di calcio situato a Nola. Vorrebbe pubblicizzare il suo campo per avere maggiore affluenza. 2. Viene a conoscenza del sito “Found It!” ed effettuando una ricerca accede alla home page e decide di registrarsi. Preme sul tasto “Registrati” e gli viene presentata una pagina di registrazione. 3. Compila la form di registrazione: “Nome: Andrea Cognome: Buonaguro, Città: Nola, Provincia: Na, Cap: 80035, Telefono: 3337867567 Email: a.buonaguro@gmail.com, Username: Buonavita, Password: *****, Conferma Password: *****, Possiedi una Società Sportiva? : Si”. 4. Dopodichè gli viene presentata una pagina di registrazione per la Società Sportiva. 5. Compila la form di registrazione della Società Sportiva: “Nome Società: Buonavita, Indirizzo sede: via San Massimo, partita iva: 08234678093, telefono: 0818236688, codice di autenticazione: 17” 6. La registrazione è andata a buon fine.

Nome Scenario	Prenotazione online di un campo sportivo
Istanze di Attori Partecipanti	Simone: Utente Semplice
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simone, un Utente Semplice registrato al sito "Found It!" vorrebbe giocare a basket nella struttura più vicina a lui. 2. Effettua il login al sito e compila la form di ricerca: "Quale sport vuoi praticare?: basket, Dove?: Saviano, Quando?: 22/11/17, A che ora? 16:00" e preme il tasto Cerca!. 3. Gli vengono proposti i 10 campi più vicini a Saviano nel raggio di 2 km con le relative fasce orarie disponibili. 4. Sceglie il campo "Palladoro" e preme sul pulsante "Scegli". 5. Gli viene presentata una pagina di scelta tra due opzioni di pagamento: online (usufruendo di uno sconto) e sul campo. 7. Sceglie il pagamento online ed effettua il pagamento via PayPal.

Nome Scenario	Registrazione di un Partner Sportivo con società già registrata
Istanze di Attori Partecipanti	Angela: Utente non registrato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angela, segretaria della società sportiva “La Buonavita”, viene avvisata dal suo capo Andrea di doversi registrare al sito “Found It!” per gestire il campo a Nola. 2. Cerca il sito su Google e così accede alla home page. Preme sul pulsante “registrati” e le viene presentata la pagina con il form di registrazione. 3. Una volta inseriti i suoi dati anagrafici, si accorge che il sito le chiede se possiede una Società Sportiva. Quindi preme “sì” e compila la form di registrazione della Società Sportiva inserendo: “Nome Società: La Buonavita, Indirizzo sede: via San Massimo, partita iva: 08234678093, telefono: 0818236688, codice di autenticazione: 00”. 4. Una volta inserita, il sito la avvisa che “La Buonavita” è una società già registrata sul sito e che il codice di autorizzazione per associare anche il suo account alla società non è corretto. 5. Dopo aver chiesto telefonicamente il codice al suo capo, lo inserisce e il sito la avvisa della buona riuscita dell'operazione.

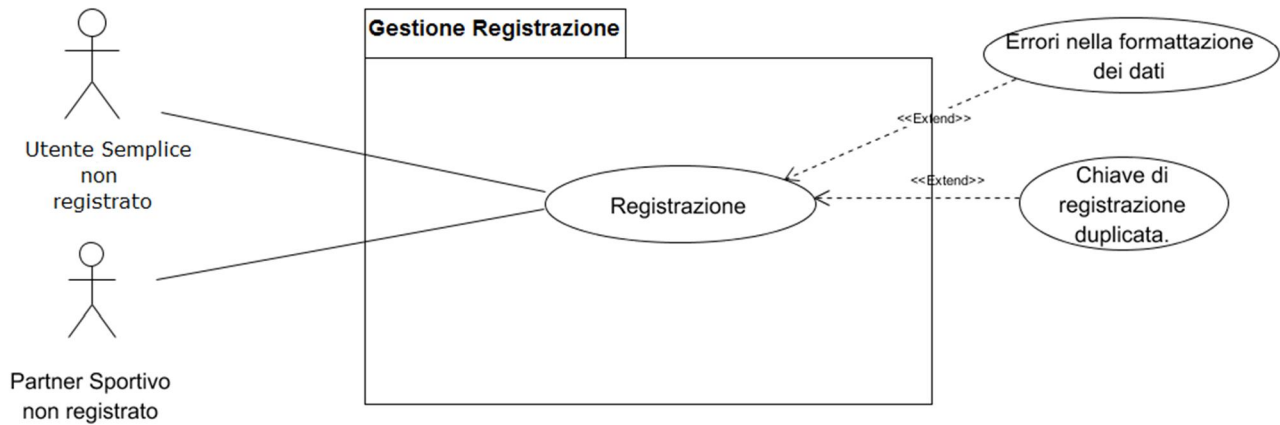
Nome Scenario	Aggiunta e rimozione di un campo sportivo
Istanze di Attori Partecipanti	Andrea: Partner Sportivo
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Andrea, Partner Sportivo del sito “Found It!”, ha venduto il suo vecchio campo “SilverBall” per comprare il campo “GoldenGoal”. Decide quindi di aggiornare i campi sportivi che ha registrato online. 2. Accede a “Found It!” ed effettua il login inserendo “Username: Buonavita, Password:*****”. 3. Preme sul bottone “Campi Sportivi” della barra in alto che gli mostra la lista dei campi attualmente registrati. 4. Preme il pulsante “Rimuovi” vicino al campo “SilverBall” che, dopo aver confermato l’eliminazione, scompare dalla lista. 5. Preme sul pulsante “Aggiungi un campo” e compila la form inserendo: “Nome: GoldenGoal, Fascia Oraria: 9-18, Luogo: Nola, Tipologia: calcio, prezzo: 5.00 ” 6. Una volta assicuratosi che il nuovo campo è comparso nella lista dei campi, effettua il logout.

Nome Scenario	Prenotazione telefonica di un campo sportivo
Istanze di Attori Partecipanti	Angela: Partner Sportivo
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Angela, Partner Sportivo del sito “Found It!”, è sul posto di lavoro e riceve una telefonata. 2. Un gruppo di ragazzi vorrebbe prenotare il campo “GoldenGoal” della società “La Buonavita” sito a Nola per la fascia oraria 17-18. 3. Concordata l'ora e il pagamento da effettuarsi sul posto, Angela accede al sito “Found It!” per andare a rendere indisponibile la fascia scelta dai ragazzi. 4. Effettua il login con “Username: AngVec94, Password:*****” . 5. Preme sul bottone “Lista Campi” della barra in alto che gli mostra la lista dei campi attualmente registrati e preme il pulsante “Gestisci Prenotazioni” vicino al campo “GoldenGoal”. 6. Si apre una tabella che mostra tutte le fasce orarie e preme il bottone “Occupa” vicino alla fascia “17-18”. 7. Dopo aver confermato la sua scelta, la tabella delle fasce orarie viene aggiornata ed Angela effettua il logout.

Nome Scenario	Contattare un Moderatore
Istanze di Attori Partecipanti	Andrea: Partner Sportivo Antonio: Moderatore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Andrea, Partner Sportivo del sito “<i>Found It!</i>” ha licenziato la sua segretaria “Angela” con l’account “AngVec94” e quindi vuole contattare un Moderatore per richiedere la cancellazione dell’account. 2. Effettua il login inserendo: “username: Buonavita password:***** ”, preme sul bottone della barra in alto “Contatta un Moderatore” e viene reindirizzato ad una pagina contenente la lista delle email dei Moderatori del sito. 3. Sceglie l’email “antonio.moderatore@gmail.com” e manda la mail per richiedere la cancellazione. 4. Antonio, moderatore, riceve l’email e quindi accede al sito per soddisfare la richiesta. 5. Effettua il login inserendo: “username: AntonioModeratore password: *****”, accede alle impostazioni del Moderatore dove potrà visualizzare la lista degli Utenti e dei Partner Sportivi. 6. Preme sul Tab della lista dei Partner Sportivi e cerca l’account “AngVec94”, lo trova,preme sul bottone “Cancella” e gli viene mostrato il messaggio “Sei Sicuro di voler Cancellare questo account? Si - No”. 7. Preme su “Si” ed il sistema procede alla cancellazione dell’account dal Database, stampando il messaggio “Cancellazione effettuata con successo!”

3.5 Casi d'uso

UC_0 - Gestione Registrazione



ID	UC_0.1
Nome Use Case	Registrazione Utente Semplice
Partecipanti	Utente Semplice non registrato
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'Utente Semplice non registrato si trova nella home page di "Found It!".

Flusso di Eventi	<div> Utente Sistema </div>
	<div> <p>1. L'Utente Semplice preme su "Registrati".</p> <p>2. Il sistema mostra una form di registrazione da compilare con: "Nome, Cognome,C.f, Città, Provincia, Cap, Telefono, Email, Username, Password, Conferma Password, Possiedi una Società Sportiva? ".</p> <p>3. L'Utente Semplice non registrato inserisce i dati nei relativi campi, indica che non possiede una società sportiva e inoltra.</p> <p>4. "Found It!" controlla i dati inseriti e mostra un messaggio di conferma di avvenuta registrazione.</p> </div>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● L'Utente Semplice viene registrato a "Found It!" e viene reindirizzato alla home.
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 3 si verifica UC_0.4: Errore nella formattazione dei dati, se l'utente inserisce i dati nei campi in modo errato. <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 4 si verifica UC_0.3: Chiave di registrazione duplicata, se dopo il controllo dei dati inseriti il sistema si accorge che la chiave di registrazione è già presente sul database.
Requisiti di qualità	<ul style="list-style-type: none"> ● Sicurezza: Found It! deve garantire che l'operazione di

	registrazione termini correttamente e che l'Utente venga registrato alla piattaforma.
--	---

ID	UC_0.2	
Nome Use Case	Registrazione Partner Sportivo con Società	
Partecipanti	Partner Sportivo non registrato	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo non registrato si trova nella home page di "Found It!". 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <p>1. Il Partner Sportivo preme su "Registrati".</p> <p>3. Il Partner Sportivo non registrato inserisce i dati nei relativi campi, indica che possiede una società sportiva e inoltra.</p>	<p>Sistema</p> <p>2. Il sistema mostra una form di registrazione da compilare con: "Nome, Cognome, C.f, Città, Provincia, Cap, Telefono, Email, Username, Password, Conferma Password, Possiedi una Società Sportiva?".</p> <p>4. "Found It!" controlla i dati inseriti e gli mostra una form di</p>

	<p>registrazione per la Società sportiva con: "Nome Società, Indirizzo sede, partita iva, telefono, codice di autenticazione".</p> <p>5. Il Partner Sportivo inserisce i dati nei relativi campi e li inoltra.</p> <p>6. Found It! controlla i dati inseriti e gli mostra un messaggio di conferma dell'avvenuta registrazione del Partner Sportivo e della sua Società.</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Partner Sportivo e la sua Società vengono registrati a "Found It!" e viene reindirizzato sulla home page.
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 3 e 5 si verifica UC_0.4: Errore nella formattazione dei dati, se l'utente inserisce i dati nei campi in modo errato. <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 4 si verifica UC_0.3: Chiave di registrazione duplicata, se dopo il controllo dei dati inseriti il sistema si accorge che la chiave di registrazione è già presente sul database. <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 6 si verifica UC_0.5: Società già registrata, se dopo il controllo dei dati inseriti il sistema si accorge che la chiave di registrazione è già presente sul database.
Requisiti di qualità	<ul style="list-style-type: none"> ● Sicurezza: Found It! deve garantire che l'operazione

	di registrazione termini correttamente e che il Partner Sportivo con i suoi campi sportivi siano registrati alla piattaforma.
--	---

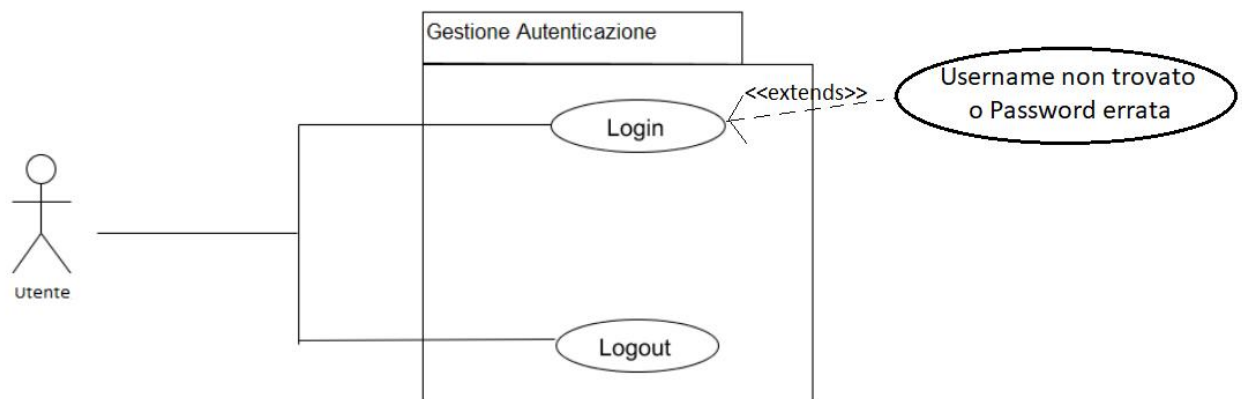
ID	UC_0.3				
Nome Use Case	Chiave di registrazione duplicata.				
Partecipanti	Utente Semplice non registrato, Partner Sportivo non registrato				
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'utente si sta registrando ed ha inoltrato i dati inseriti. 				
Flusso di Eventi	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Utente</td><td style="vertical-align: top;">Sistema</td></tr> <tr> <td></td><td> 1. Found It! mostra il messaggio di errore "Chiave di registrazione duplicata". </td></tr> </table>	Utente	Sistema		1. Found It! mostra il messaggio di errore "Chiave di registrazione duplicata".
Utente	Sistema				
	1. Found It! mostra il messaggio di errore "Chiave di registrazione duplicata".				
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> L'utente non viene registrato a Found It! e viene reindirizzato sulla pagina di registrazione. 				
Eccezioni					
Requisiti di qualità					

ID	UC_0.4				
Nome Use Case	Errore nella formattazione dei dati.				
Partecipanti	Utente Semplice non registrato, Partner Sportivo non registrato				
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'utente si sta registrando e sta inserendo i dati nei campi. 				
Flusso di Eventi	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Utente</td><td style="vertical-align: top;">Sistema</td></tr> <tr> <td></td><td>1. Il sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati.</td></tr> </table>	Utente	Sistema		1. Il sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati.
Utente	Sistema				
	1. Il sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati.				
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Sistema non consente di inoltrare i dati finché non inseriti in modo corretto. 				
Eccezioni					
Requisiti di qualità					

ID	UC_0.5						
Nome Use Case	Società già registrata						
Partecipanti	Partner Sportivo non registrato						
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo sta registrando la sua Società. 						
Flusso di Eventi	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Utente</td><td style="vertical-align: top;">Sistema</td></tr> <tr> <td>1. Il Partner Sportivo ha inserito i dati e li ha inoltrati.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema, dopo aver controllato i dati, mostra un messaggio di errore:</td></tr> </table>	Utente	Sistema	1. Il Partner Sportivo ha inserito i dati e li ha inoltrati.			2. Il sistema, dopo aver controllato i dati, mostra un messaggio di errore:
Utente	Sistema						
1. Il Partner Sportivo ha inserito i dati e li ha inoltrati.							
	2. Il sistema, dopo aver controllato i dati, mostra un messaggio di errore:						

	<p>3.1 Il Partner sportivo preme NO</p> <p>OR</p> <p>3.2 Il Partner sportivo preme SI.</p> <p>5. Il Partner inserisce il codice e inoltra.</p>	<p>“Società già registrata, fai parte di questa società? SI NO”.</p> <p>4.1 Il Sistema mostra un messaggio di non avvenuta registrazione.</p> <p>4.2 Il Sistema chiede la chiave di autenticazione Per unirsi alla società.</p> <p>6. Il Sistema controlla il codice inserito e mostra il messaggio “Sei stato aggiunto alla Società”.</p>
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 4.1 il Partner Sportivo viene reindirizzato nella pagina di registrazione della Società. <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 6 il Partner Sportivo viene reindirizzato alla home page. 	
Eccezioni		
Requisiti di qualità		

UC_1 - Gestione Autenticazione



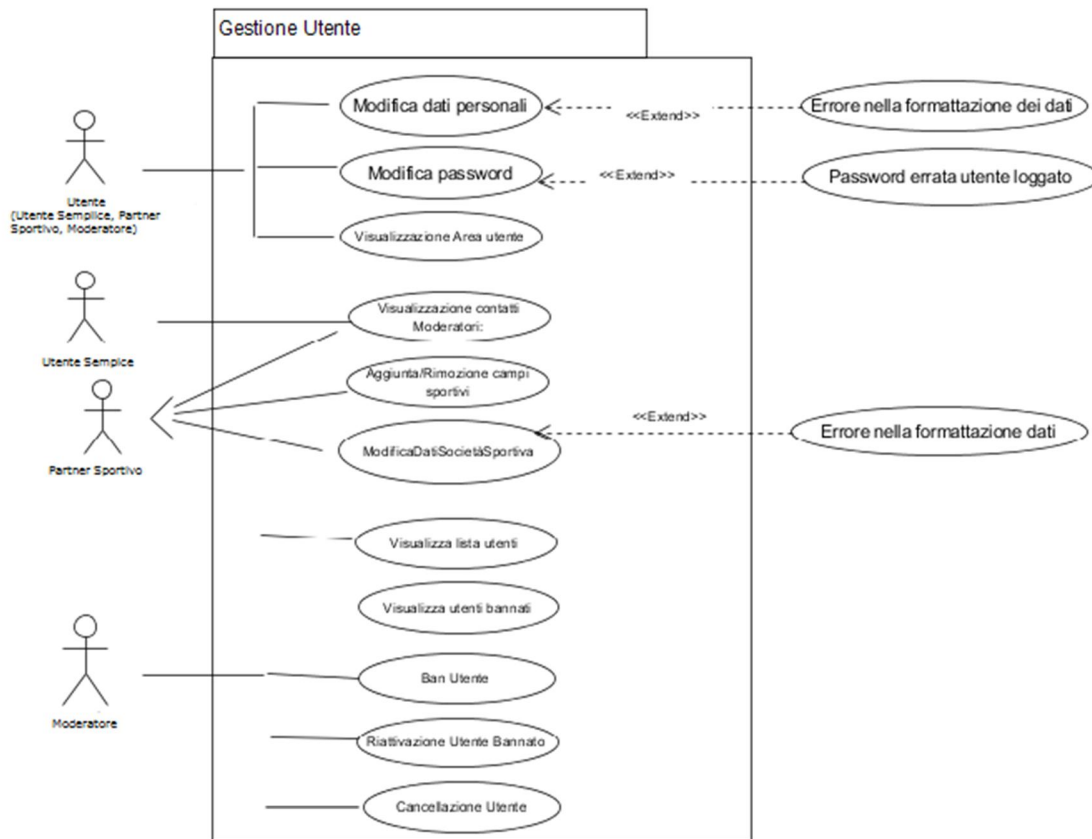
ID	UC_1.1	
Nome Use Case	Login	
Partecipanti	Utente: Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'utente si trova sulla home page di "Found It!". 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente preme su "login". 3. L'Utente inserisce Username e password ed inoltra. 	<p>Sistema</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Il Sistema apre una form relativa al Login. 4. Il Sistema controlla i dati e mostra il messaggio "Login effettuato con successo".
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> L'Utente viene loggato a Found It! e viene reindirizzato sulla home page. 	

Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 4 se l'utente ha inserito un username non esistente o una password errata, il Sistema mostra un messaggio di errore impedendo l'accesso.
Requisiti di qualità	<ul style="list-style-type: none"> ● Sicurezza: Found It! deve garantire che l'operazione di login termini correttamente e che l'utente venga autenticato alla piattaforma.

ID	UC_1.2	
Nome Use Case	Logout	
Partecipanti	Utente: Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> ● L'utente sta utilizzando il sito. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente clicca sul pulsante "Logout". <p>disconnessione</p>	<p>Sistema</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Il sistema mostra un messaggio di conferma di avvenuta <p>dal sistema.</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● L'Utente effettua il Logout da Found It! con successo e viene reindirizzato sulla home page. 	
Eccezioni		
Requisiti di qualità		

ID	UC_1.3										
Nome Use Case	Username inesistente o Password Errata										
Partecipanti	Utente: Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore										
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> ● L'utente si trova sulla home page di "Found It!". 										
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente preme su "login".</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il Sistema apre una form relativa al Login.</td></tr> <tr> <td>3. L'Utente inserisce Username e password ed inoltra.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il Sistema controlla i dati e mostra il messaggio "Username non trovato" o "Password errata".</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente preme su "login".			2. Il Sistema apre una form relativa al Login.	3. L'Utente inserisce Username e password ed inoltra.			4. Il Sistema controlla i dati e mostra il messaggio "Username non trovato" o "Password errata".
Utente	Sistema										
1. L'Utente preme su "login".											
	2. Il Sistema apre una form relativa al Login.										
3. L'Utente inserisce Username e password ed inoltra.											
	4. Il Sistema controlla i dati e mostra il messaggio "Username non trovato" o "Password errata".										
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● L'Utente non viene loggato a Found It! e viene reindirizzato sulla home page. 										
Eccezioni											
Requisiti di qualità											

UC_2 - Gestione Utente



ID	UC_2.1				
Nome Use Case	Visualizzazione area utente				
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore				
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'Utente è loggato sul sito e si trova sulla home page. 				
Flusso di Eventi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente preme sul suo username in alto</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente preme sul suo username in alto	
Utente	Sistema				
1. L'Utente preme sul suo username in alto					

	<p>a destra.</p> <p>2. Found It! reindirizza l'utente su una pagina in cui sono presenti le sezioni "Dati Personali", "Dati Account", "Dati Società Sportiva" (Solo al Partner Sportivo), "Privacy e Sicurezza".</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> L'Utente è reindirizzato sulla pagina della sua area utente.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.2						
Nome Use Case	Modifica dati personali						
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore						
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'utente sta visualizzando la sua area utente. 						
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente preme sulla sezione "Dati Personali".</td><td>2. Found It! mostra i dati della sezione "Dati Personali".</td></tr> <tr> <td>3. L'Utente compila la form: "Nome, cognome, c.f., città,</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente preme sulla sezione "Dati Personali".	2. Found It! mostra i dati della sezione "Dati Personali".	3. L'Utente compila la form: "Nome, cognome, c.f., città,	
Utente	Sistema						
1. L'Utente preme sulla sezione "Dati Personali".	2. Found It! mostra i dati della sezione "Dati Personali".						
3. L'Utente compila la form: "Nome, cognome, c.f., città,							

	<p>provincia, cap, telefono, email username, password, confermaPass, Possiedi una società sportiva?” per modificare i propri dati e clicca sul pulsante “Salva modifiche”.</p> <p>4. Il sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.</p>
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● L’Utente ha modificato i propri dati e viene reindirizzato sulla sua area utente con i dati aggiornati.
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 3 si verifica UC_2.3: Errore nella formattazione dei dati, se l’utente inserisce i dati nei campi in modo errato.
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.2										
Nome Use Case	Modifica dati società sportiva										
Partecipanti	Partner Sportivo										
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo sta visualizzando la sua area utente. 										
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th> <th>Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Il Partner Sportivo preme sulla sezione "Dati Società Sportiva".</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Found It! mostra i dati della sezione "Dati Società Sportiva".</td> </tr> <tr> <td>3. Il Partner Sportivo compila la form: "Nome Società, Indirizzo sede, partita iva, telefono, codice di autenticazione" per modificare i propri dati e clicca sul pulsante "Salva modifiche".</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Il sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. Il Partner Sportivo preme sulla sezione "Dati Società Sportiva".			2. Found It! mostra i dati della sezione "Dati Società Sportiva".	3. Il Partner Sportivo compila la form: "Nome Società, Indirizzo sede, partita iva, telefono, codice di autenticazione" per modificare i propri dati e clicca sul pulsante "Salva modifiche".			4. Il sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.
Utente	Sistema										
1. Il Partner Sportivo preme sulla sezione "Dati Società Sportiva".											
	2. Found It! mostra i dati della sezione "Dati Società Sportiva".										
3. Il Partner Sportivo compila la form: "Nome Società, Indirizzo sede, partita iva, telefono, codice di autenticazione" per modificare i propri dati e clicca sul pulsante "Salva modifiche".											
	4. Il sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.										
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo ha modificato i dati della sua Società Sportiva e viene reindirizzato sulla sua area utente con i dati aggiornati. 										
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> Nel punto 3 si verifica UC_2.3: Errore nella formattazione dei dati, se l'utente inserisce i dati nei campi in modo errato. 										
Requisiti di qualità											

ID	UC_2.3				
Nome Use Case	Errore di formattazione dei dati.				
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore				
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> ● L'utente si trova nella sua area utente e sta modificando i suoi dati. 				
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th> <th>Sistema</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto.</td> <td>2. Il sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati</td> </tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto.	2. Il sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati
Utente	Sistema				
1. L'Utente inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto.	2. Il sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati				
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Sistema non consente di inoltrare i dati finché non inseriti in modo corretto. 				
Eccezioni					
Requisiti di qualità					

ID	UC_2.4										
Nome Use Case	Modifica Password										
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore										
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> ● L'utente si trova nella sua area utente. 										
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente clicca sulla sezione "Dati Account"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema mostra una form di modifica password con: "password corrente, nuova password, conferma password".</td></tr> <tr> <td>3. L'Utente inserisce la password attuale e la nuova password due volte come richiesto e clicca sul bottone "Salva"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema controlla i dati inseriti e mostra il messaggio "Password modificata con successo".</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente clicca sulla sezione "Dati Account"			2. Il sistema mostra una form di modifica password con: "password corrente, nuova password, conferma password".	3. L'Utente inserisce la password attuale e la nuova password due volte come richiesto e clicca sul bottone "Salva"			4. Il sistema controlla i dati inseriti e mostra il messaggio "Password modificata con successo".
Utente	Sistema										
1. L'Utente clicca sulla sezione "Dati Account"											
	2. Il sistema mostra una form di modifica password con: "password corrente, nuova password, conferma password".										
3. L'Utente inserisce la password attuale e la nuova password due volte come richiesto e clicca sul bottone "Salva"											
	4. Il sistema controlla i dati inseriti e mostra il messaggio "Password modificata con successo".										
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● Found It! cambia la password dell'utente con la nuova password che ha scelto e lo reindirizza sulla sua area utente. 										
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 4 si verifica UC_2.5: Password errata utente loggato, se l'utente loggato ha inserito la password corrente in modo errato. 										

Requisiti di qualità	<p>Sicurezza:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il Sistema deve far inserire all'utente la vecchia password prima di consentire a questi di poterla cambiare. ● Il Sistema deve chiedere all'utente di inserire due volte la nuova password per assicurarsi che l'utente non abbia commesso errori nella digitazione.
-----------------------------	--

ID	UC_2.5	
Nome Use Case	Password errata utente loggato	
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> ● L'Utente sta modificando la sua password. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente ha inserito la vecchia password ma è errata. 	<p>Sistema</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Il Sistema mostra il messaggio "Vecchia Password errata"
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● I caratteri inseriti nell'area di testo della vecchia password vengono rimossi e l'utente viene reindirizzato sulla pagina dell'area utente. 	
Eccezioni		
Requisiti di qualità		

ID	UC_2.6				
Nome Use Case	Visualizzazione contatti Moderatore				
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo				
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> • L'Utente è sulla home page. 				
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente preme il bottone "Contatti Moderatore" nella barra in alto.</td><td>2. Found It! reindirizza l'utente su una pagina in cui è presente l'elenco dei contatti dei Moderatori.</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente preme il bottone "Contatti Moderatore" nella barra in alto.	2. Found It! reindirizza l'utente su una pagina in cui è presente l'elenco dei contatti dei Moderatori.
Utente	Sistema				
1. L'Utente preme il bottone "Contatti Moderatore" nella barra in alto.	2. Found It! reindirizza l'utente su una pagina in cui è presente l'elenco dei contatti dei Moderatori.				
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> • L'Utente è reindirizzato sulla pagina dei contatti dei Moderatori. 				
Eccezioni					
Requisiti di qualità					

ID	UC_2.7	
Nome Use Case	Aggiunta campi sportivi	
Partecipanti	Partner Sportivo	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo si trova sulla home page. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <p>1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante "Lista Campi" nella barra in alto.</p> <p>3. Il Partner Sportivo preme il pulsante "Aggiungi un campo".</p> <p>5. Il Partner Sportivo inserisce i dati: "Nome, Fascia Oraria, Luogo, Tipologia, prezzo" e li inoltra.</p>	<p>Sistema</p> <p>2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.</p> <p>4. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo alla pagina di compilazione dei Campi Sportivi.</p> <p>6. Il Sistema mostra il messaggio "Campo Sportivo aggiunto alla lista".</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo viene reindirizzato alla lista dei Campi Sportivi registrati. 	

Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 6 si verifica UC_2.8: Chiave di registrazione duplicata, se dopo il controllo dei dati inseriti il sistema si accorge che la chiave di registrazione è già presente sul database. <p>OR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 5 si verifica UC_2.9: Errore nella formattazione dei dati, se l'utente inserisce i dati nei campi in modo errato.
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.8	
Nome Use Case	Chiave di registrazione duplicata	
Partecipanti	Partner Sportivo	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Partner Sportivo sta aggiungendo un campo. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <p>1. Il Partner Sportivo dopo Aver compilato i campi: "Nome, Fascia Oraria, Luogo, Tipologia, prezzo" li inoltra.</p>	<p>Sistema</p> <p>2. Found It! mostra il messaggio di errore "Chiave di registrazione duplicata".</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● Il testo inserito nei campi viene rimosso e il Partner Sportivo viene reindirizzato alla pagina "Lista Campi". 	

Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.9	
Nome Use Case	Errore nella formattazione dei dati	
Partecipanti	Partner Sportivo	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo si trova nella pagina “Lista Campi”. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <p>1. Il Partner Sportivo inserisce dati in qualche campo in un formato non corretto.</p>	<p>Sistema</p> <p>2. Il Sistema mostra un messaggio affianco al campo in cui sono stati inseriti i dati errati.</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Sistema non consente di inoltrare i dati finché non inseriti in modo corretto. 	
Eccezioni		
Requisiti di qualità		

ID	UC_2.10															
Nome Use Case	Rimozione campi sportivi															
Partecipanti	Partner Sportivo															
Condizione d’ingresso	● Il Partner Sportivo si trova sulla home page.															
Flusso di Eventi	<table><tr><th>Utente</th><th>Sistema</th></tr><tr><td>1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante “Lista Campi” nella barra in alto.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.</td></tr><tr><td>3. Il Partner Sportivo preme il pulsante “Rimuovi” adiacente al campo che desidera rimuovere.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>4. Il Sistema mostra il messaggio “Sei sicuro di voler rimuovere questo campo?”.</td></tr><tr><td>5. Il Partner Sportivo conferma la sua scelta.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>6. Il Sistema mostra il messaggio “Campo Sportivo rimosso dalla lista”.</td></tr></table>		Utente	Sistema	1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante “Lista Campi” nella barra in alto.			2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.	3. Il Partner Sportivo preme il pulsante “Rimuovi” adiacente al campo che desidera rimuovere.			4. Il Sistema mostra il messaggio “Sei sicuro di voler rimuovere questo campo?”.	5. Il Partner Sportivo conferma la sua scelta.			6. Il Sistema mostra il messaggio “Campo Sportivo rimosso dalla lista”.
Utente	Sistema															
1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante “Lista Campi” nella barra in alto.																
	2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.															
3. Il Partner Sportivo preme il pulsante “Rimuovi” adiacente al campo che desidera rimuovere.																
	4. Il Sistema mostra il messaggio “Sei sicuro di voler rimuovere questo campo?”.															
5. Il Partner Sportivo conferma la sua scelta.																
	6. Il Sistema mostra il messaggio “Campo Sportivo rimosso dalla lista”.															
Condizione d’uscita	● Il Campo Sportivo scelto viene rimosso dalla lista dei campi registrati e il Partner Sportivo viene reindirizzato sulla pagina “Lista Campi”.															

Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.11													
Nome Use Case	Modifica campi sportivi													
Partecipanti	Partner Sportivo													
Condizione d'ingresso	● Il Partner Sportivo si trova sulla home page.													
Flusso di Eventi	<table><tr><th>Utente</th><th>Sistema</th></tr><tr><td>1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante “Lista Campi” nella barra in alto.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.</td></tr><tr><td>3. Il Partner Sportivo preme il pulsante “Cambia” adiacente al campo che desidera modificare.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>4. Il Sistema mostra una form contenente i dati relativi al campo scelto.</td></tr><tr><td>5. Il Partner Sportivo effettua le modifiche ai campi desiderati e preme il pulsante “Salva Modifiche”.</td><td></td></tr></table>		Utente	Sistema	1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante “Lista Campi” nella barra in alto.			2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.	3. Il Partner Sportivo preme il pulsante “Cambia” adiacente al campo che desidera modificare.			4. Il Sistema mostra una form contenente i dati relativi al campo scelto.	5. Il Partner Sportivo effettua le modifiche ai campi desiderati e preme il pulsante “Salva Modifiche”.	
Utente	Sistema													
1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante “Lista Campi” nella barra in alto.														
	2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.													
3. Il Partner Sportivo preme il pulsante “Cambia” adiacente al campo che desidera modificare.														
	4. Il Sistema mostra una form contenente i dati relativi al campo scelto.													
5. Il Partner Sportivo effettua le modifiche ai campi desiderati e preme il pulsante “Salva Modifiche”.														

	6. Il Sistema controlla i dati e mostra il messaggio “Campo Sportivo modificato con successo”.
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Campo Sportivo scelto viene aggiornato con i nuovi dati inseriti e il Partner Sportivo viene reindirizzato sulla pagina “Lista Campi”.
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> Nel punto 5 si verifica UC_2.9: Errore nella formattazione dei dati, se il Partner Sportivo inserisce i dati nei campi in modo errato.
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.12				
Nome Use Case	Visualizza lista utenti				
Partecipanti	Moderatore				
Condizione d’ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Moderatore si trova nella home page. 				
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.</td><td>2. Il Sistema reindirizza il Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni “Utenti Semplici”,</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.	2. Il Sistema reindirizza il Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni “Utenti Semplici”,
Utente	Sistema				
1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.	2. Il Sistema reindirizza il Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni “Utenti Semplici”,				

	<p>“Partner Sportivi”, “Utenti Bannati”.</p> <p>3. Il Moderatore preme il pulsante “Utenti Semplici” o “Partner Sportivi”.</p> <p>4. Il Sistema mostra una lista degli Utenti Semplici o dei Partner Sportivi con relativo username.</p>
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Sistema mostra la lista degli Utenti Semplici o dei Partner Sportivi.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.13				
Nome Use Case	Visualizza lista utenti bannati				
Partecipanti	Moderatore				
Condizione d’ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Moderatore si trova nella home page . 				
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.</td><td>2. Il Sistema reindirizza il</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.	2. Il Sistema reindirizza il
Utente	Sistema				
1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.	2. Il Sistema reindirizza il				

	<p>Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni “Utenti Semplici”, “Partner Sportivi”, “Utenti Bannati”.</p> <p>3. Il Moderatore preme il pulsante della sezione interessata.</p> <p>4. Il Sistema mostra una lista degli Utenti Bannati con username e tipo.</p>
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il Sistema mostra la lista degli Utenti Bannati.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.14				
Nome Use Case	Ban utente				
Partecipanti	Moderatore				
Condizione d’ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Moderatore si trova nella home page. 				
Flusso di Eventi	<table> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> <tr> <td>1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.</td><td></td></tr> </table>	Utente	Sistema	1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.	
Utente	Sistema				
1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.					

	<p>2. Il Sistema reindirizza il Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni “Utenti Semplici”, “Partner Sportivi”, “Utenti Bannati”.</p> <p>3. Il Moderatore preme sul bottone “Banna” adiacente all’utente che desidera bannare.</p> <p>4. Il Sistema mostra il messaggio “Sei sicuro di voler bannare questo utente?”</p> <p>5. Il Moderatore conferma la sua scelta.</p> <p>6. Il Sistema mostra il messaggio “Utente bannato con successo”.</p>
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● L’utente scelto dal moderatore viene bannato dal sito e il moderatore viene reindirizzato sulla pagina “Opzioni Moderatore”.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.15	
Nome Use Case	Riattivazione Utente Bannato	
Partecipanti	Moderatore	
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Moderatore si trova nella home page. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Moderatore preme sul pulsante "Opzioni Moderatore" nella barra in alto. 3. Il Moderatore preme su "Utenti Bannati" e preme sul bottone "Rimuovi Ban" adiacente all'utente che desidera sbannare. 5. Il Moderatore conferma la sua scelta. 	<p>Sistema</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Il Sistema reindirizza il Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni "Utenti", "Partner Sportivi", "Utenti Bannati". 4. Il Sistema mostra il messaggio "Sei sicuro di voler rimuovere il ban di questo utente?" 6. Il Sistema mostra il

	messaggio “Ban rimosso con successo”.
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> • L’utente scelto dal moderatore viene sbannato e il Moderatore viene reindirizzato alla pagina “Opzioni Moderatore”.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

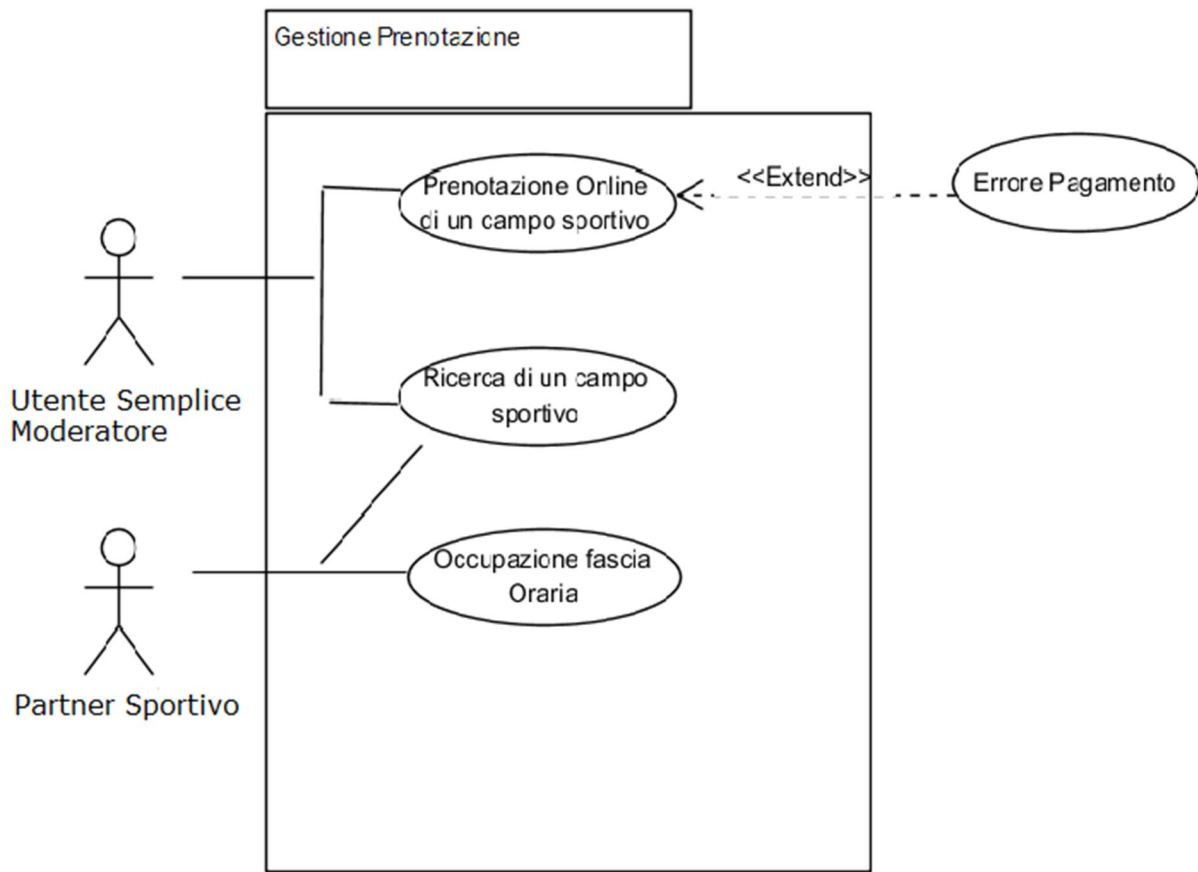
ID	UC_2.16	
Nome Use Case	Cancellazione Utente	
Partecipanti	Moderatore	
Condizione d’ingresso	<ul style="list-style-type: none"> • Il Moderatore si trova nella home page. 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <p>1. Il Moderatore preme sul pulsante “Opzioni Moderatore” nella barra in alto.</p>	<p>Sistema</p> <p>2. Il Sistema reindirizza il Moderatore su una pagina in cui sono presenti le sezioni “Utenti”, “Partner Sportivi”, “Utenti Bannati”.</p>

	<p>3. Il Moderatore preme su “Utenti” o “Partner Sportivo” e preme sul bottone “Cancella” adiacente all’utente che desidera cancellare.</p> <p>4. Il Sistema mostra il messaggio “Sei sicuro di voler cancellare questo account?”</p> <p>5. Il Moderatore conferma la sua scelta.</p> <p>6. Il Sistema mostra il messaggio “Account cancellato con successo”.</p>
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● L’utente scelto dal moderatore viene cancellato e il Moderatore viene reindirizzato alla pagina “Opzioni Moderatore”.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_2.17											
Nome Use Case	Modifica dati Società Sportiva											
Partecipanti	PartnerSportivo											
Condizione d'ingresso	● Il Partner Sportivo si trova nella home page.											
Flusso di Eventi	<table><tr><th>Utente</th><th>Sistema</th></tr><tr><td>1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante dell'area utente "Username" nella barra in alto.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>2. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo su una pagina in cui sono presenti le sezioni "Dati Personali", "Dati Account", "Dati Società Sportiva", "Privacy e Sicurezza".</td></tr><tr><td>3. Il Partner Sportivo preme su "Dati Società Sportiva" e compila la form con: "Nome Società, Indirizzo sede, Partita Iva, telefono, Codice di autenticazione " per modificare i dati della Società Sportiva e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".</td><td></td></tr><tr><td></td><td>4. Il Sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.</td></tr></table>		Utente	Sistema	1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante dell'area utente "Username" nella barra in alto.			2. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo su una pagina in cui sono presenti le sezioni "Dati Personali", "Dati Account", "Dati Società Sportiva", "Privacy e Sicurezza".	3. Il Partner Sportivo preme su "Dati Società Sportiva" e compila la form con: "Nome Società, Indirizzo sede, Partita Iva, telefono, Codice di autenticazione " per modificare i dati della Società Sportiva e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".			4. Il Sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.
Utente	Sistema											
1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante dell'area utente "Username" nella barra in alto.												
	2. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo su una pagina in cui sono presenti le sezioni "Dati Personali", "Dati Account", "Dati Società Sportiva", "Privacy e Sicurezza".											
3. Il Partner Sportivo preme su "Dati Società Sportiva" e compila la form con: "Nome Società, Indirizzo sede, Partita Iva, telefono, Codice di autenticazione " per modificare i dati della Società Sportiva e clicca sul pulsante "Salva Modifiche".												
	4. Il Sistema mostra un messaggio di conferma delle modifiche.											

Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ● Il Partner Sportivo ha modificato i dati della sua Società Sportiva e viene reindirizzato nella sua area utente con i dati aggiornati..
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Nel punto 3 si verifica UC_2.3: Errore nella formattazione dei dati, se il Partner Sportivo inserisce i dati nei campi in modo errato.
Requisiti di qualità	

UC_3 - Gestione Prenotazioni



ID	UC_3.1						
Nome Use Case	Ricerca di un Campo Sportivo						
Partecipanti	Utente Semplice, Partner Sportivo, Moderatore						
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> • L'utente si trova sulla home page. 						
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente compila la form contenente: "Quale sport vuoi praticare?, Dove?, Quando? A che ora?" e preme sul pulsante "Cerca".</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente una lista dei Campi Sportivi che rispecchiano le caratteristiche scelte.</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente compila la form contenente: "Quale sport vuoi praticare?, Dove?, Quando? A che ora?" e preme sul pulsante "Cerca".			2. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente una lista dei Campi Sportivi che rispecchiano le caratteristiche scelte.
Utente	Sistema						
1. L'Utente compila la form contenente: "Quale sport vuoi praticare?, Dove?, Quando? A che ora?" e preme sul pulsante "Cerca".							
	2. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente una lista dei Campi Sportivi che rispecchiano le caratteristiche scelte.						
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> • Il Sistema mostra una lista dei 10 Campi Sportivi più vicini nel raggio di 2 km dall'utente. 						
Eccezioni							
Requisiti di qualità							

ID	UC_3.2												
Nome Use Case	Prenotazione Online di un Campo Sportivo												
Partecipanti	Utente Semplice, Moderatore												
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> L'Utente si trova sulla pagina "Ricerca Campo" dove sono elencati i campi disponibili. 												
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'Utente sceglie un campo e preme il pulsante "Scegli" adiacente al campo scelto.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente varie informazioni ed i bottoni "Conferma Prenotazione".</td></tr> <tr> <td>3. L'Utente seleziona il metodo di pagamento "Paga con Carta" o "Paga con PayPal" e preme sul bottone "ConfermaPrenotazione".</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina che chiede di inserire i dati della sua carta prepagata o conto PayPal.</td></tr> <tr> <td>5. L'Utente compila la form con i suoi dati e conferma.</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. L'Utente sceglie un campo e preme il pulsante "Scegli" adiacente al campo scelto.			2. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente varie informazioni ed i bottoni "Conferma Prenotazione".	3. L'Utente seleziona il metodo di pagamento "Paga con Carta" o "Paga con PayPal" e preme sul bottone "ConfermaPrenotazione".			4. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina che chiede di inserire i dati della sua carta prepagata o conto PayPal.	5. L'Utente compila la form con i suoi dati e conferma.	
Utente	Sistema												
1. L'Utente sceglie un campo e preme il pulsante "Scegli" adiacente al campo scelto.													
	2. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente varie informazioni ed i bottoni "Conferma Prenotazione".												
3. L'Utente seleziona il metodo di pagamento "Paga con Carta" o "Paga con PayPal" e preme sul bottone "ConfermaPrenotazione".													
	4. Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina che chiede di inserire i dati della sua carta prepagata o conto PayPal.												
5. L'Utente compila la form con i suoi dati e conferma.													

	6. Il Sistema elabora i dati e mostra il messaggio “Prenotazione effettuata con successo”
Condizione d’uscita	<ul style="list-style-type: none"> • L’Utente prenota il campo scelto, quindi occupa la relativa fascia oraria e viene reindirizzato sulla home.
Eccezioni	<ul style="list-style-type: none"> • Nel punto 5 si verifica UC_3.3: Errore Pagamento, se la carta non è valida o il credito non è sufficiente.
Requisiti di qualità	

ID	UC_3.3	
Nome Use Case	Errore Pagamento	
Partecipanti	Utente Semplice, Moderatore	
Condizione d’ingresso	<ul style="list-style-type: none"> • L’utente si trova nella pagina di pagamento . 	
Flusso di Eventi	<p>Utente</p> <p>1. L’utente compila la Form “Intestatario Carta, Numero carta, Scadenza, CVV/CVV2” e preme Il bottone “Paga Adesso”.</p>	<p>Sistema</p> <p>2. Found It! mostra il messaggio di errore “Errore durante il pagamento: credito non sufficiente o carta non trovata”.</p>

Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> Il testo inserito nei campi viene rimosso e la pagina viene ricaricata.
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

ID	UC_3.4										
Nome Use Case	Occupazione fascia oraria										
Partecipanti	Partner Sportivo										
Condizione d'ingresso	<ul style="list-style-type: none"> Il Partner Sportivo si trova nella home. 										
Flusso di Eventi	<table border="0"> <thead> <tr> <th>Utente</th><th>Sistema</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante "Lista Campi" nella barra in alto.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.</td></tr> <tr> <td>3. Il Partner Sportivo preme il pulsante "Gestisci Prenotazioni" adiacente al campo interessato.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo alla pagina di gestione prenotazioni che mostra le fasce orarie</td></tr> </tbody> </table>	Utente	Sistema	1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante "Lista Campi" nella barra in alto.			2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.	3. Il Partner Sportivo preme il pulsante "Gestisci Prenotazioni" adiacente al campo interessato.			4. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo alla pagina di gestione prenotazioni che mostra le fasce orarie
Utente	Sistema										
1. Il Partner Sportivo preme sul pulsante "Lista Campi" nella barra in alto.											
	2. Il Sistema visualizza la lista dei campi sportivi registrati sul sito.										
3. Il Partner Sportivo preme il pulsante "Gestisci Prenotazioni" adiacente al campo interessato.											
	4. Il Sistema reindirizza il Partner Sportivo alla pagina di gestione prenotazioni che mostra le fasce orarie										

	<p>con relativa disponibilità.</p> <p>5. Il Partner Sportivo seleziona la casella con la fascia oraria da occupare, inserisce una descrizione e preme il check "Occupato".</p> <p>6. Il Sistema mostra il messaggio "Fascia oraria occupata con successo".</p>
Condizione d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> La fascia oraria del campo scelto viene occupata e resa indisponibile per altre prenotazioni e il Partner Sportivo viene reindirizzato alla pagina "Lista Campi".
Eccezioni	
Requisiti di qualità	

3.6 Object Model

3.6.0 Gestione Registrazione

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Utente	Contiene le informazioni di un singolo utente.
	Società Sportiva	Contiene le informazioni di una singola Società.
Business Object	GestoreUtenti	Contiene le informazioni degli utenti.
	GestoreSocietà	Contiene le informazioni delle società.
Boundary Object	FormRegistrazioneUtente	Form che consente all'utente di inserire i dati relativi alla registrazione per l'account.
	FormRegistrazioneSocietà	Form che consente al Partner Sportivo di registrare la sua Società.
	MessageChiaveDiRegistrazione Duplicata	Messaggio che informa l'utente che la chiave di registrazione è già

	<p>MessageErroreFormattazioneNeiDati</p> <p>MessageConfermaRegistrazione</p>	<p>presente nel database.</p> <p>Messaggio che informa l'utente che i dati inseriti non sono corretti.</p> <p>Messaggio che informa l'utente che la registrazione è avvenuta con successo.</p>
Control Object	<p>RegistrazioneUtenteController</p> <p>RegistrazioneSocietàController</p>	<p>Si occupa di registrare un nuovo utente.</p> <p>Si occupa di registrare una nuova Società</p>

3.6.1 Gestione Autenticazione

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Utente	Contiene le informazioni relative all'utente.
Business Object	GestoreUtenti	Contiene le informazioni degli utenti.
Boundary Object	FormAutenticazioneUtente	Form che consente all'utente di inserire i dati relativi al login.
	MessageUsernameNonTrovato	Messaggio che informa l'utente che l'username inserito non esiste.
	MessagePasswordErrata	Messaggio che informa l'utente che la password inserita è errata.
	BottoneLogin	Consente l'autenticazione dell'utente.
	BottoneLogout	Consente all'utente di eseguire il logout.
	MessageLoginEffettuato	Messaggio che informa l'utente che il login è stato effettuato con successo.
	MessageLogoutEffettuato	Messaggio che informa l'utente che il logout è stato effettuato con successo.
Control Object	AutenticazioneController	Si occupa di eseguire il

		login o il logout dell'utente.
--	--	--------------------------------

3.6.2 Gestione Utente

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Utente	Contiene le informazioni relative all'utente.
	Società Sportiva	Contiene le informazioni relative alla Società Sportiva.
	Campo Sportivo	Contiene le informazioni relative al Campo Sportivo.
Business Object	GestoreUtenti	Contiene le informazioni degli utenti.
	GestoreSocietà	Contiene le informazioni delle Società.
	GestoreCampi	Contiene le informazioni dei Campi Sportivi
Boundary Object	FormCambiaDatiPersonali	Form che consente all'utente di cambiare i suoi dati personali.
	MessageDatiPersonaliCambiati	Messaggio che informa l'utente che le sue modifiche ai dati personali sono state salvate.

	FormCambiaDatiSocietà	Form che consente al Partner Sportivo di cambiare i dati della sua Società Sportiva.
	MessageDatiPersonaluCambiati	Messaggio che informa il Partner Sportivo che le modifiche alla sua Società Sportiva sono state salvate.
	FormModificaPassword	Form che consente all'utente di cambiare la sua password.
	MessagePasswordSalvata	Messaggio che informa l'utente che la sua nuova password è stata salvata.
	MessageErroreNellaFormattazioneDeiDati	Messaggio che informa l'utente che i dati inseriti non sono corretti.
	MessageVecchiaPasswordErrata	Messaggio che informa l'utente loggato che nella fase di modifica password la vecchia password che ha inserito è errata.
	FormAggiungiCampo	Form che consente al Partner Sportivo di inserire un nuovo campo.
	MessageCampoAggiunto	Messaggio che informa il Partner Sportivo che il

		nuovo campo è stato aggiunto al sito.
	MessageChiaveDiRegistrazioneDuplicata	Messaggio che informa il Partner Sportivo che la chiave di registrazione del campo è già presente nel database
	PulsanteRimuoviCampo	Permette al Partner Sportivo di rimuovere il Campo scelto.
	MessageConfermaRimuoviCampo	Messaggio che chiede al Partner Sportivo se conferma la rimozione del Campo Sportivo.
	PulsanteConfermaRimuoviCampo	Permette al Partner Sportivo di confermare la rimozione del Campo Sportivo.
	MessageCampoRimosso	Messaggio che informa il Partner Sportivo che il Campo selezionato è stato rimosso.
	PulsanteModificaCampo	Permette al Partner Sportivo di modificare il Campo scelto.
	FormCambiaDatiCampo	Form che consente al Partner Sportivo di modificare i dati di un

		Campo.
	MessageCampoModificato	Messaggio che informa il Partner Sportivo che il Campo selezionato è stato modificato con successo.
	PulsanteBanna	Permette al Moderatore di bannare un utente.
	PulsanteConfermaBanUtente	Permette al Moderatore di confermare il ban di un utente.
	MessageConfermaBanUtente	Messaggio che chiede al Moderatore se conferma il ban dell'utente scelto.
	MessageUtenteBannato	Messaggio che informa il Moderatore che l'utente scelto è stato bannato.
	PulsanteSbanna	Permette al Moderatore di sbannare un utente.
	PulsanteConfermaSbanUtente	Permette al Moderatore di confermare lo sban di un utente.
	MessageConfermaBanUtente	Messaggio che chiede al Moderatore se conferma lo sban dell'utente scelto.
	MessageUtenteSbannato	Messaggio che informa il Moderatore che l'utente scelto è stato sbannato.

	<p>PulsanteCancella</p> <p>PulsanteConfermaCancellazioneUtente</p> <p>MessageConfermaCancellazioneUtente</p> <p>MessageUtenteCancellato</p>	<p>Permette al Moderatore di cancellare un utente.</p> <p>Permette al Moderatore di confermare la cancellazione di un utente.</p> <p>Messaggio che chiede al Moderatore se conferma la cancellazione dell'utente scelto.</p> <p>Messaggio che informa il Moderatore che l'utente scelto è stato cancellato.</p>
Control Object	<p>DatiProfiloController</p> <p>DatiSocietàController</p> <p>CambiaPasswordController</p> <p>CampiSportiviController</p> <p>RimuoviCampoController</p> <p>DatiCampoController</p>	<p>Si occupa di controllare le modifiche dei dati personali dell'utente.</p> <p>Si occupa di controllare le modifiche dei dati della Società Sportiva del Partner Sportivo.</p> <p>Si occupa di controllare la modifica della password dell'utente.</p> <p>Si occupa di registrare un nuovo Campo Sportivo.</p> <p>Si occupa di rimuovere un Campo Sportivo.</p> <p>Si occupa di controllare le</p>

		modifiche dei dati dei Campi Sportivi del Partner Sportivo.
	BannaController	Si occupa di bannare un utente.
	SbannaController	Si occupa di sbannare un utente.
	CancellaController	Si occupa di cancellare un utente.

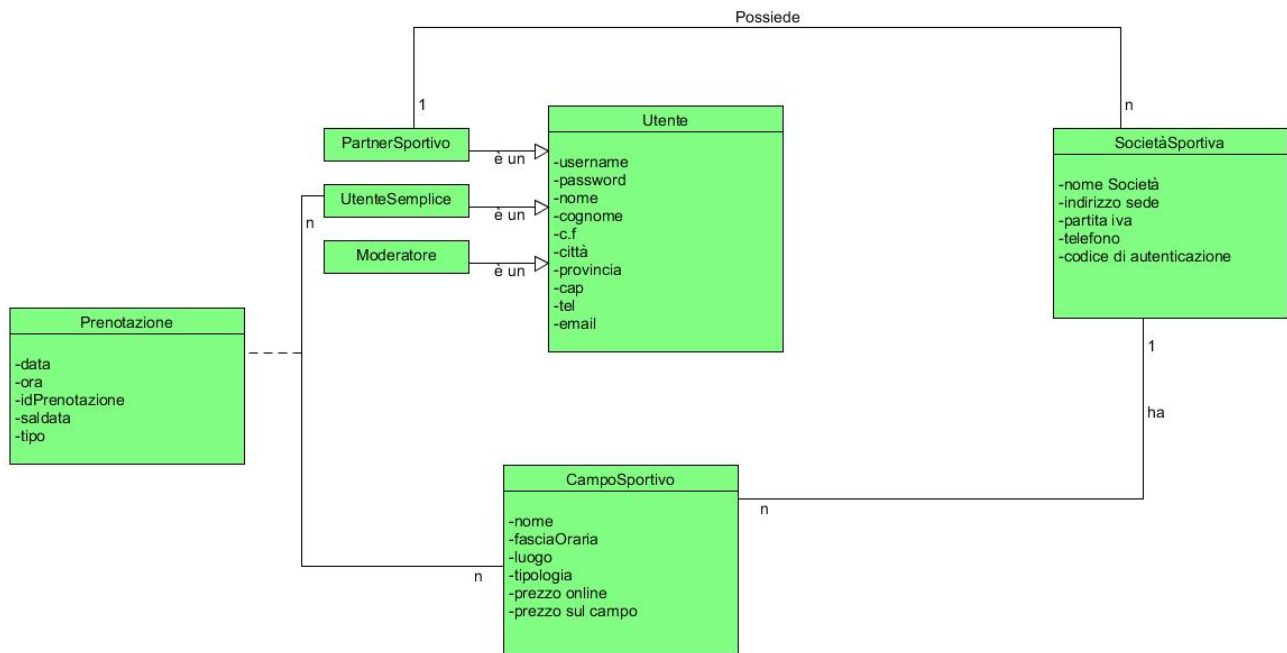
3.6.3 Gestione Prenotazione

Tipo	Nome	Descrizione
Entity Object	Utente	Contiene le informazioni relative all'utente.
	CampoSportivo	Contiene le informazioni relative al Campo Sportivo.
	SocietàSportiva	Contiene le informazioni relative alla Società Sportiva.
	Prenotazione	Contiene le informazioni relative alla prenotazione di un campo sportivo.
Business Object	GestoreUtenti	Contiene le informazioni degli utenti.
	GestoreCampoSportivo	Contiene le informazioni dei Campi Sportivi.
	GestoreSocietàSportiva	Contiene le informazioni delle Società Sportive.
	GestorePrenotazione	Contiene le informazioni delle prenotazioni.
Boundary Object	FormRicercaCampi	Form che consente all'utente di ricercare campi sportivi.
	PulsanteConfermaPrenota	Permette all'utente di

	zione	confermare la prenotazione
	PulsanteCerca	Permette all'utente di cercare il campo da prenotare.
	PulsanteScegli	Permette all'utente di scegliere uno dei campi disponibili nella ricerca.
	PulsantePagaAdesso	Permette all'utente di effettuare il pagamento con la carta.
	FormPagamento	Form che consente all'utente di registrare un metodo di pagamento.
	FormSceltaPagamento	Form che consente all'utente di scegliere tra il pagamento online e telefonico.
	PulsanteListaCampi	Permette di visualizzare la lista dei campi
	PulsanteGestisciPrenotazioni	Permette al Partner Sportivo di gestire le prenotazioni Permette al Partner Sportivo di occupare una fascia oraria
	CheckOccupato	

	MessagePrenotazione effettuata con successo	Message che informa l'utente che la prenotazione è stata effettuata con successo
	MessageErrorePagamento	Message che informa l'utente di un errore nel pagamento
	MessageErroreFormattazio neNeiDati	Message che informa l'utente che i dati inseriti non sono corretti.
	MessageChiaveDiRegistrazi oneDuplicata	Message che informa l'utente che la chiave di registrazione del campo è già presente nel database.
	MessageFasciaOrariaOccu pataConSuccesso	Message che informa il Partner Sportivo che la fascia selezionata è stata occupata.
	VisualizzaListaCampi	Consente di visualizzare la lista dei campi per una ricerca effettuata.
Control Object	PrenotazioneController	Si occupa di gestire le prenotazioni.
	RicercaCampiController	Si occupa di gestire la ricerca di campi sportivi.

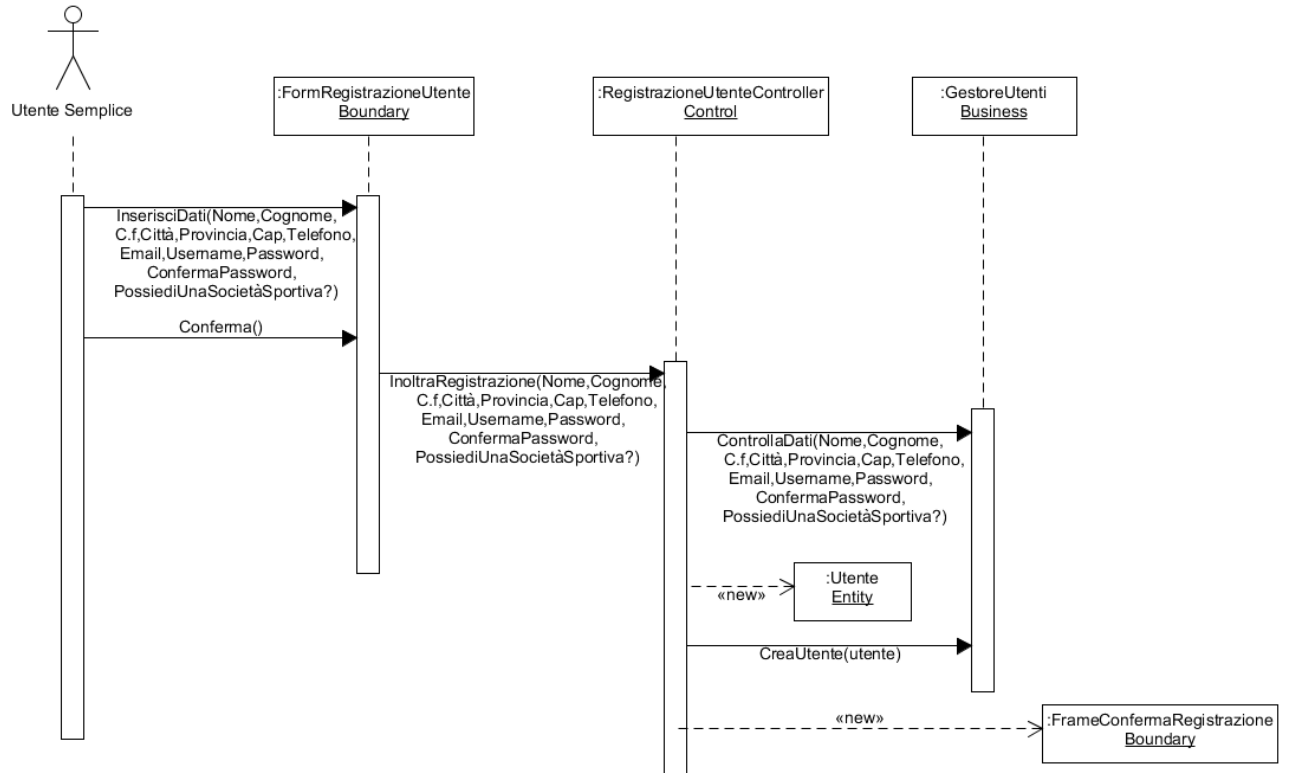
3.7 Class Diagram



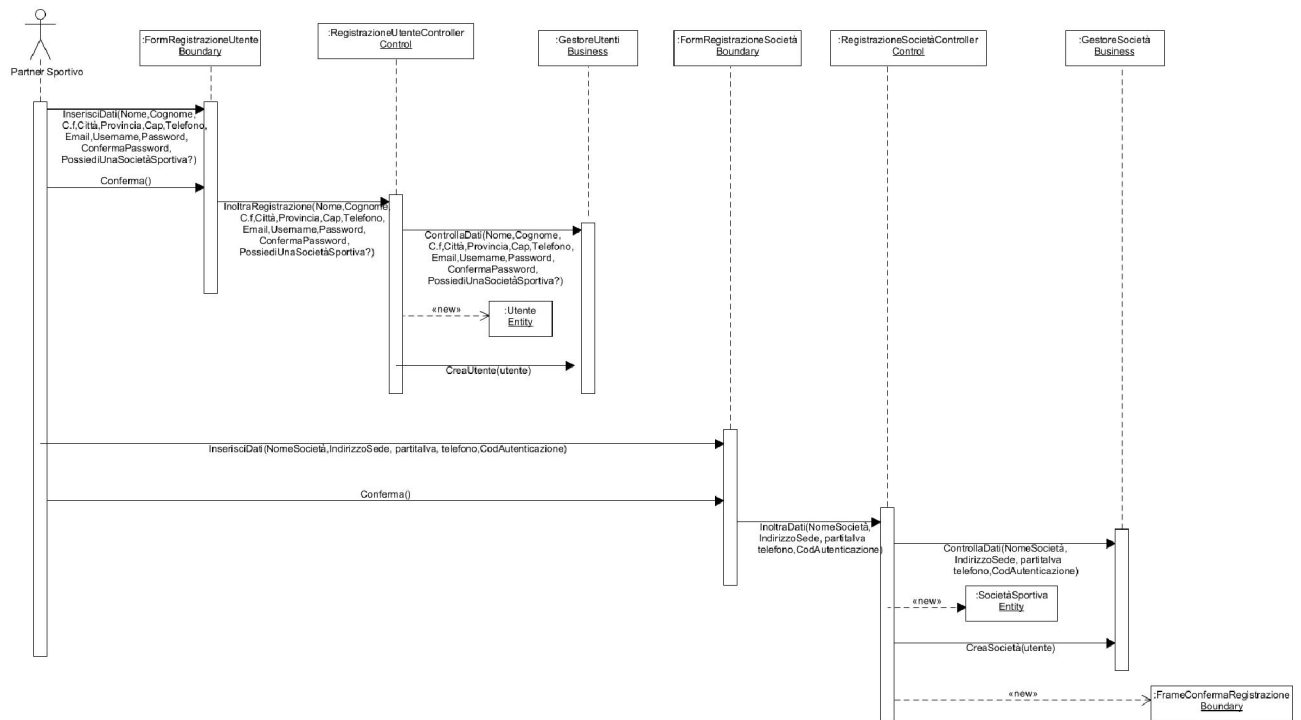
3.8 Sequence Diagram

3.8.0 Gestione Registrazione

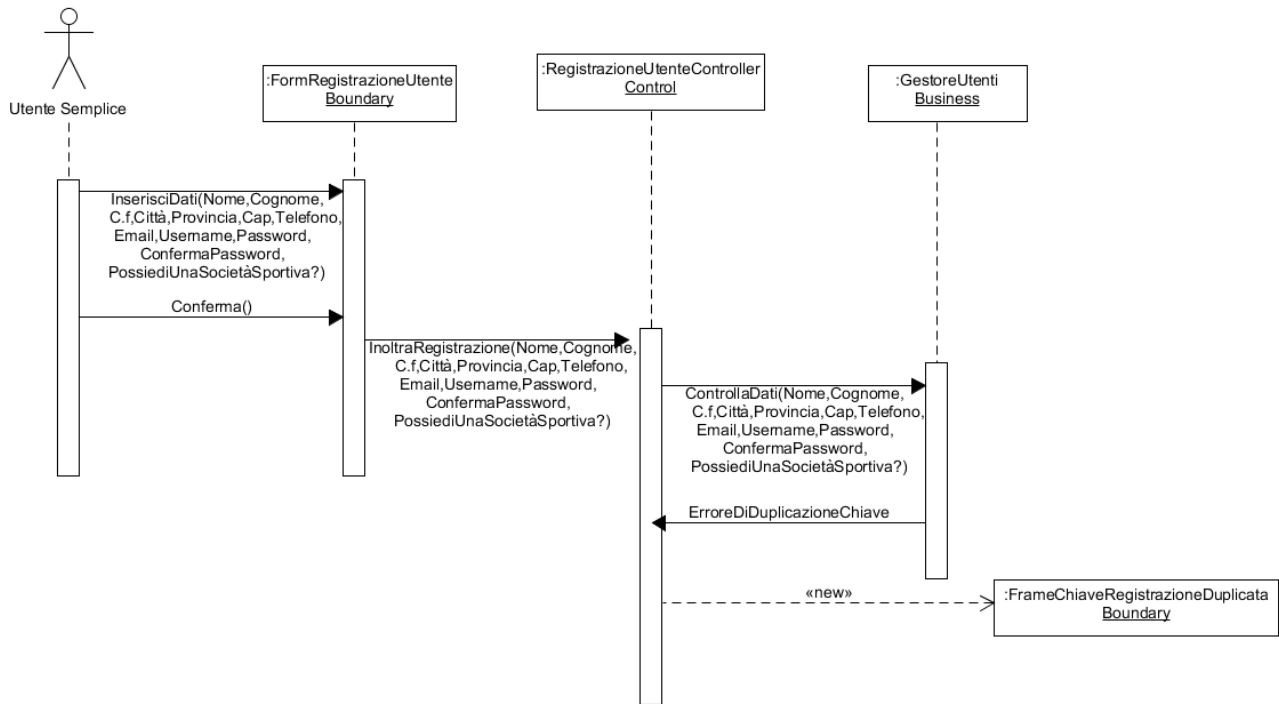
SD_0.1 Registrazione Utente Semplice



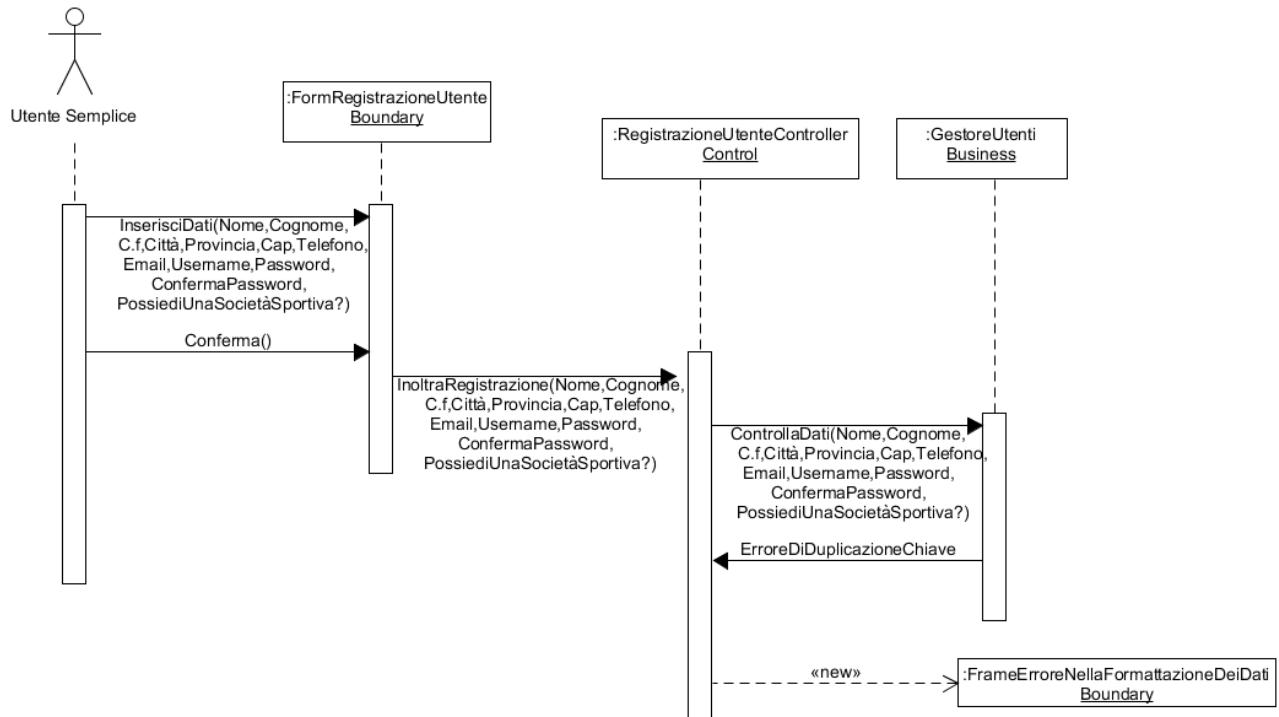
SD_0.2 Registrazione Partner Sportivo con Società



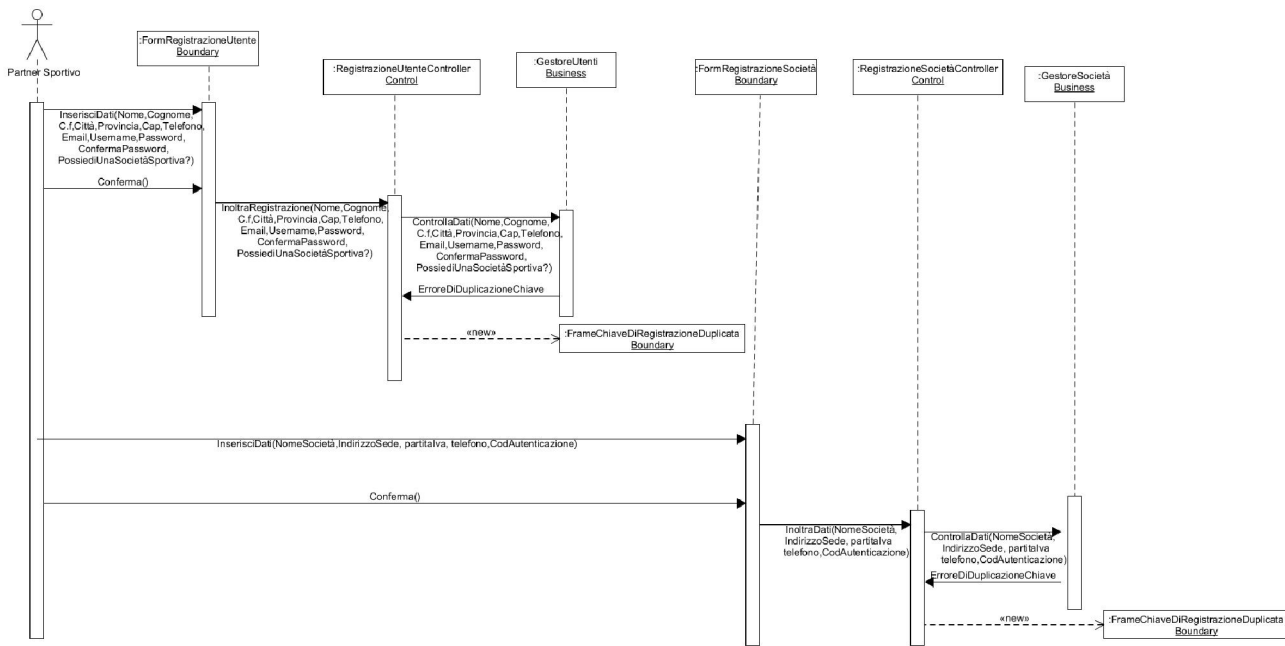
SD_0.3 Utente Semplice Chiave di registrazione duplicata



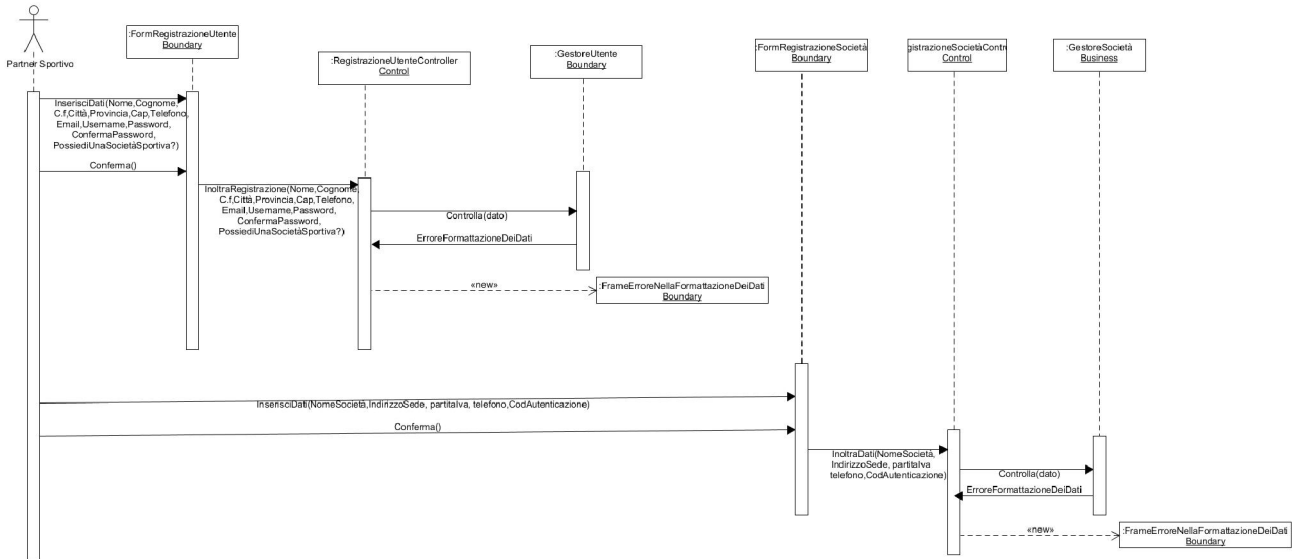
SD_0.4 Utente Semplice Errore nella formattazione dei dati



SD_0.5 Partner Sportivo Chiave di registrazione duplicata

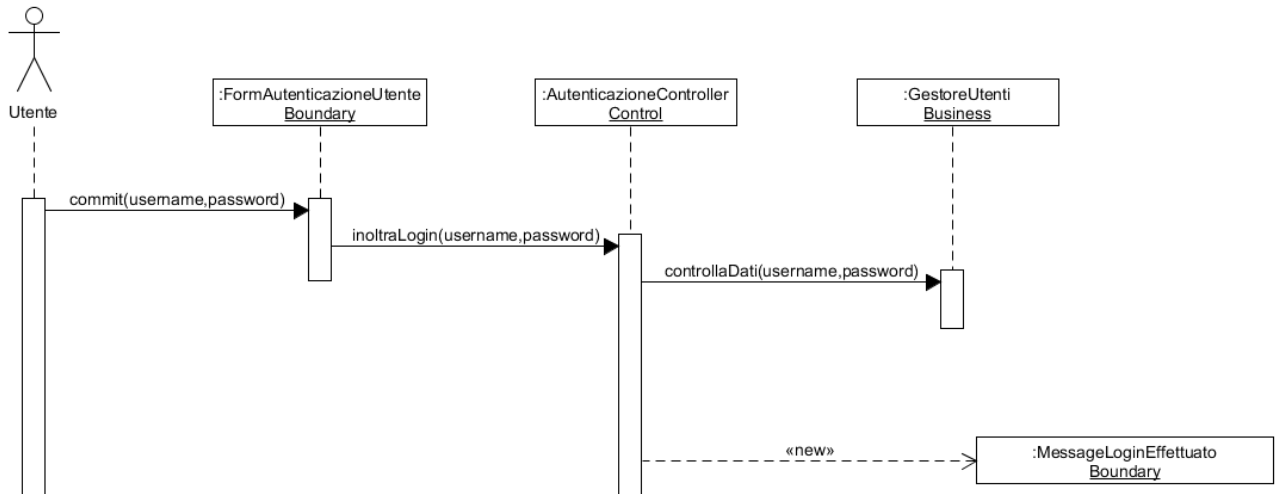


SD_0.6 Partner Sportivo Errore nella formattazione dei dati

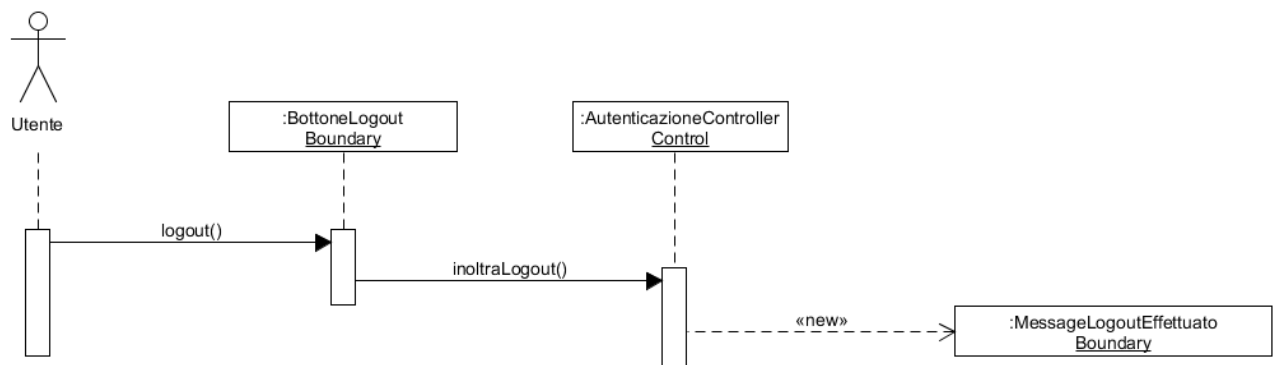


3.8.1 Gestione Autenticazione

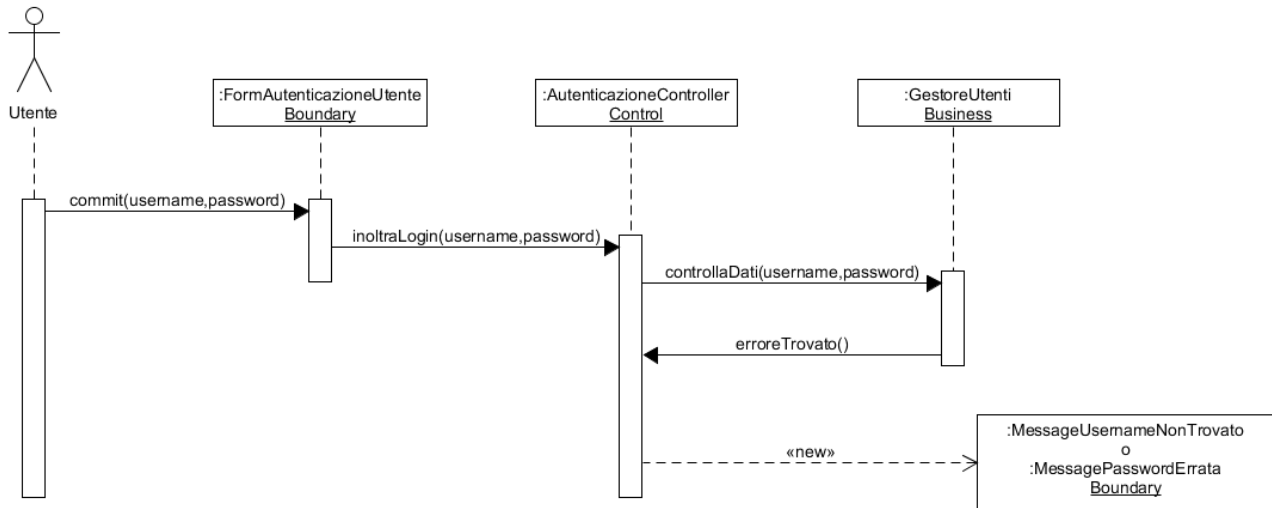
SD_1.1 Login utente



SD_1.2 Logout utente

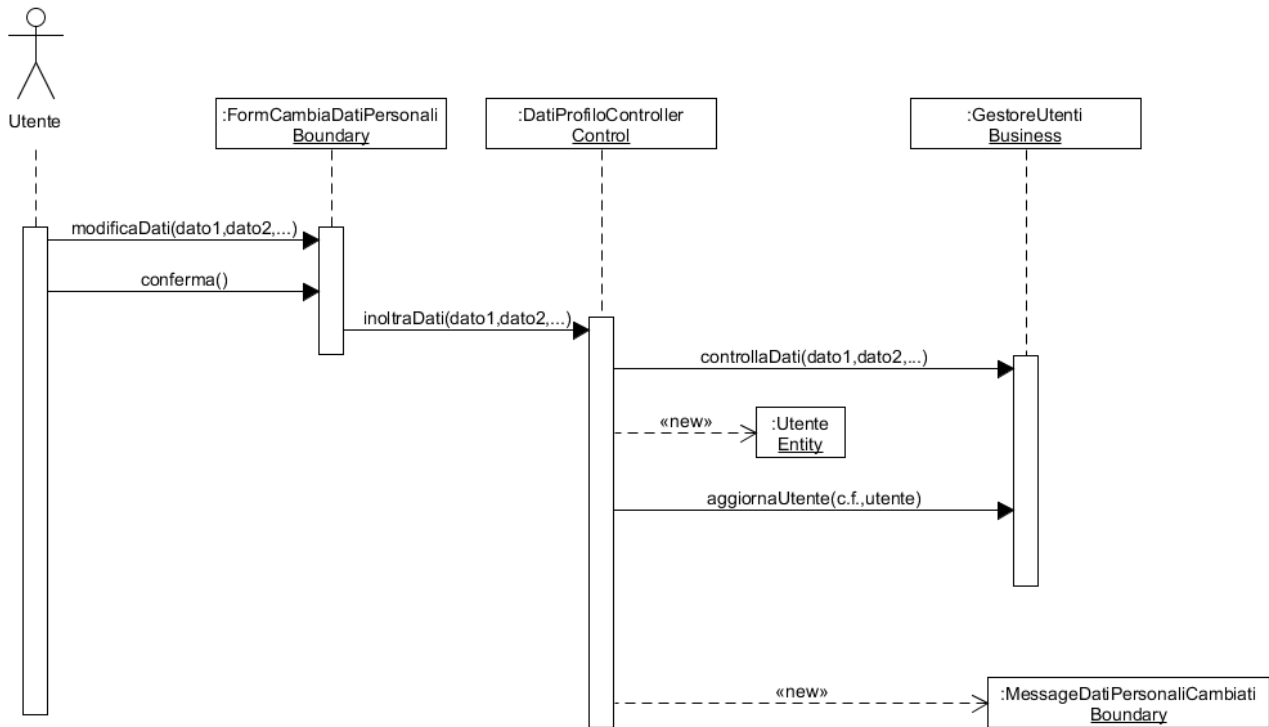


SD_1.3 Username inesistente o Password errata

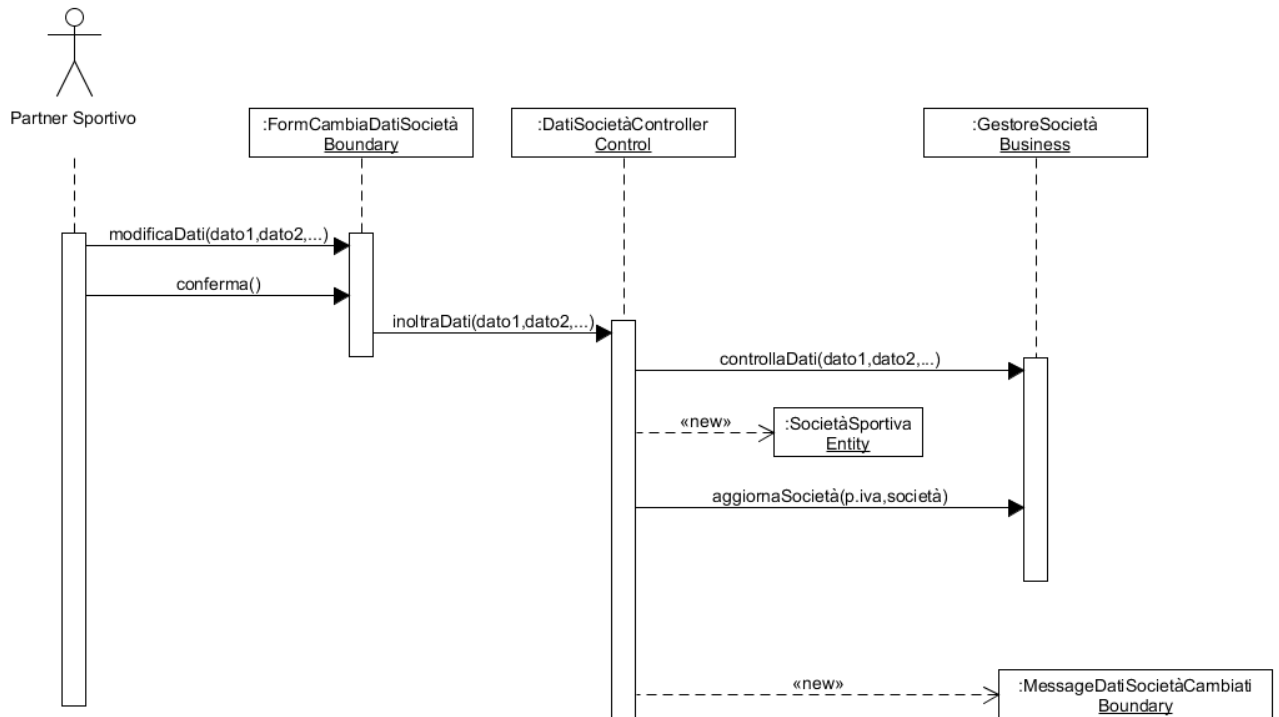


3.8.2 Gestione Utente

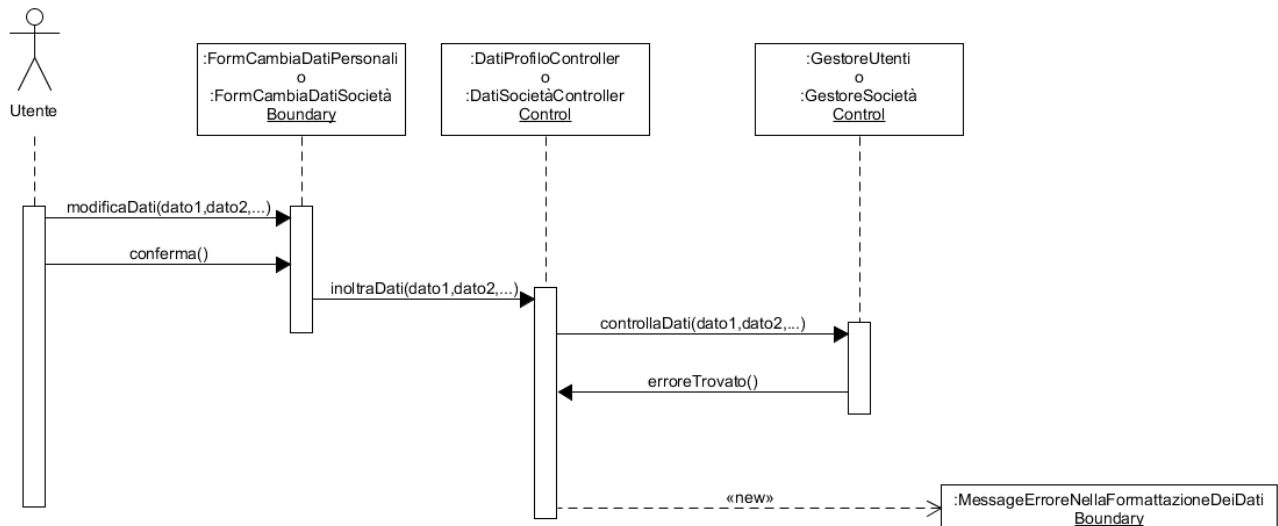
SD_2.1 Modifica Dati Personali



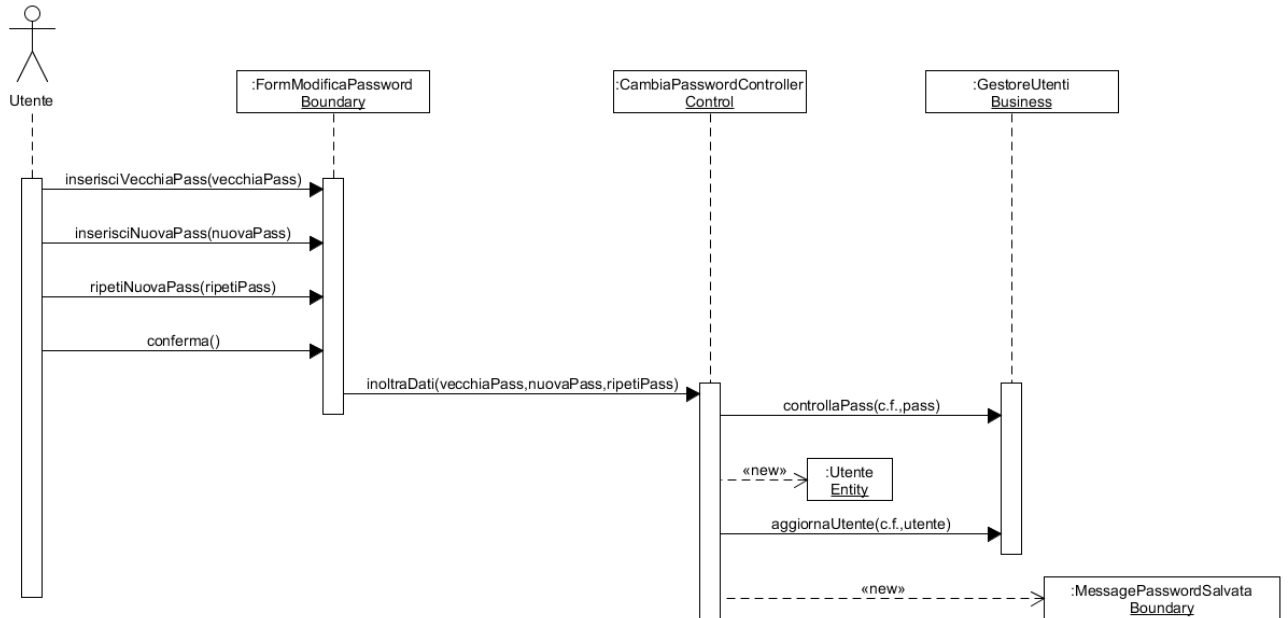
SD_2.2 Modifica Dati Società Sportiva



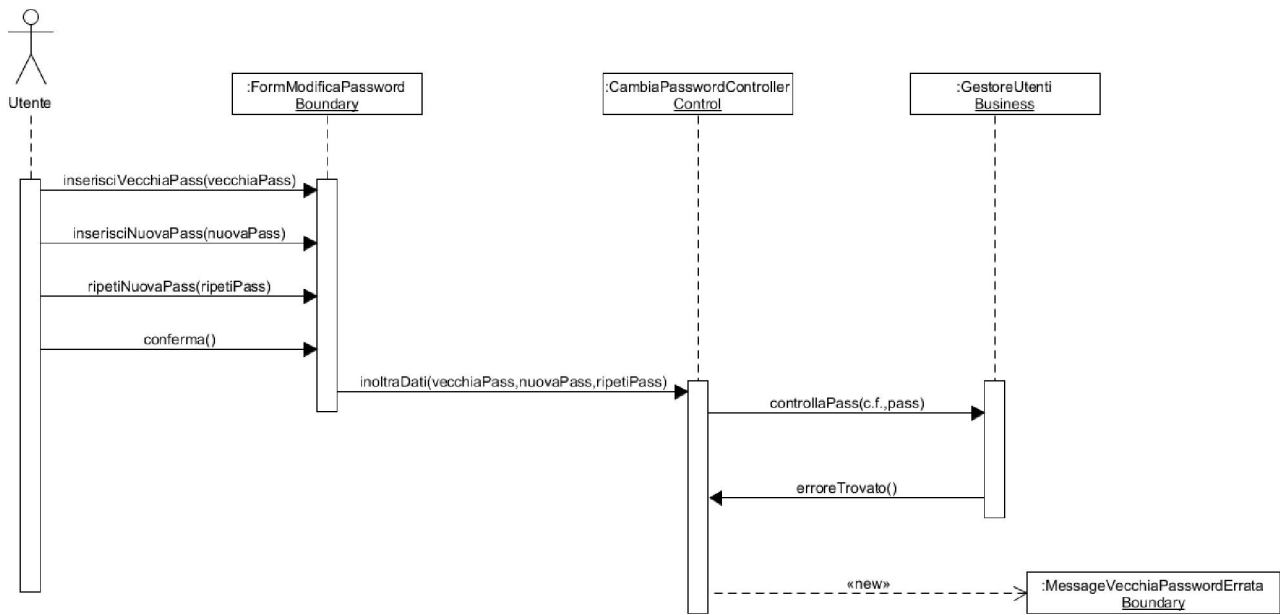
SD_2.3 Errore di Formattazione dei Dati



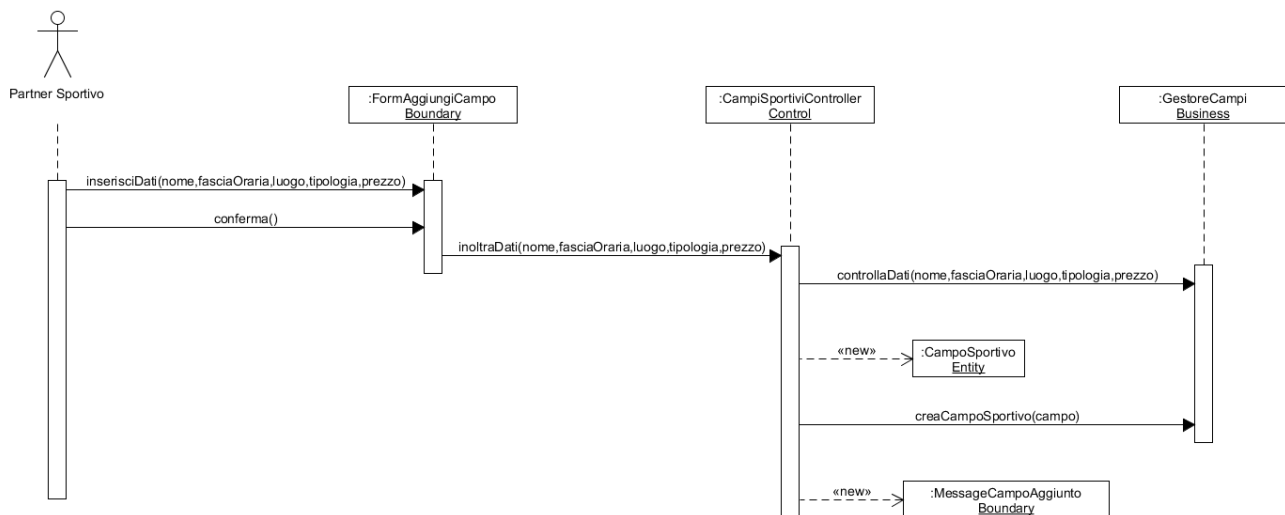
SD_2.4 Modifica Password



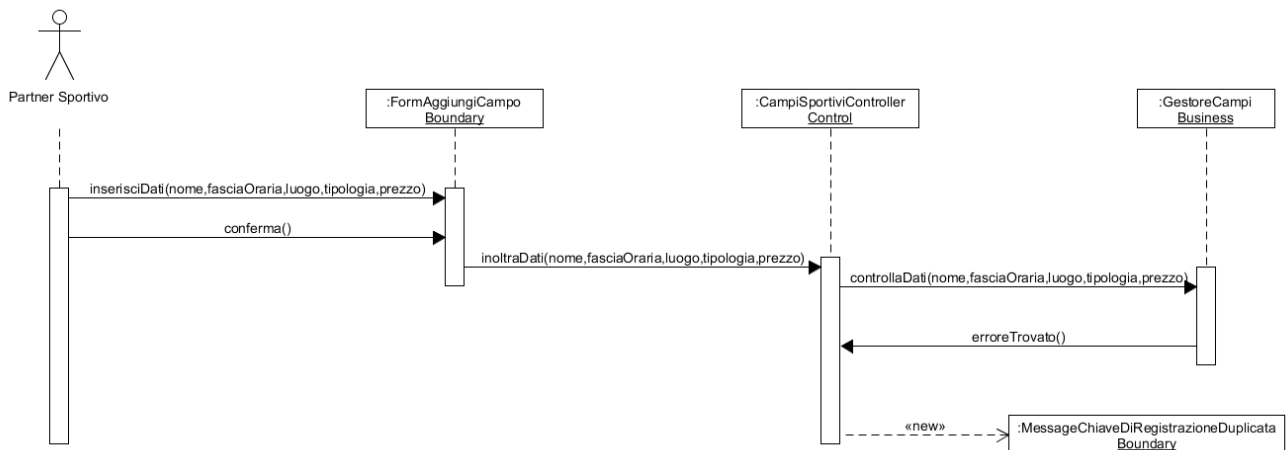
SD_2.5 Password Errata Utente Loggato



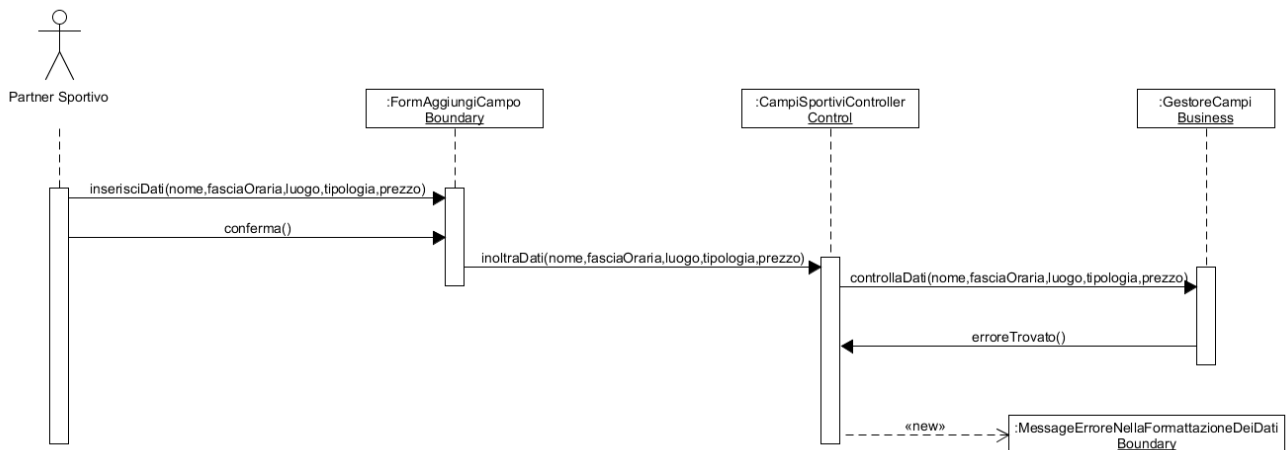
SD_2.6 Aggiunta Campi Sportivi



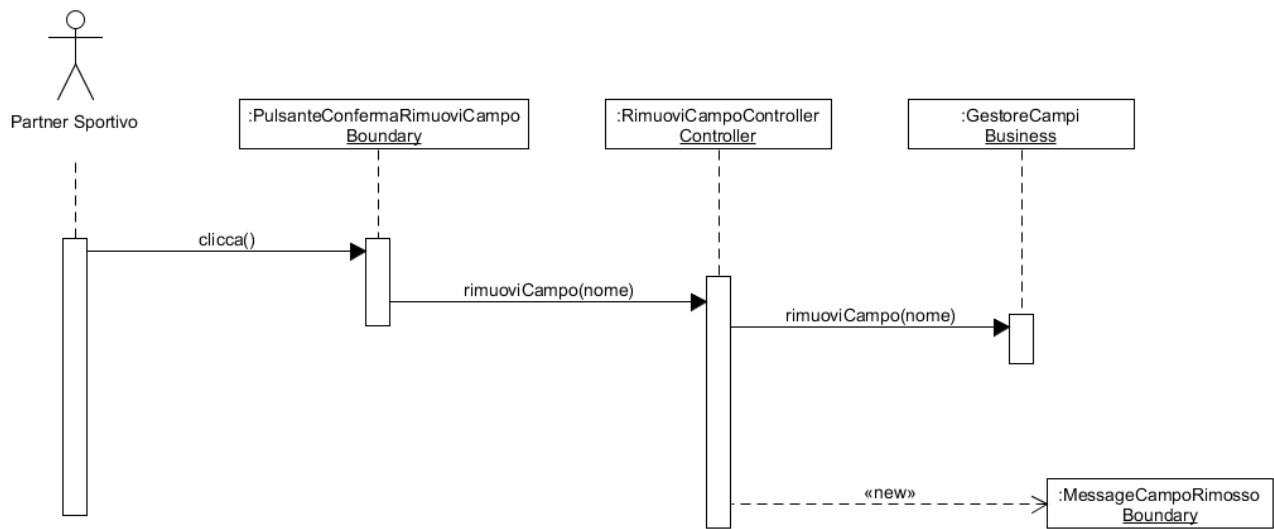
SD_2.7 Chiave di Registrazione Duplicata



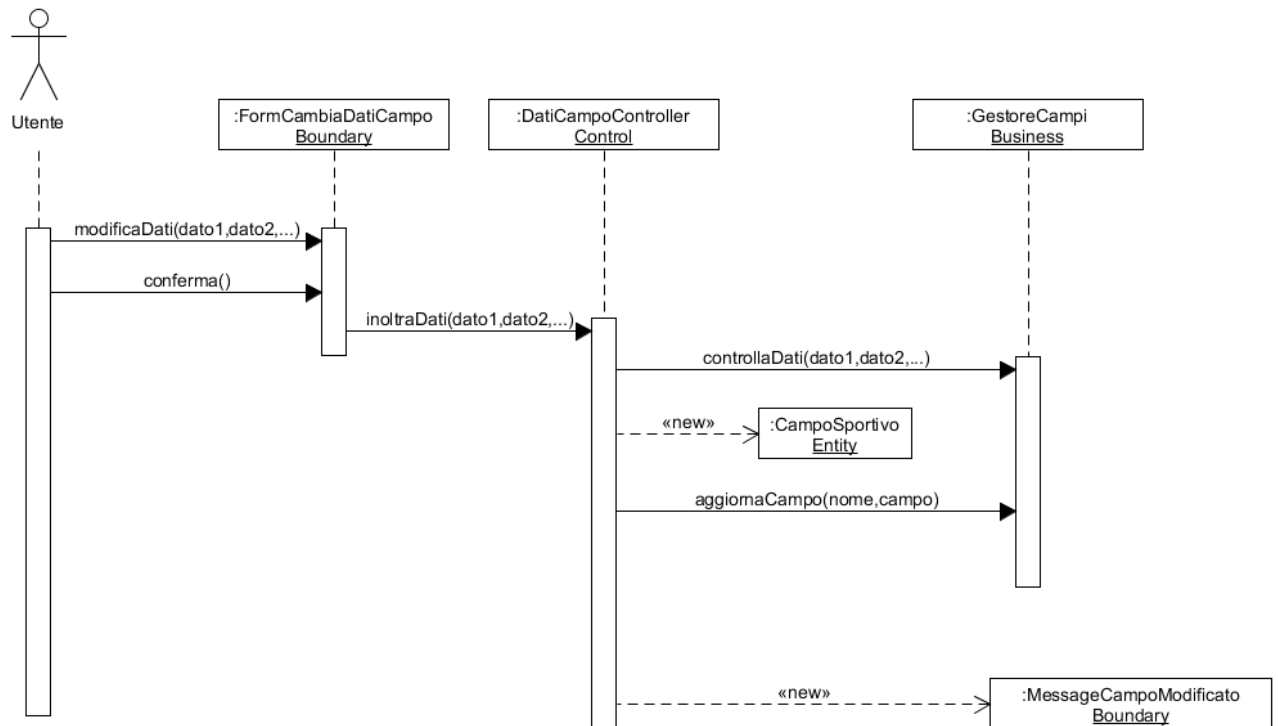
SD_2.8 Errore nella Formattazione dei Dati



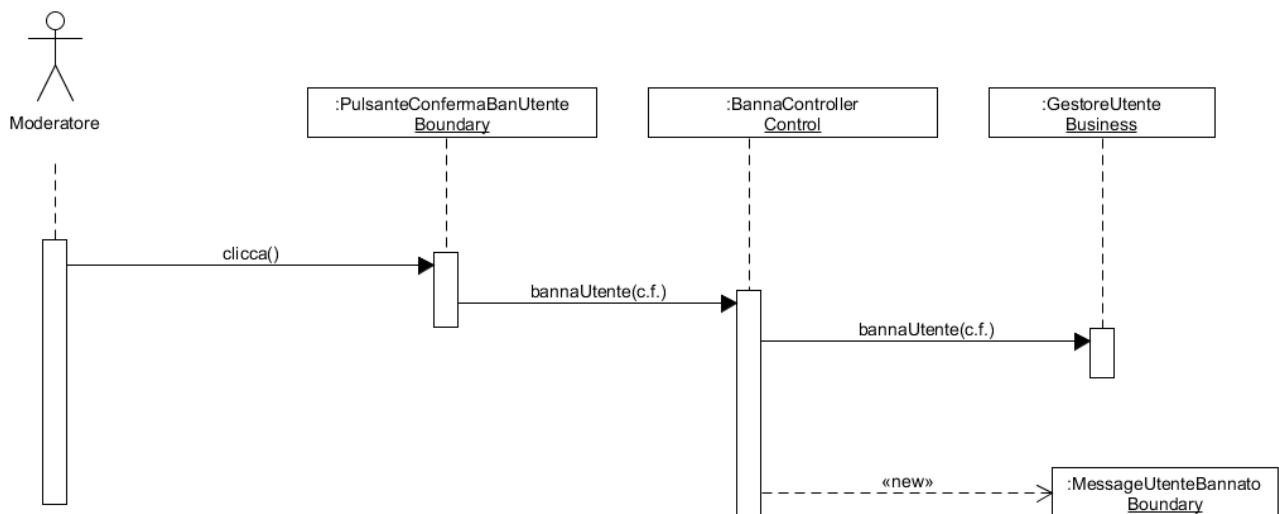
SD_2.9 Rimozione Campi Sportivi



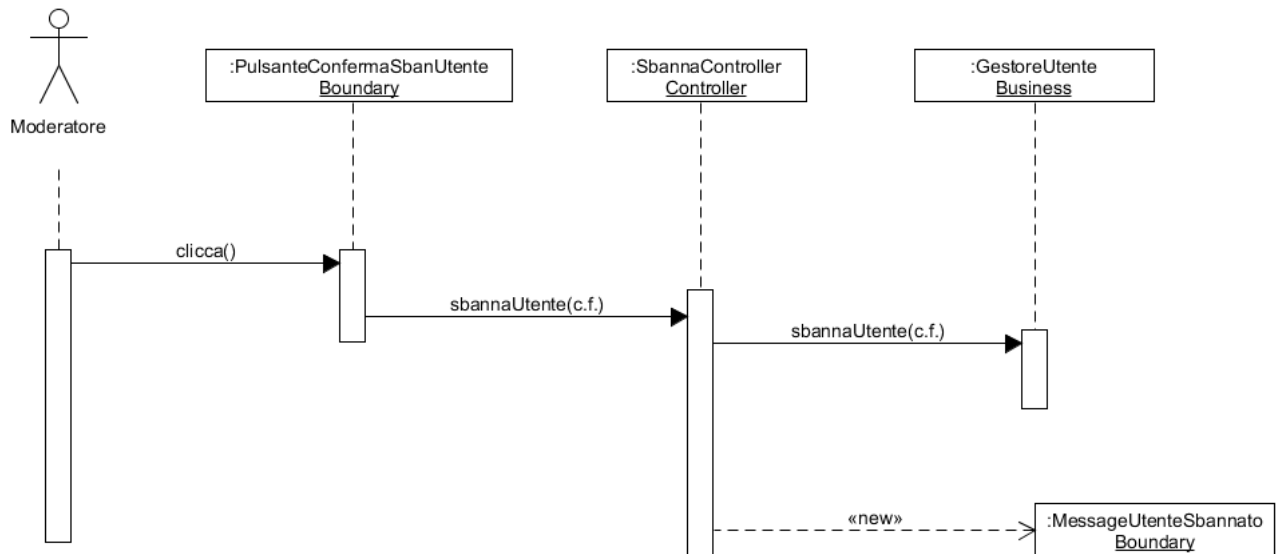
SD_2.10 Modifica Campi Sportivi



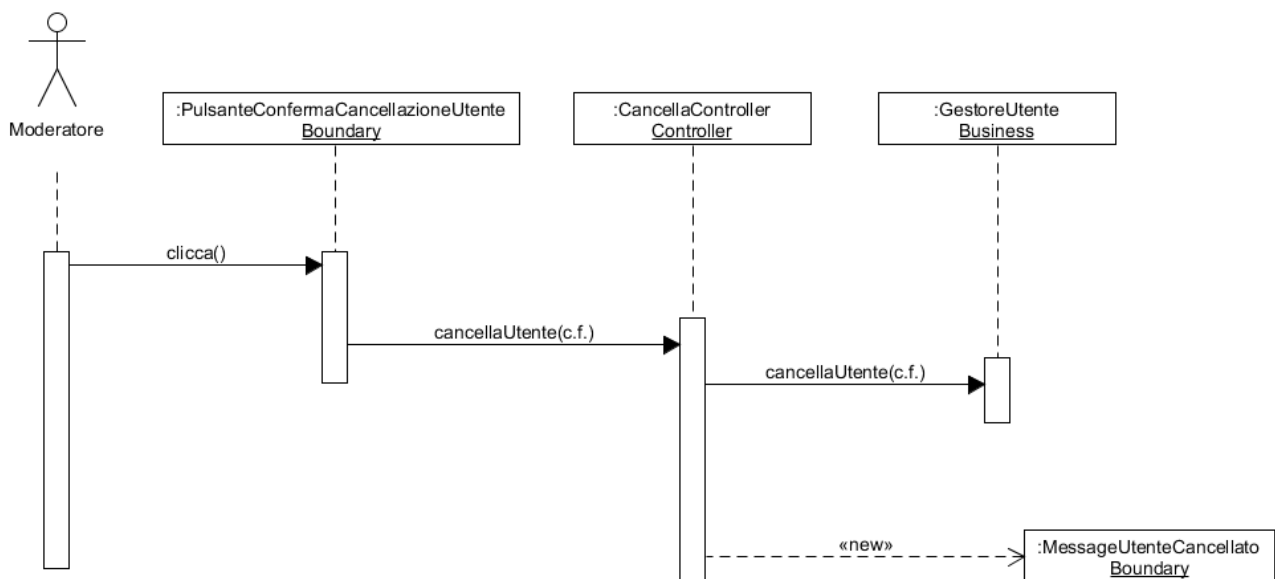
SD_2.11 Ban Utente



SD_2.12 Riattivazione Utente Bannato

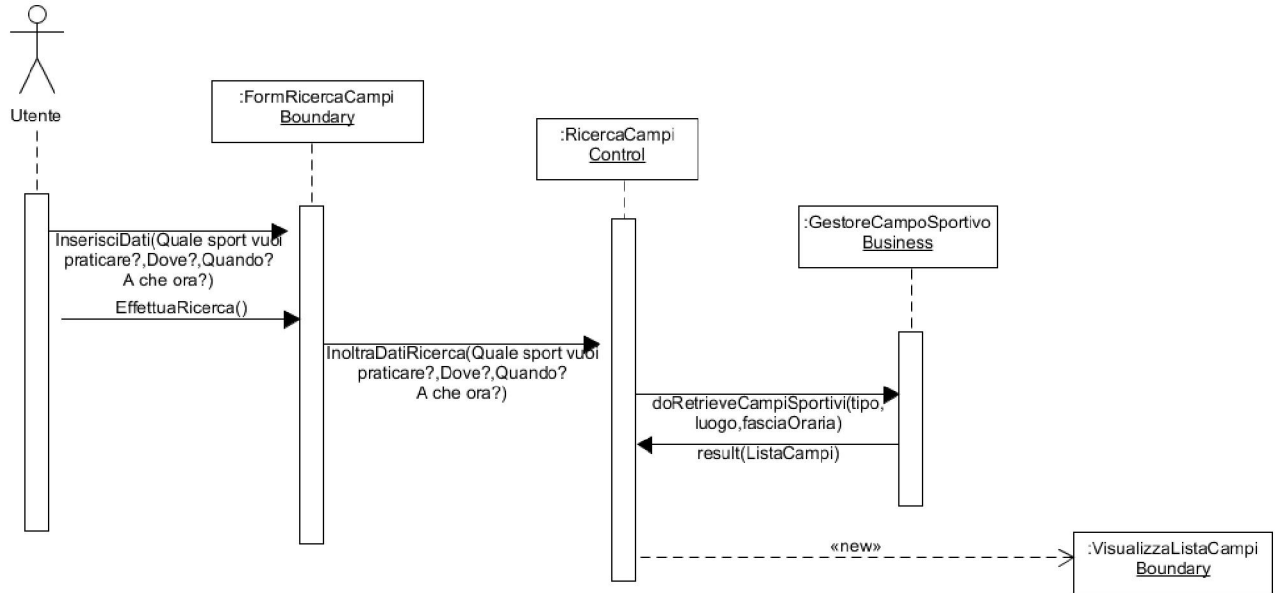


SD_2.13 Cancellazione Utente

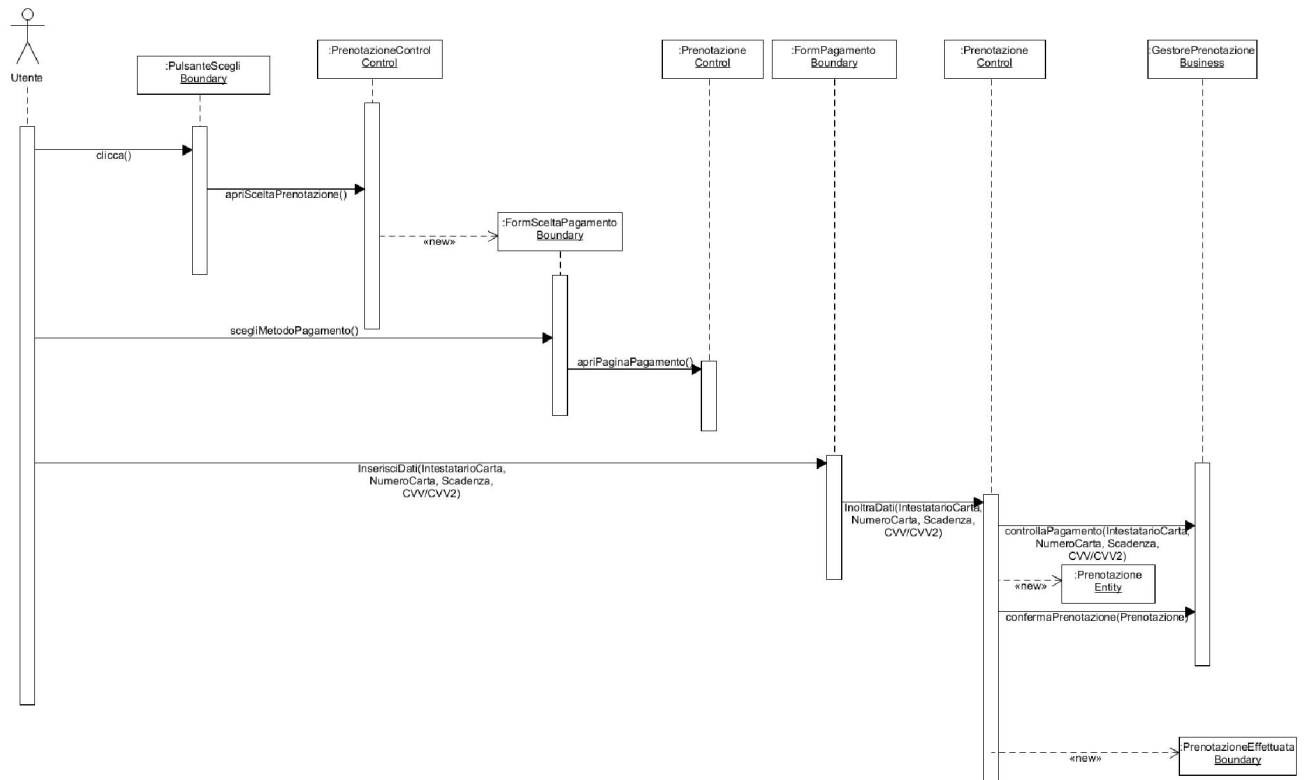


3.8.3 Gestione Prenotazione

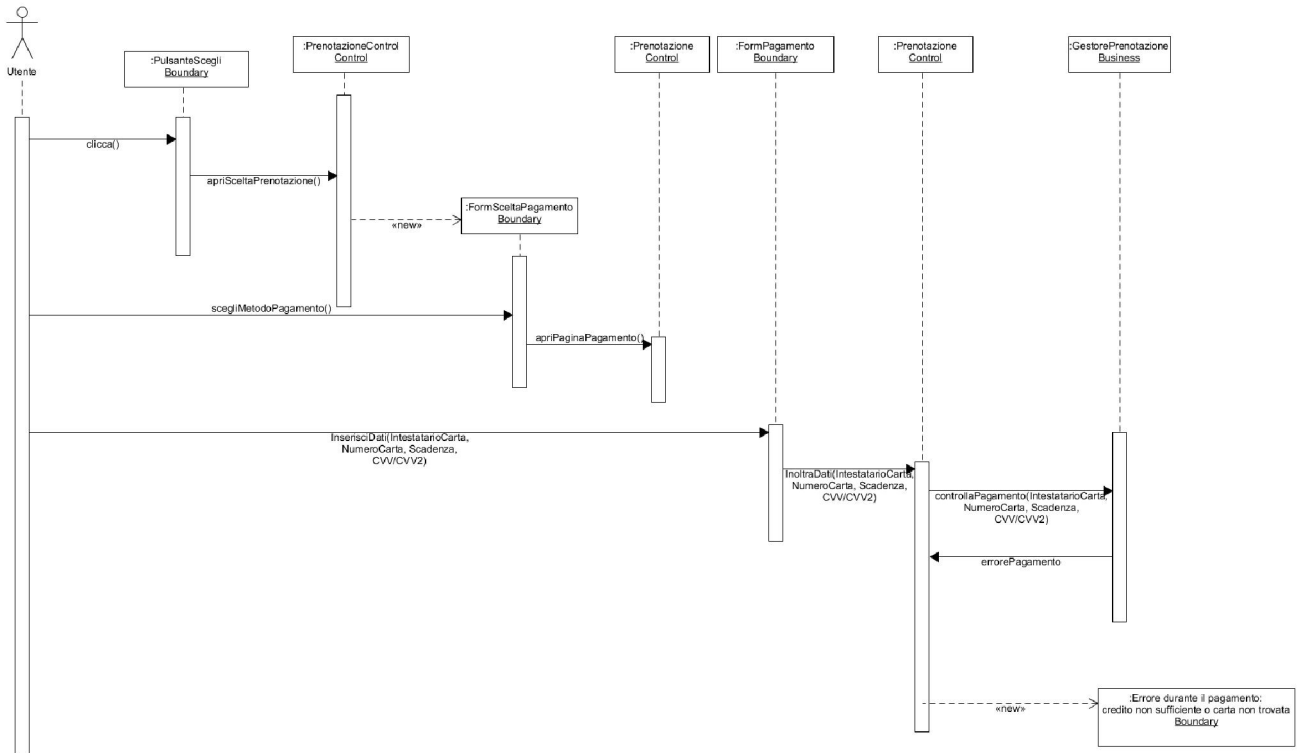
SD_3.1 Ricerca Campi Sportivi



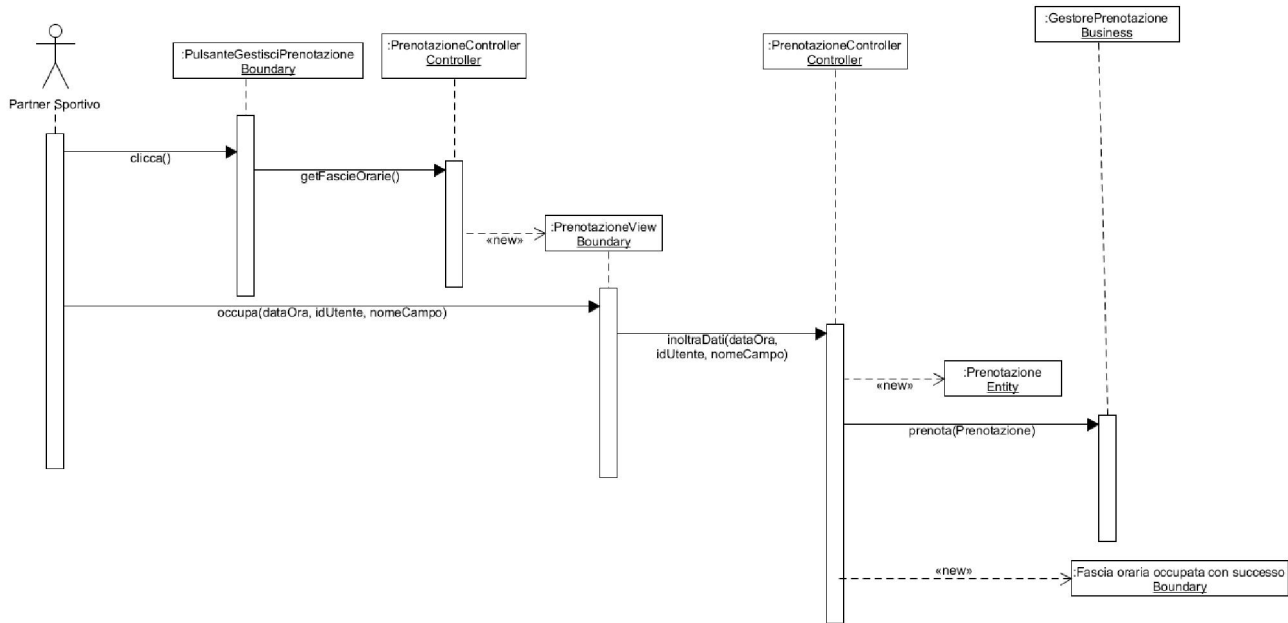
SD_3.2 Prenotazione online di un Campo Sportivo



SD_3.3 Errore nel pagamento



SD_3.4 Occupazione fascia oraria



3.9 Mockup

3.9.0 Gestione Registrazione

MK_0.1 Registrazione utente

The mockup shows a web browser window titled "Found it!" with the URL "http://www.foundit.it/Register". The page has a navigation bar with a home icon and a link "Se premuto torna alla HomePage". The main navigation area includes "Login" and "Registrazione" (highlighted with a red tab). The registration form is titled "Registrazione Utente" and contains the following fields:

- Nome*:
- Cognome*:
- C.f.:
- Città*:
- Provincia*:
- Cap*:
- Telefono*:
- Email*:
- Username*:
- Password*:
- Conferma password*:
- Possiedi una Società Sportiva?* ☐ Si ☐ No

On the right side of the form, there is a placeholder for a profile picture (a square with an 'X') and a "Carica" button. A yellow note points to this area: "Qui è possibile scegliere il file da caricare come immagine del profilo". Below the "Carica" button is a "Registrati" button. A second yellow note points to this button: "Se premuto verranno confermati i dati inseriti e l'utente sarà registrato".

MK_0.2 Registrazione Società

The screenshot shows a web browser window titled "Found it!". The address bar displays "http://www.foundit.it/registrazioneCampi". The page header includes a navigation bar with a home icon, a button labeled "Se premuto torna alla HomePage", and links for "Login" and "Registrazione". The main heading is "Registrazione Società". Below this, there are five input fields with labels: "Nome Società*", "Indirizzo sede*", "Partita Iva*", "Telefono*", and "Codice di autenticazione*". At the bottom, there is a "Registra Società" button. A yellow sticky note with a red tab points to this button, containing the text: "Se premuto verranno confermati i dati inseriti e la società sarà registrata".

Found it!

http://www.foundit.it/registrazioneCampi

Se premuto torna alla HomePage

Login | Registrazione

Registrazione Società

Nome Società*:

Indirizzo sede*:

Partita Iva*:

Telefono*:

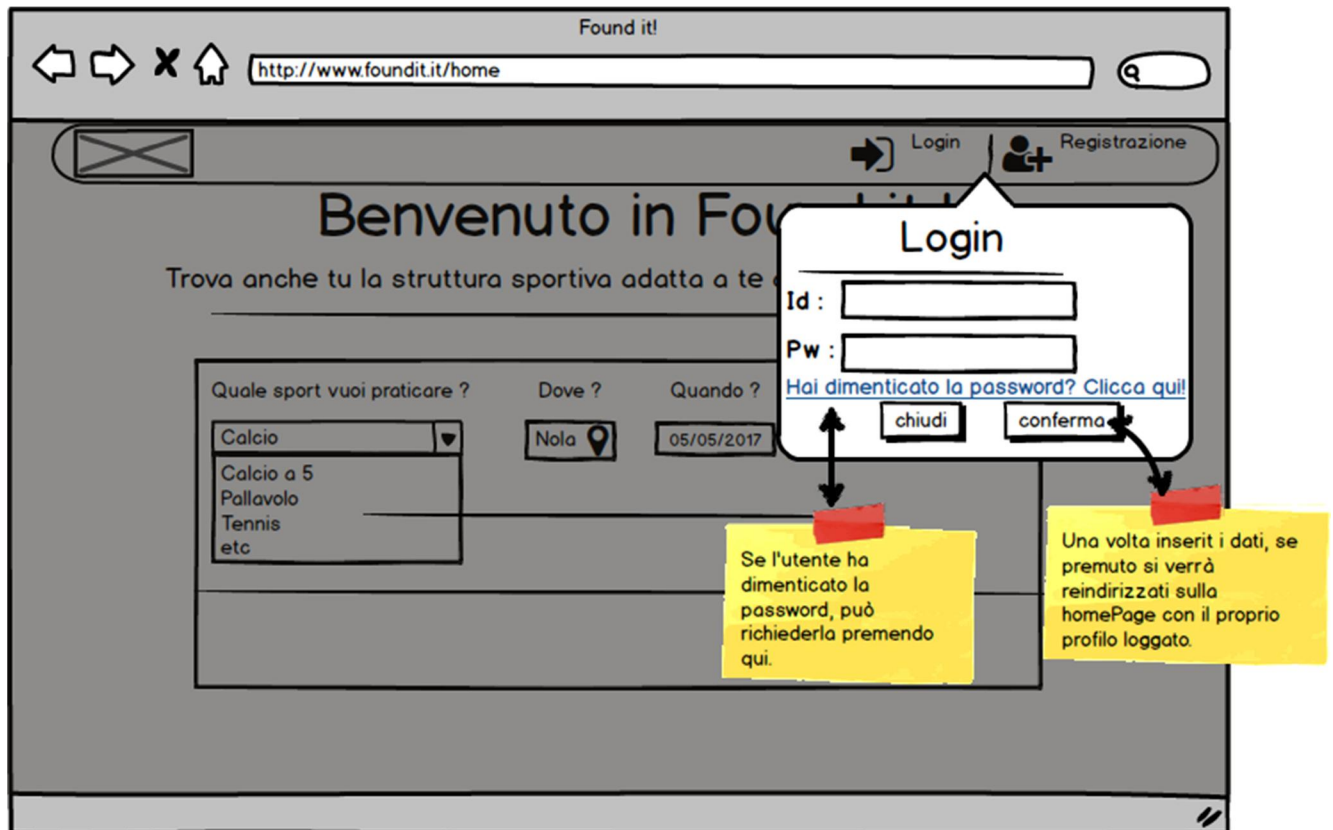
Codice di autenticazione*:

Registra Società

Se premuto verranno confermati i dati inseriti e la società sarà registrata

3.9.1 Gestione Autenticazione

MK_1.1 Autenticazione utente



MK_1.2 Logout utente

The screenshot shows a web browser window titled "Found it!". The address bar displays "http://www.foundit.it/ProfiloUtente". The page layout includes a top navigation bar with a mail icon, a "Logout" button, a "Username" label, and a "Contatti Moderatore" link. The main content area features a user profile for "Tipo Maurizio Costanzo" with a placeholder image and a "Cambia immagine del profilo" button. Below this is a tabbed interface with three tabs: "Dati Personali" (selected), "Dati Account", and "Privacy e sicurezza". The "Dati Personali" tab contains a form with fields for "Nome", "Cognome", "C.F.", "Città", "Provincia", "Cap", and "Telefono", along with a "Cambia" button. A yellow sticky note is placed over the "Logout" button with the text "Bottone per disconnettersi dal sistema".

Found it!

http://www.foundit.it/ProfiloUtente

Logout Username Contatti Moderatore

Tipo Maurizio Costanzo

Cambia immagine del profilo

Dati Personali Dati Account Privacy e sicurezza

Nome
Cognome
C.F.
Città

Provincia
Cap
Telefono

Cambia

Bottone per disconnettersi dal sistema

3.9.2 Gestione Utente

MK_2.1 Profilo Utente e Moderatore

The screenshot shows a web browser window titled "Found it!" with the URL <http://www.foundit.it/ProfiloUtente>. The page header includes a "Logout" button, a "Username" field, and a "Contatti Moderatore" button. The main content area displays the user's name "Tipo Maurizio Costanzo" above a profile picture placeholder. Below the picture is a button labeled "Cambia immagine del profilo". A yellow sticky note with a red tab points to this button, containing the text "Bottone per cambiare l'immagine del Profilo". Below the profile picture is a tabbed interface with three tabs: "Dati Personali" (selected), "Dati Account", and "Privacy e sicurezza". The "Dati Personali" tab contains a form with the following fields: "Nome", "Cognome", "C.F.", "Città", "Provincia", "Cap", and "Telefono". Each field has a corresponding input box. Below the form is a "Cambia" button. A yellow sticky note with a red tab points to this button, containing the text "Bottone per cambiare i dati del Profilo".

Found it!

[Logout](#) | Username | [Contatti Moderatore](#)

Tipo Maurizio Costanzo

Cambia immagine del profilo

Bottone per cambiare l'immagine del Profilo

Dati Personali | Dati Account | Privacy e sicurezza

Nome

Cognome

C.F.

Città

Provincia

Cap

Telefono

Cambia

Bottone per cambiare i dati del Profilo

MK_2.2 Profilo Partner Sportivo

Found it!

http://www.foundit.it/ProfiloUtente

Logout Username Contatti Moderatore

Tipo Maurizio Costanzo

Cambia immagine del profilo

Bottone per cambiare l'immagine del Profilo

Dati Società Sportiva Dati Personali Dati Account Privacy e sicurezza

Nome Società Sportiva

Indirizzo Sede

Partita Iva

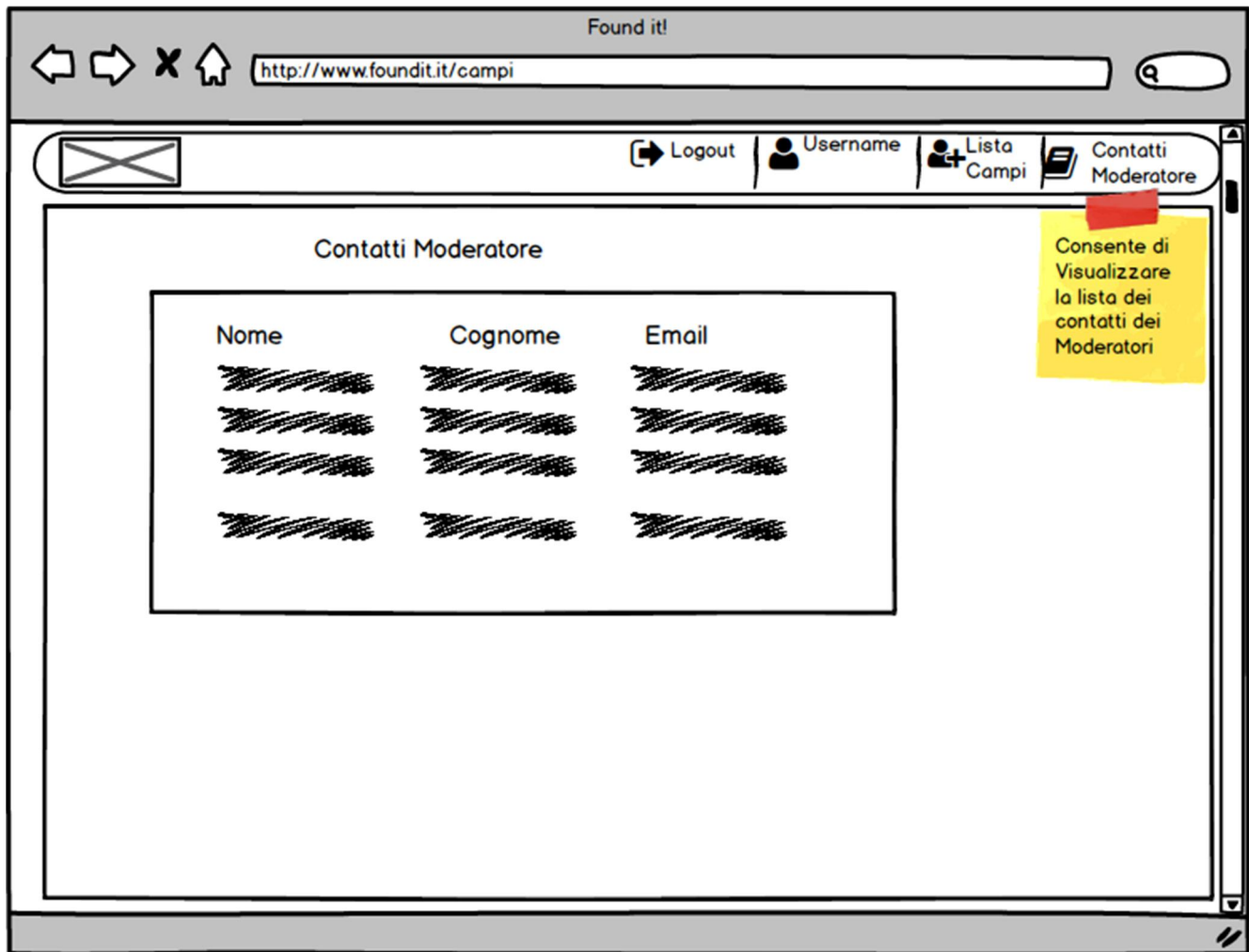
Telefono

Codice di Autenticazione

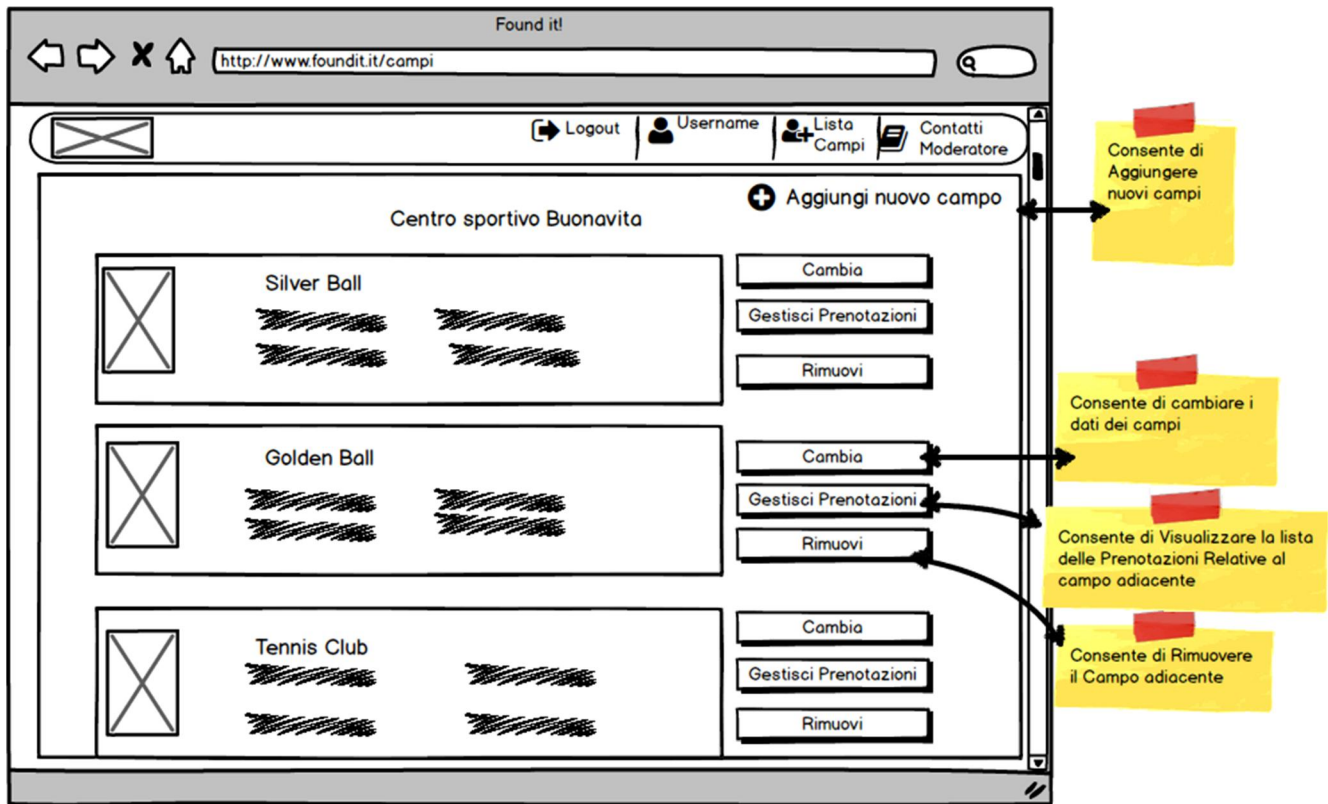
Salva Modifiche

Bottone per cambiare i dati della Società

MK_2.3 Contatti Moderatori



MK_2.4 Rimuovi campi



MK_2.5 Aggiungi Campi

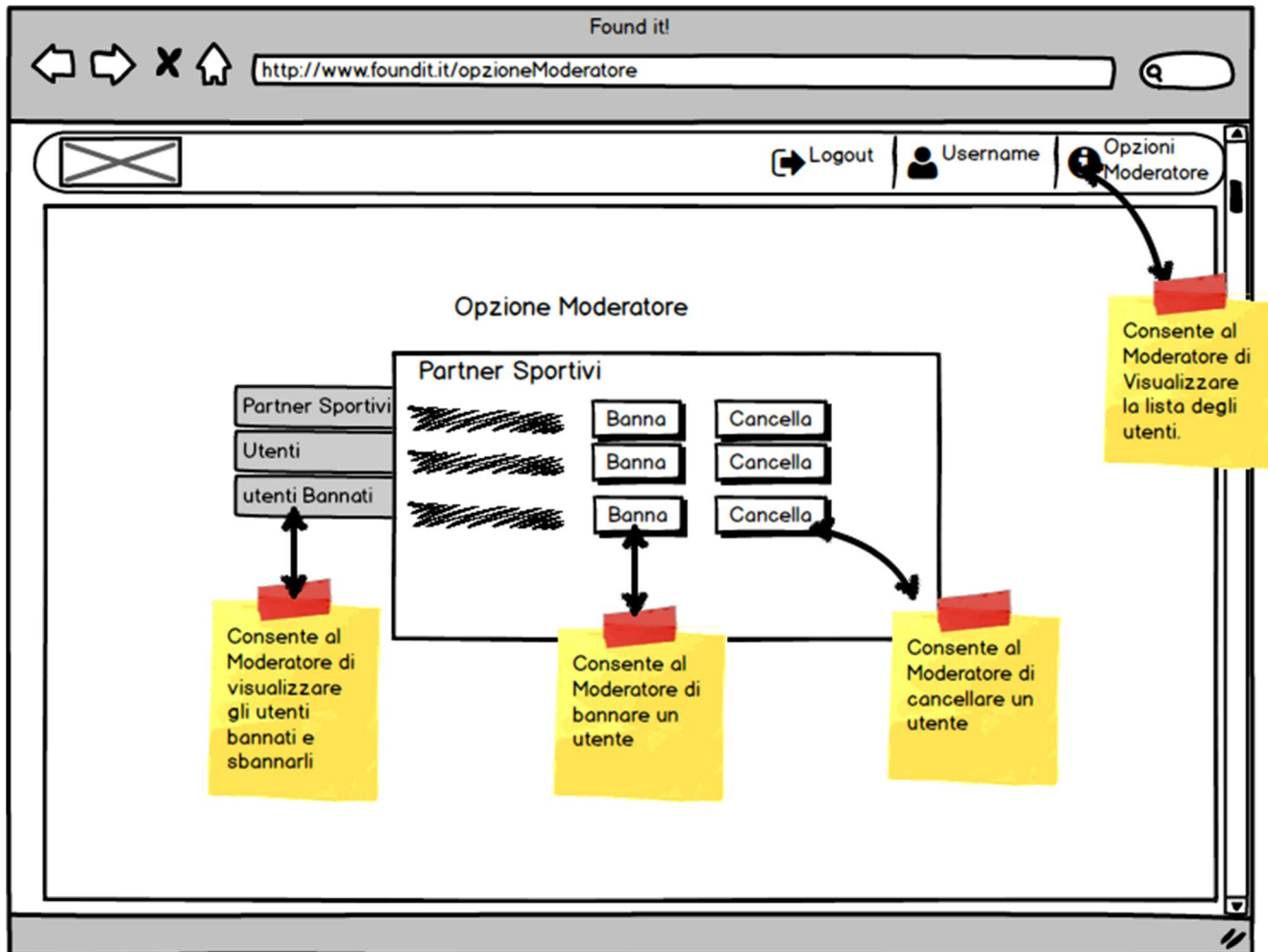
The screenshot shows a web browser window titled "Found It!". The address bar displays "http://www.foundit.it/campi". The browser's navigation bar includes a home icon, back and forward arrows, and a search icon. The page's header contains a mail icon, a "Logout" button, and three user menu items: "Username", "Lista Campi", and "Contatti Moderatore".

The main content area is titled "Aggiungi un Campo". It contains a form with five labeled input fields stacked vertically:

- Nome:
- Fascia Oraria:
- Luogo:
- Tipologia:
- Prezzo:

Below these fields is a "Conferma" button. A yellow sticky note with a red tab is placed next to the button, containing the text: "Se premuto verranno confermati i dati inseriti e il campo verrà aggiunto". A double-headed arrow connects the "Conferma" button to the sticky note.

MK_2.6 Opzioni Moderatore



3.9.3 Gestione Prenotazione

MK_3.1 Ricerca di un Campo Sportivo

The screenshot shows a web browser window with the URL `http://www.foundit.it/home`. The page title is "Found it!". The navigation bar includes a mail icon, a "Login" button with a user icon, and a "Registrazione" button with a plus icon. The main heading is "Benvenuto in Found it !". Below it, a subtitle reads "Trova anche tu la struttura sportiva adatta a te con una semplice ricerca.".

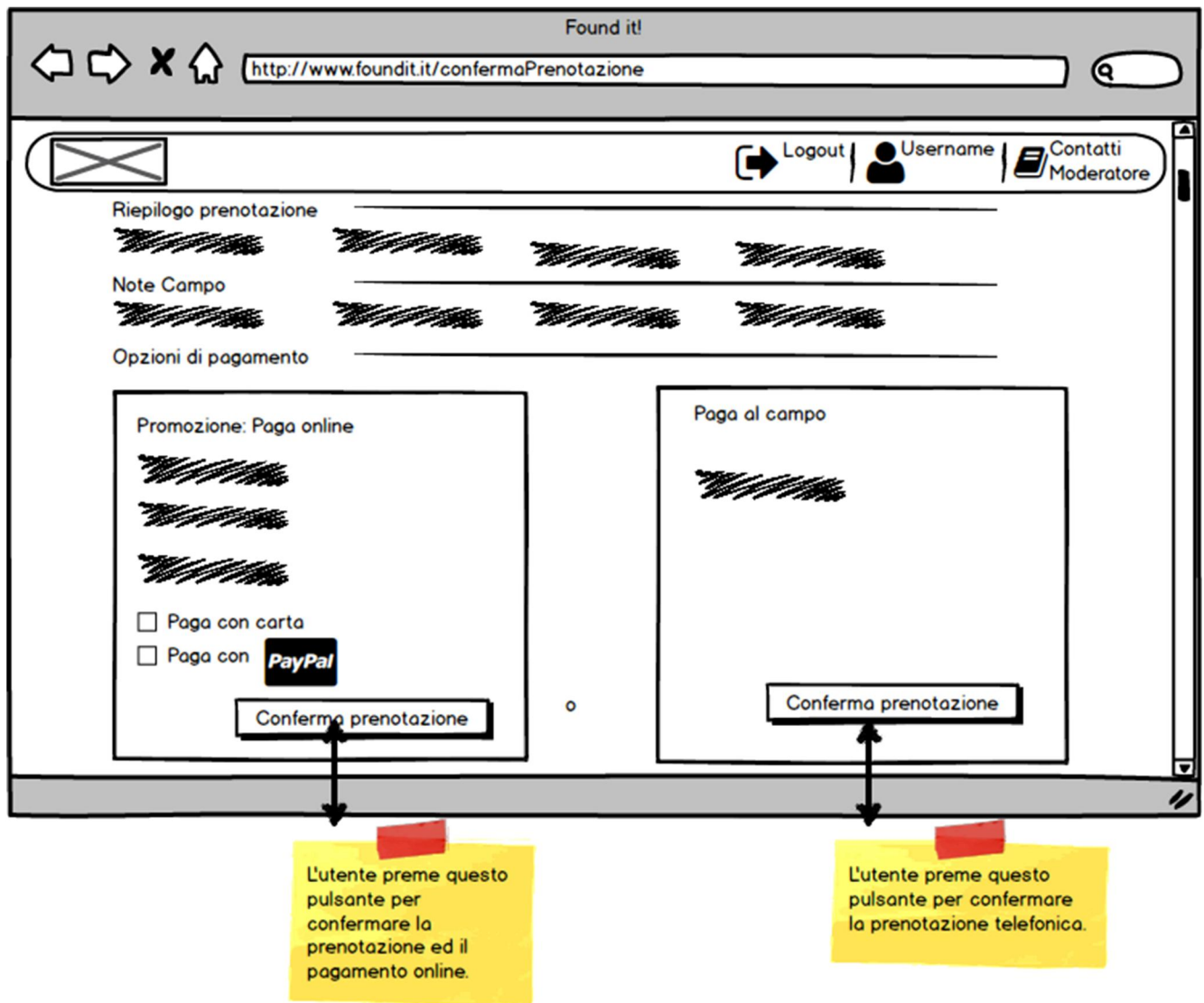
The search form is divided into four sections:

- Quale sport vuoi praticare ?**: A dropdown menu with "Calcio" selected. The dropdown list shows "Calcio a 5", "Pallavolo", "Tennis", and "etc".
- Dove ?**: A text input field containing "Nola" with a location pin icon.
- Quando ?**: A date input field showing "27/11/2017" with a calendar icon.
- A che ora ?**: Two time input fields showing "17" and "30" with up/down arrows.

At the bottom of the form is a "Cerca !" button. A yellow sticky note with a red tab is attached to the "Cerca !" button, containing the text: "Il Sistema reindirizza l'utente su una pagina contenente una lista dei Campi Sportivi che rispecchiano le caratteristiche scelte".

MK_3.2 Prenotazione Online di un Campo Sportivo

The screenshot shows a web browser window titled "Found it!" with the URL <http://www.foundit.it/risultatiRicerca>. The page features a navigation bar with "Login" and "Registrazione" links. On the left, there are search filters: "Quale sport vuoi praticare ?" (set to "Calcio"), "Dove ?" (set to "Nola"), "Quando ?" (set to "05/05/2017"), and "A che ora ?" (set to "17:30"). A button "Effettua nuova ricerca !" is at the bottom of the filters. On the right, there are three field listings: "Gold Ball", "Silver Ball", and "Eureka". Each listing includes a placeholder image (a box with an 'X') and a "Scegli" button. A yellow callout box with a red arrow points to the "Scegli" button for "Gold Ball", containing the text: "L'utente preme il pulsante per scegliere il campo che fa al caso suo."



Found it!

http://www.foundit.it/payment

Logout Username Contatti Moderatore

Dati della Carta

Intestatario Carta

Numero Carta

Scadenza

CVV/CVV2

Pagamento Effettuato

Annulla pagamento Paga Adesso

Form Per inserire i dati della carta

Conferma del pagamento

MK_3.3 Occupazione fascia oraria

A Web Page

http://

Logout Username Lista Campi Contatti Moderator

Data

03 08 17

Seleziona la data interessata

Golden Goal

9-10	<input type="radio"/> Occupato
10-11	<input type="radio"/> Occupato
11-12	<input type="radio"/> Occupato
12-13	<input checked="" type="radio"/> Occupato
13-14	<input type="radio"/> Occupato
14-15	<input checked="" type="radio"/> Occupato

Salva

Conferma le prenotazioni

3.10 Path Navigazionali

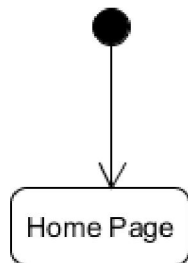
3.10.0 Gestione Registrazione

PN_0 Registrazione



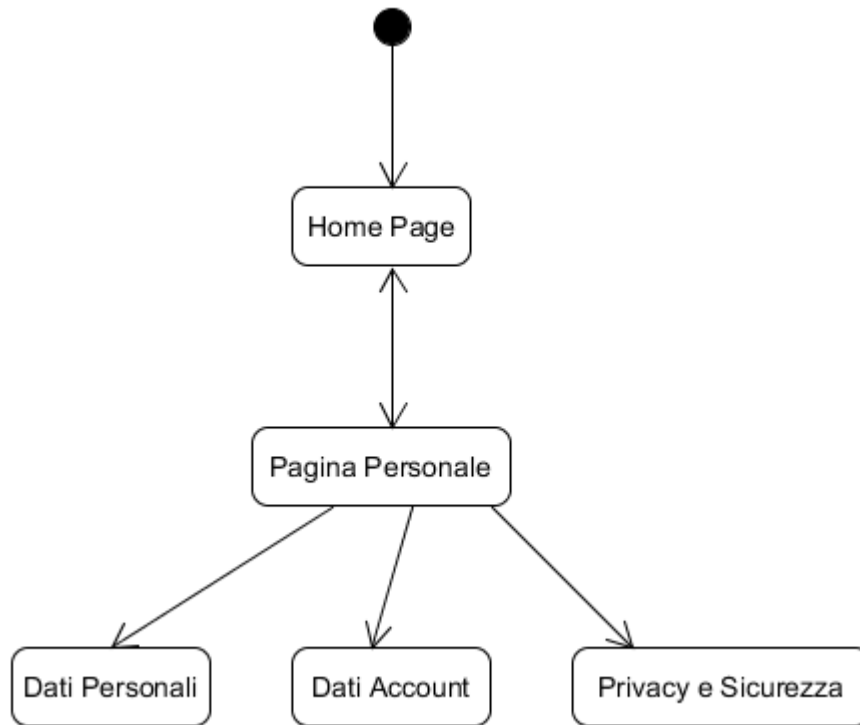
3.10.1 Gestione Autenticazione

PN_1 Autenticazione

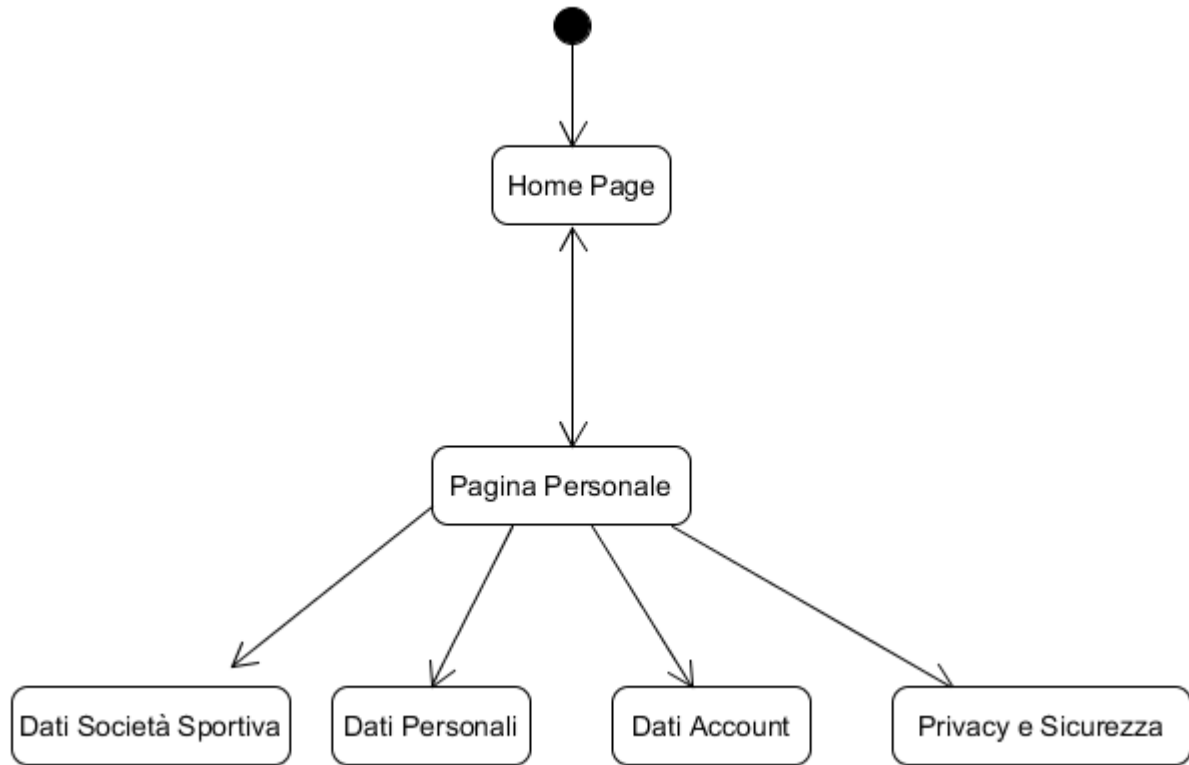


3.10.2 Gestione Utente

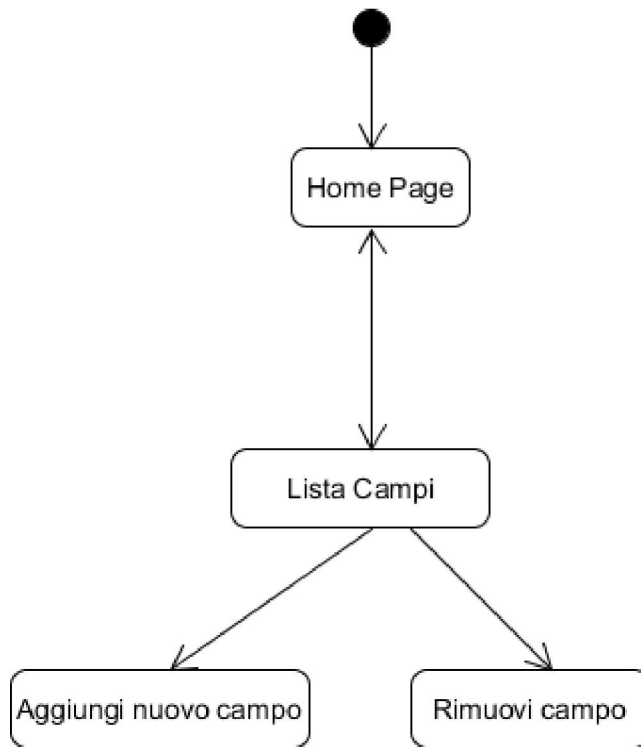
PN_2.1.0 Profilo Personale(Utente Semplice e Moderatore)



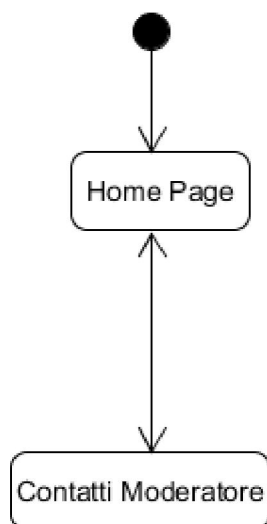
PN_2.1.1 Profilo Personale(Partner Sportivo)



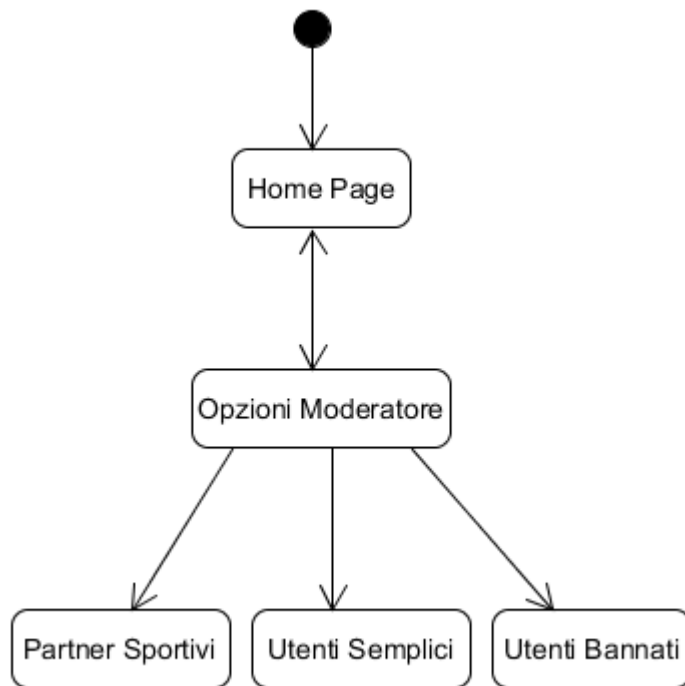
PN_2.2 Aggiunta/Rimozione Campi Sportivi



PN_2.3 Contatti Moderatori

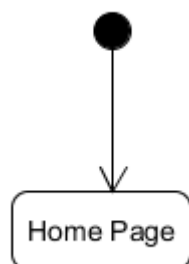


PN_2.4 Opzioni Moderatore

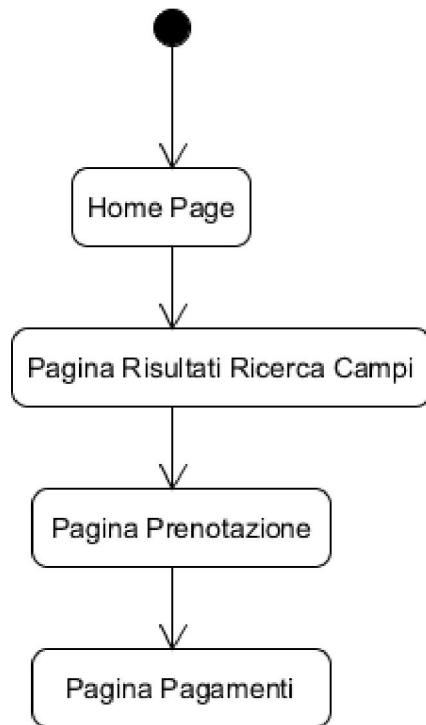


3.10.3 Gestione Prenotazione

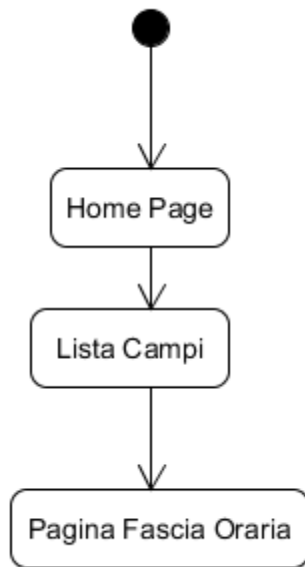
PN_3.1 Ricerca di un Campo Sportivo



PN_3.2 Prenotazione Online di un Campo Sportivo



PN_3.3 Occupazione Fascia Oraria



3.11 StateChart Diagram

SC_4.1.1 Campo Sportivo

