Modello dei casi d’uso

Requisiti

EasyRoom è un’applicazione software per la gestione di N stanze ludiche chiamate escape rooms appartenenti ad una certa associazione. Per poter giocare occorre prenotare una stanza. Il numero di giocatori è fissato a due. Affinché si possa realizzare una prenotazione è necessario che: tutti i giocatori siano registrati al sistema; vengano specificati data e orario di inizio/fine occupazione della stanza e che il pagamento venga eseguito contestualmente alla prenotazione. Una stanza può essere occupata per un massimo di un’ora e mezza da un gruppo di giocatori. Un utente può anche modificare o rimuovere una prenotazione in maniera gratuita fino a 24 ore prima del verificarsi dell’evento, altrimenti dovrà pagare una penale pari al 50% della spesa totale, questo si traduce in un rimborso effettivo della metà della spesa originale. L’amministratore, oltre alle funzioni destinate all’utente, può verificare lo storico delle prenotazioni di ciascuna stanza al fine di valutare eventuali modifiche al prezzo/tema. L’amministratore, per aumentare i profitti, potrebbe anche noleggiare ai giocatori degli strumenti utili come videocamere, torce elettriche o eventuali supporti per migliorare l’esperienza di gioco.

EasyRoom ha come obiettivo quello di gestire:

1. Registrazione del giocatore
2. Prenotazione stanza
3. Gestione prenotazione
4. Modifica stanza
5. Storico prenotazioni stanza
6. Noleggio strumenti
7. Disponibilità strumenti

Obiettivi e casi d’uso

Analizzando il testo riportato nel paragrafo precedente è possibile individuare gli attori principali a cui è destinato il sistema e i relativi obiettivi che intendono portare a termine. Questo permette di ricavare i casi d’uso principali.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Attore | Obiettivo | Casi d’uso |
| Amministratore | Gestire la registrazione dei giocatori all’interno del sistema. | UC1: Inserimento nuovo giocatore. |
| Utente (Giocatore) | Inserimento e pagamento di una prenotazione con eventuale richiesta di attrezzatura. | UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione. |
| Utente (Giocatore) | Modifica di una prenotazione con possibilità di rimozione. | UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione. |
| Amministratore | Gestione della registrazione delle stanze. | UC4: Inserimento/Modifica delle stanze. |
| Amministratore | Gestione di tutte le prenotazioni delle stanze. | UC5: Visualizzazione prenotazioni. |
| Amministratore | Effettuare check-in. | UC6: Check-in stanza. |
| Amministratore | Effettuare check-out. | UC7: Check-out stanza. |
| Amministratore | Visualizzazione del numero di partite giocate in un determinata stanza. | UC8: Conteggio partite in una determinata stanza. |
| Amministratore | Gestione del magazzino per le attrezzature totali e disponibili. | UC9: Gestione del magazzino. |

Casi d’uso

Tra tutti i casi d’uso individuati, si è scelto di descrivere in maniera dettagliata UC1 e UC2 in quanto figurano i due attori principali. Per i restanti casi d’uso verrà fornita una descrizione in formato breve.

*UC1: Inserimento nuovo giocatore*

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC1: Inserimento nuovo giocatore. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole inserire un nuovo giocatore nel sistema; * Utente (Giocatore): vuole essere inserito nel sistema per poter prenotare una stanza/ fare parte di una prenotazione. |
| Pre-condizioni | Nessuna precondizione. |
| Garanzia di successo | Le informazioni relative all’Utente (Giocatore) sono inserite con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole inserire un nuovo Utente (Giocatore) nel sistema; 2. L’Amministratore sceglie l’attività “Inserisci nuovo giocatore”; 3. L’Amministratore chiede i dati anagrafici del giocatore e li inserisce nel sistema; 4. L’Amministratore indica di avere finito. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** L’Amministratore inserisce un Utente (Giocatore) già inserito nel Sistema.   1. Il Sistema genera un messaggio di errore; 2. Il Sistema riporta l’Amministratore al menu principale. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata alla registrazione di nuovi Utenti (Giocatori) |
| Varie | Assenti. |

*UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione*

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC2: Inserimento e pagamento di una prenotazione. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Utente (Giocatore). |
| Parti interessate e interessi | * Utente (Giocatore): vuole inserire una nuova prenotazione. |
| Pre-condizioni | L’Utente che effettua la prenotazione deve essere registrato nel Sistema.  L’Utente deve essere in possesso del denaro necessario per il pagamento della prenotazione. |
| Garanzia di successo | La prenotazione della stanza è stata registrata con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Utente (Giocatore) vuole inserire una nuova prenotazione per occupare una stanza. 2. L’Utente (Giocatore) sceglie il comando “Inserimento nuova prenotazione”. 3. L’Utente (Giocatore) inserisce il giorno, la fascia oraria e la stanza che vuole occupare. 4. L’Utente (Giocatore) inserisce i dati dell’altro giocatore. 5. L’Utente (Giocatore) sceglie se vuole aggiungere il noleggio dell’attrezzatura specificando di cosa ha bisogno con la relativa quantità. Il Sistema verifica e aggiorna le quantità disponibili. 6. Il Sistema genera il prezzo totale della partita. 7. L’Utente (Giocatore) procede al pagamento. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Giocatore) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** La stanza scelta nel giorno e nella fascia inserita è già occupata.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la stanza è occupata. 2. Il Sistema chiede all’Utente (Giocatore) di selezionare un’altra stanza o di prenotare in un altro giorno/un’altra fascia oraria.   **3b.** L’Utente prova a prenotare per più di 90 minuti consecutivi la stessa stanza.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui viene specificato che una stanza può essere occupata per un massimo di 90 minuti consecutivi. 2. Il Sistema chiede all’Utente (Giocatore) di modificare la fascia oraria.   **4a.** L’altro Utente (Giocatore ospite) inserito dall’Utente (Giocatore) non è registrato al Sistema.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica chi non è registrato. 2. Il Sistema ritorna al menu.   **5a.** L’attrezzatura richiesta non è disponibile al noleggio.   1. Il Sistema chiede all’Utente (Giocatore) se vuole ugualmente prenotare la stanza. 2. L’Utente (Giocatore) continua nella prenotazione o in alternativa ritorna al menu. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata ad ogni prenotazione. |
| Varie | Assenti. |

*UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione*

L’Utente (Giocatore) vuole modificare/annullare una prenotazione effettuata in precedenza e registrata nel Sistema. Il Sistema, nel caso di annullamento, calcolerà il rimborso che è legato alla finestra temporale in cui avviene la procedura.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Utente (Giocatore). |
| Parti interessate e interessi | * Utente (Giocatore): vuole modificare o eliminare una nuova prenotazione. * Amministratore (Giocatore): vuole modificare o eliminare una nuova prenotazione. |
| Pre-condizioni | La prenotazione deve essere presente nel Sistema. |
| Garanzia di successo | La prenotazione della stanza è stata modificata o eliminata con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Utente (Giocatore) vuole modificare o eliminare la prenotazione di una stanza. 2. L’Utente (Giocatore) sceglie il comando “Annulla prenotazione”. 3. L’Utente (Giocatore) inserisce l’id della prenotazione che vuole annullare. 4. Il Sistema calcola un eventuale rimborso basato su quando la prenotazione viene annullata. 5. Il sistema elimina la prenotazione, la richiesta dell’attrezzatura e restituisce l’eventuale rimborso calcolato. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Giocatore) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** La prenotazione scelta non esiste.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la prenotazione scelta non esiste. 2. Il Sistema ritorna al menu e calcola un rimborso nullo. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata all’eliminazione ogni prenotazione. |
| Varie | Assenti. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC3: Modifica/Annullamento della prenotazione. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Utente (Giocatore). |
| Parti interessate e interessi | * Utente (Giocatore): vuole modificare o eliminare una nuova prenotazione. * Amministratore: vuole modificare o eliminare una nuova prenotazione. |
| Pre-condizioni | La prenotazione deve essere presente nel Sistema. |
| Garanzia di successo | La prenotazione della stanza è stata modificata o eliminata con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Utente (Giocatore) vuole modificare o eliminare la prenotazione di una stanza. 2. L’Utente (Giocatore) sceglie il comando “Modifica prenotazione”. 3. L’Utente (Giocatore) inserisce l’id della prenotazione che vuole modificare. 4. L’Utente (Giocatore) inserisce i nuovi dati. 5. L’Utente (Giocatore) inserisce i dati relativi alla richiesta di attrezzatura. 6. Il sistema verifica che i dati inseriti siano corretti, che rispettino le regole di dominio e che il nuovo slot temporale inserito sia disponibile. 7. Il Sistema calcola il nuovo costo. 8. Il Sistema aggiorna la prenotazione in memoria e in maniera persistente. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Giocatore) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** La prenotazione scelta non esiste.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la prenotazione scelta non esiste. 2. Il Sistema ritorna al menu e calcola un rimborso nullo.   **6a.** La durata della partita non rispetta le regole di dominio.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la prenotazione non può durare più di 90 minuti. 2. Il Sistema ripristina lo stato e annulla la procedura.   **6b.** La stanza non è libera nello slot temporale scelto.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la stanza è occupata. 2. Il Sistema ripristina lo stato e annulla la procedura.   **6c.** L’attrezzatura non è disponibile per quel dato giorno.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che non vi è sufficiente attrezzatura. 2. Il Sistema ripristina lo stato e annulla la procedura. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata all’eliminazione ogni prenotazione. |
| Varie | Assenti. |

*UC4: Inserimento/Modifica di una stanza*

L’Amministratore del Sistema vuole modificare il nome/prezzo di una stanza o aggiungerne di nuove.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC4: Inserimento/Modifica di una stanza. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole inserire una nuova stanza nel sistema; |
| Pre-condizioni | Nessuna precondizione. |
| Garanzia di successo | Le informazioni relative alla Stanza sono inserite con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole inserire una nuova Stanza nel sistema; 2. L’Amministratore sceglie l’attività “Inserisci una nuova stanza”; 3. Il Sistema calcola dinamicamente il numero della stanza; 4. L’Amministratore inserisce i dati della stanza e li inserisce nel sistema; 5. Il Sistema registra la nuova stanza in memoria. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata alla registrazione di nuove stanze. |
| Varie | Assenti. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC4: Inserimento/Modifica di una stanza. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole modificare una stanza memorizzata nel sistema; |
| Pre-condizioni | La stanza deve essere presente nel Sistema. |
| Garanzia di successo | Le informazioni relative alla stanza sono inserite con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore modificare una stanza presente nel sistema; 2. L’Amministratore sceglie l’attività “Modifica nome/prezzo di una stanza”; 3. L’Amministratore inserisce il numero della Stanza che vuole modificare; 4. L’Amministratore inserisce i dati della stanza e li inserisce nel sistema; 5. Il Sistema registra la nuova stanza in memoria in maniera persistente. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **3a.** La stanza scelta non esiste.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la stanza scelta non esiste. 2. Il Sistema ritorna al menu. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata alla registrazione di nuove stanze. |
| Varie | Assenti. |

*UC5: Visualizzazione prenotazioni (Caso CRUD)*

L’Amministratore del Sistema vuole visualizzare le informazioni relative alle prenotazioni delle stanze.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC5: Visualizzazione prenotazioni. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole visualizzare le prenotazioni nel Sistema; |
| Pre-condizioni | Le prenotazioni devono essere memorizzate nel Sistema. |
| Garanzia di successo | Le informazioni relative alle prenotazioni vengono stampate a schermo. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore sceglie se visualizzare le prenotazioni di tutte le stanze; 2. Il Sistema stampa a schermo le prenotazioni richieste; 3. Il Sistema ritorna al menu. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **1a.** L’Amministratore sceglie di visualizzare una stanza in particolare.   1. L’Amministratore inserisce il numero della stanza di cui vuole conoscere le prenotazioni; 2. Il Sistema stampa a schermo le prenotazioni per la stanza scelta. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Variabile. |
| Varie | Assenti. |

*UC6: Check-in stanza*

L’Amministratore del Sistema vuole eseguire il check-in per una prenotazione, legando di fatto la prenotazione all’utilizzo della stanza.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC6: Check-in stanza. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * L’Amministratore vuole eseguire il check-in per una prenotazione. |
| Pre-condizioni | La prenotazione deve esistere. |
| Garanzia di successo | Il check-in è stato eseguito, è stata creata una istanza di Partita, costruita a partire dalla relativa prenotazione, che è stata registrata con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole eseguire il check-in per una prenotazione. 2. L’Amministratore inserisce l’id della prenotazione che vuole verificare. 3. L’Amministratore inserisce il codice fiscale del primo giocatore. 4. L’Amministratore inserisce il codice fiscale del secondo giocatore. 5. Il Sistema verifica che i dati forniti coincidano con quelli in memoria (verifica di sicurezza). 6. Il Sistema genera una istanza di Partita a partire dalla relativa prenotazione, setta un parametro di check-in con il tempo corrente e inserisce un booleano per indicare che la stanza verrà occupata. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Giocatore) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **2a.** La prenotazione inserita non esiste.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la prenotazione inserita non esiste. 2. Il Sistema ritorna al menu.   **5a.** I codici fiscali forniti non coincidono con quelli memorizzati nella prenotazione.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui viene specificato che i giocatori inseriti non corrispondono a quelli della prenotazione. 2. Il Sistema ritorna al menu. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata ad ogni prenotazione, escluse prenotazioni cancellate. |
| Varie | Assenti. |

*UC7: Check-out stanza*

L’Amministratore del Sistema vuole eseguire il check-out per una prenotazione.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC7: Check-out stanza. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * L’Amministratore vuole eseguire il check-out per una prenotazione. |
| Pre-condizioni | La partita deve esistere. |
| Garanzia di successo | Il check-out è stato eseguito, l’istanza di Partita, viene aggiornata con l’orario di check-out e viene registrata in maniera persistente con successo nel Sistema. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole eseguire il check-out per una partita. 2. L’Amministratore inserisce l’id della partita. 3. Il Sistema inserisce come tempo di check-out il tempo corrente. 4. Il Sistema aggiorna il booleano settandolo a false, liberando logicamente la stanza. 5. Il Sistema rimuove la prenotazione associata a quella partita dalla memoria e la eventuale richiesta di attrezzatura associata. 6. Il Sistema inserisce in memoria in maniera persistente l’istanza aggiornata di Partita. |
| Estensioni | **\*a.** In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Utente (Giocatore) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **2a.** La partita inserita non esiste.   1. Il Sistema genera un messaggio in cui specifica che la partita inserita non esiste. 2. Il Sistema ritorna al menu. |
| Requisti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | Legata ad ogni partita. |
| Varie | Assenti. |

*UC8: Conteggio partite in una determinata stanza*

L’Amministratore del Sistema visualizza il numero di partite complessive effettuate in una specifica stanza.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC8: Conteggio partite in una determinata stanza. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole essere informato sulle partite giocate nelle varie stanze; |
| Pre-condizioni | Le partite devono essere caricate in memoria. |
| Garanzia di successo | Verranno stampate a schermo il numero di partite giocate. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole conteggiare le partite giocate in una determinata stanza; 2. L’Amministratore inserisce il numero della stanza di cui vuole avere informazioni. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **2a.** L’Amministratore inserisce un numero stanza errato.   1. Il Sistema genera un messaggio di errore specificando che la stanza scelta non esiste; 2. Il Sistema riporta l’Amministratore al menu principale. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | - |
| Varie | Assenti. |

*UC9: Gestione del magazzino*

L’Amministratore del Sistema vuole verificare la disponibilità delle attrezzature in magazzino per eventualmente affittarle in fase di prenotazione all’Utente (Giocatore).

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UC9: Gestione del magazzino. |
| Portata | Applicazione EasyRoom. |
| Livello | Obiettivo utente. |
| Attore primario | Amministratore. |
| Parti interessate e interessi | * Amministratore: vuole gestire il magazzino; |
| Pre-condizioni | - |
| Garanzia di successo | Verranno stampate a schermo il numero di partite giocate. |
| Scenario principale di successo | 1. L’Amministratore vuole gestire il magazzino; 2. L’Amministratore decide se modificare il numero massimo di torce disponibili, il numero massimo di indizi disponibili e il costo della singola attrezzatura oppure se visualizzare, per una certa data, quanta attrezzatura è disponibile. 3. L’Amministratore, in base alla scelta compiuta, inserisce i dati. 4. Il Sistema memorizza in maniera persistente i cambiamenti scelti. |
| Estensioni | **\*a**. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.   1. L’Amministratore riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema; 2. Il Sistema ripristina lo stato.   **2a.** L’Amministratore vuole visualizzare l’attrezzatura disponibile per un determinato giorno   1. L’Amministratore inserisce la data desiderata. 2. Il Sistema calcola l’attrezzatura sulla base delle richieste presenti in memoria. 3. Il Sistema stampa a schermo le informazioni. |
| Requisiti speciali | Nessun requisito speciale. |
| Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati | Assenti. |
| Frequenza di ripetizioni | - |
| Varie | Assenti. |

Specifiche Supplementari

***Usabilità***

L'interazione con il sistema non deve presentare un elevato grado di complessità.

***Affidabilità***

Il software sviluppato deve essere affidabile e deve poter mantenere i propri dati anche in caso di guasti (guasti elettrici, usura dell'hardware, attacchi informatici).

***Vincoli hardware e software***

Per eseguire il software non ci sono particolari requisiti per il sistema operativo purché sia presente la Java Virtual Machine.

***Vincoli di sviluppo del software***

Tutto il software è scritto usando il linguaggio Java e sfrutta dei file di testo .txt per gestire la persistenza dei dati. L’ambiente di sviluppo utilizzato è IntelliJ.

***Aspetti legali***

Le tecnologie utilizzate per la progettazione e realizzazione del sistema proposto sono di tipo open source o freeware.

Regole di dominio

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Regola | Modificabilità | Sorgente |
| R1 | La richiesta del noleggio dell’attrezzatura ha un costo variabile, calcolato in base agli strumenti utilizzati. | Media, l’Amministratore può modificare i prezzi a seconda della richiesta. | Politica interna dell’applicazione. |
| R2 | Una prenotazione rimossa entro 24h dall’evento implica una penale pari al 50% della spesa totale, il che si traduce in un rimborso pari al 50% della spesa. | Bassa. | Politica interna dell’applicazione. |
| R3 | Le stanze hanno dei prezzi fissati. | Alta, l’Amministratore può modificare i prezzi in base ai dati raccolti. | Politica interna dell’applicazione. |
| R4 | Il numero di Utenti (Giocatori) massimo è pari a due. | Bassa. | Politica di utilizzo delle stanze. |
| R5 | Una partita ha durata massima di 90 minuti. | Media, sulla base di alcuni dati l’Amministratore potrebbe modificare la durata massima. | Politica di utilizzo delle stanze. |