

INDICE

INTRODUZIONE	1
1. Analisi UC6	5
1.1. Elaborazione.....	5
1.1.1. Modello di dominio	5
1.1.2. Diagramma di sequenza di sistema	6
1.1.3. Contratti delle operazioni	6
1.2. Diagrammi di sequenza.....	8
2. MODELLO DELLE CLASSI E CASO D'USO D'AVVIAMENTO.....	9
2.1. Diagramma delle classi	9
3. REFACTORING	10

INTRODUZIONE

Per l'iterazione 1 sono stati scelti i seguenti requisiti:

- Lo scenario principale di successo del caso d'uso **UC6: Rimborsa biglietto**, tenendo conto della regola di dominio **R5**

Di seguito vengono riportati i casi d'uso scelti:

UC6: Rimborsa biglietto

Nome caso d'uso	UC6: Rimborsa biglietto
Portata	Applicazione ParadoxEntertainment
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Addetto alla cassa
Parti interessate	<ul style="list-style-type: none">• Addetto, che procede al rimborso verso il cliente• Cliente, che ottiene il rimborso tramite il caricamento di un numero di punti equivalente al costo del biglietto sulla carta fedeltà, se in possesso
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none">• L'Addetto deve essere loggato nel Sistema• Il cliente che richiede il rimborso deve essere in possesso della tessera fedeltà

	<ul style="list-style-type: none"> • Il cliente deve esibire il biglietto precedentemente acquistato • Nel sistema deve esistere tale proiezione • Nel sistema deve risultare presente la vendita del biglietto esibito
Garanzia di successo	<ul style="list-style-type: none"> • Il caricamento dei punti sulla tessera viene effettuato con successo • Il posto relativo al biglietto rimborsato (standard o VIP) risulta nuovamente disponibile per la relativa proiezione
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Addetto inizializza la procedura di rimborso del biglietto 2. Il Sistema chiede l'inserimento della tessera fedeltà del cliente 3. L'addetto inserisce la tessera esibita dal cliente 4. Il Sistema chiede l'inserimento della proiezione relativa al biglietto da rimborsare 5. L'Addetto specifica la proiezione 6. Il sistema chiede l'inserimento del codice univoco del biglietto da rimborsare 7. L'addetto inserisce il codice del biglietto 8. Il sistema chiede all'addetto di confermare l'operazione di rimborso del biglietto sulla tessera inserita 9. L'addetto conferma l'operazione 10. Il Sistema aggiunge sulla tessera fedeltà l'equivalente in punti del costo del

	biglietto, libera il relativo posto (standard o VIP) per la proiezione e
Estensioni	<p>a. Il sistema non ha trovato nel database l'ID della tessera inserita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'addetto inserisce manualmente l'ID della tessera fedeltà 2. Il sistema non trova una corrispondenza tra l'ID inserito dall'addetto e gli ID presenti nel database 3. Il sistema chiede se si vuole ripetere l'inserimento o se annullare l'operazione di rimborso <p>b. Il sistema non trova una corrispondenza tra l'ID della proiezione inserita e quelle presenti nel sistema</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'addetto inserisce l'ID della proiezione 2. Il sistema fallisce nella ricerca della proiezione nel sistema 3. Il sistema chiede se ritentare l'inserimento o annullare l'operazione di rimborso <p>c. Il sistema non trova una corrispondenza tra l'ID riportato sul biglietto e quelli presenti sull'elenco dei biglietti venduti della proiezione specificata</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. L'addetto inserisce l'ID riportato sul biglietto esibito dal cliente 5. Il sistema fallisce nella ricerca del biglietto nell'elenco dei biglietti venduti

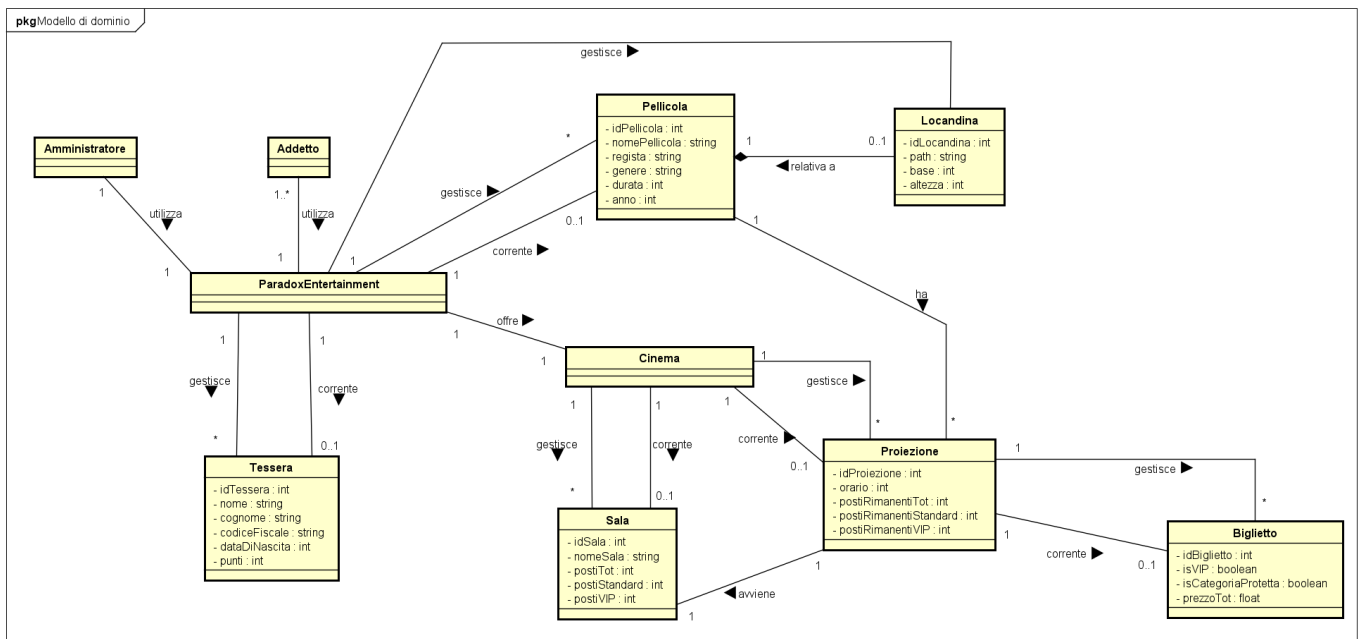
	<p>6. Il sistema chiede se ritentare l'inserimento o annullare l'operazione di rimborso</p> <p>d. Si sta richiedendo il rimborso di uno spettacolo già iniziato</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'addetto specifica lo spettacolo relativo al biglietto da rimborsare 2. Il sistema avverte che lo spettacolo ha già avuto inizio e che quindi non è più possibile richiedere il rimborso 3. Il sistema annulla l'operazione di rimborso
--	---

1. Analisi UC6

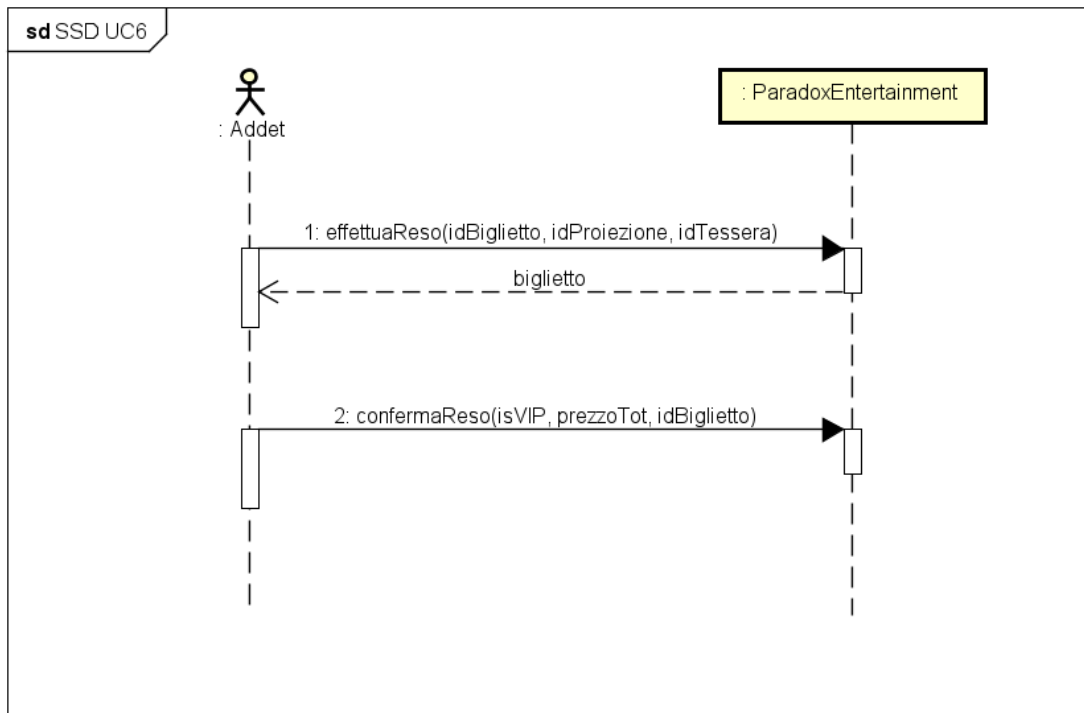
Dallo scenario principale di successo del caso d'uso 6 (Rimborsa biglietto) non ci sono nuove classi da aggiungere. Invece, viene aggiunta una nuova mappa, gestita da Proiezione, chiamata *BigliettiRimborsati*.

1.1. Elaborazione

1.1.1. Modello di dominio



1.1.2. Diagramma di sequenza di sistema



1.1.3. Contratti delle operazioni

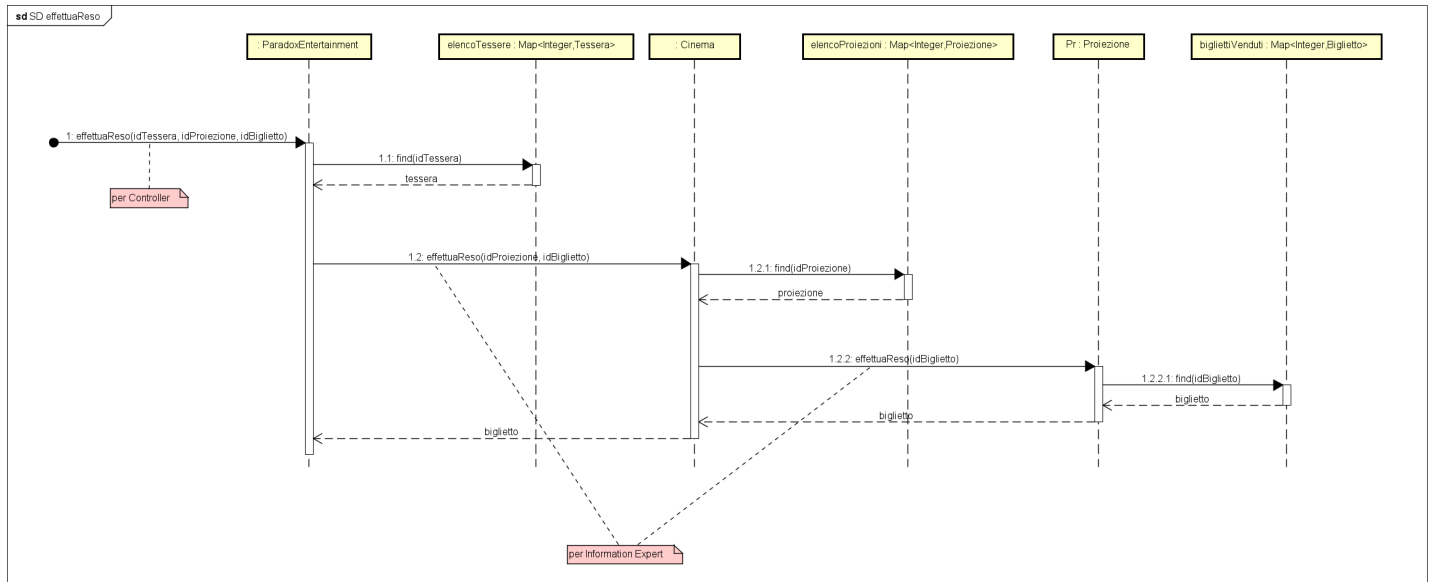
Operazione	EffettuaReso (idProiezione: int, idPellicola: int, idTessera: int)
Riferimenti	Caso d'uso UC6: Rimborso Biglietto
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> • L'Addetto è già loggato nel Sistema • Esiste almeno un biglietto presente nell'elenco dei

	biglietti venduti associate ad una Proiezione Pr
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> Il biglietto B viene ritornato al Sistema

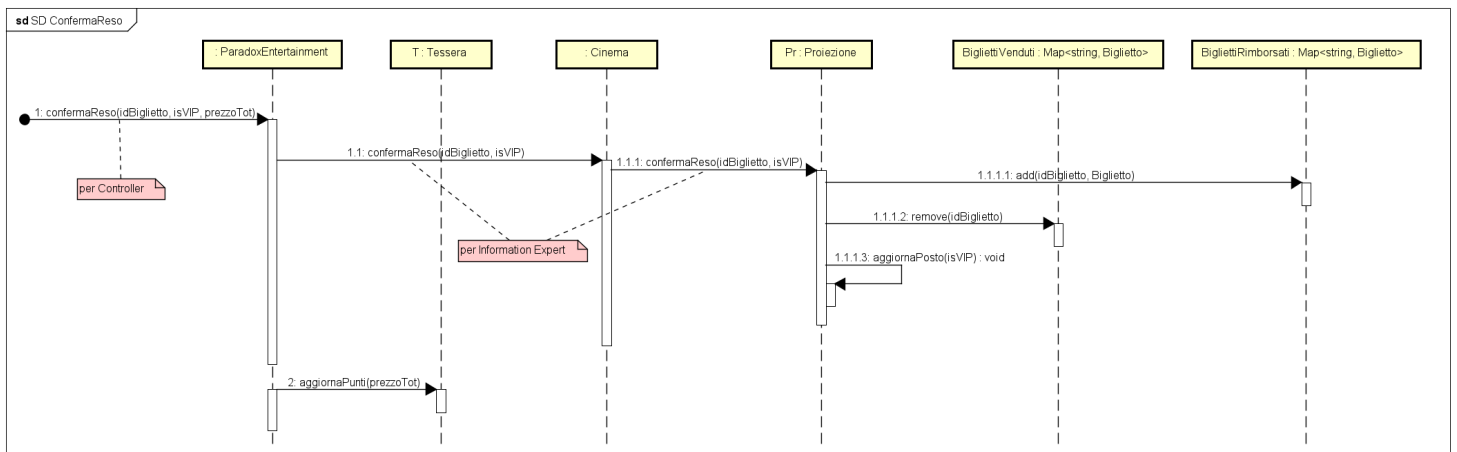
Operazione	ConfermaReso (prezzoTot: float, isVIP: bool, idBiglietto: int)
Riferimenti	Caso d'uso UC6: Rimborso Biglietto
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> È stato ritornato un Biglietto B dalla precedente operazione
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> L'oggetto B viene rimosso dalla lista dei biglietti venduti L'oggetto B viene aggiunto alla lista dei biglietti rimborsati Vengono incrementati i posti presenti nella Sala associata alla Proiezione per cui è stato venduto il biglietto Vengono aggiornati i punti relativi alla tessera T associata al cliente a cui è stato venduto il biglietto

1.2. Diagrammi di sequenza

- effettuaReso



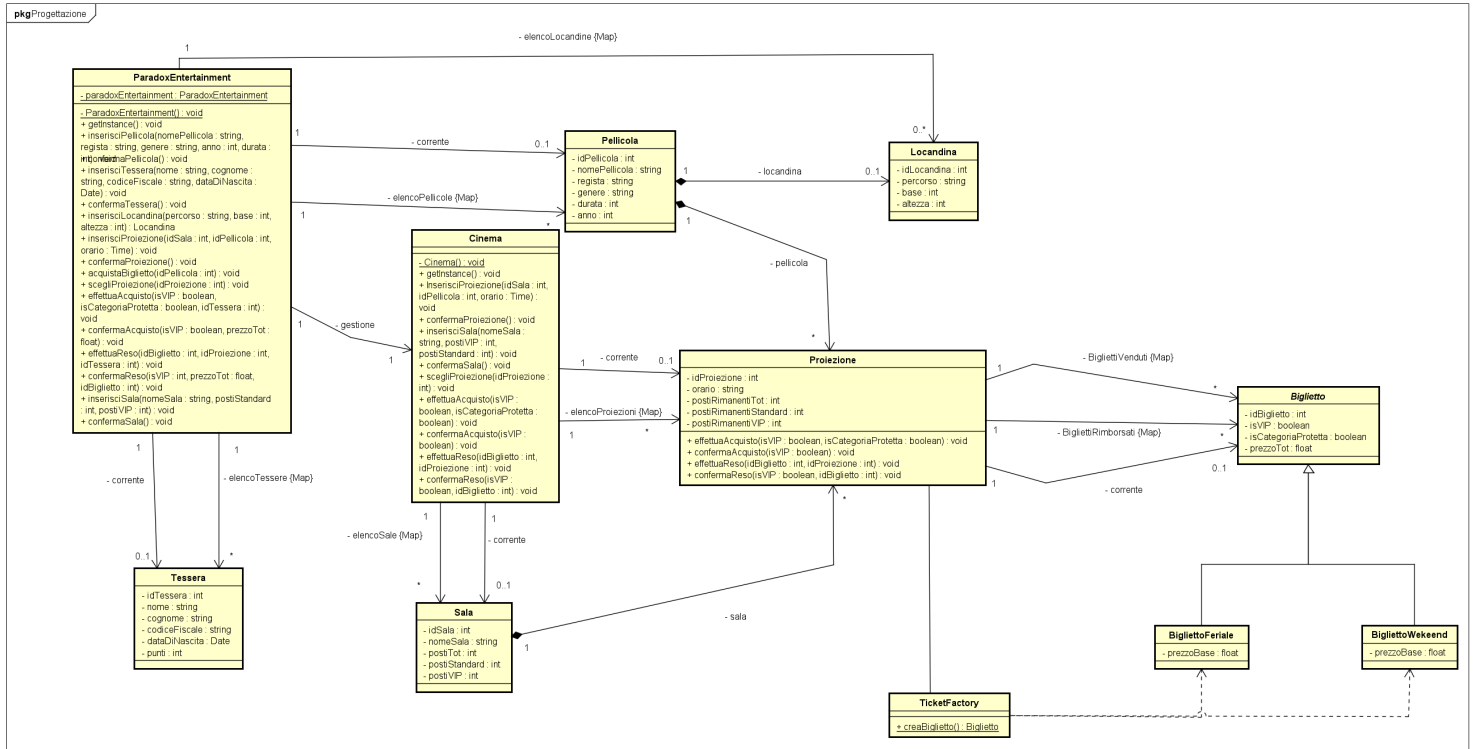
- confermaReso



2. MODELLO DELLE CLASSI E CASO D'USO

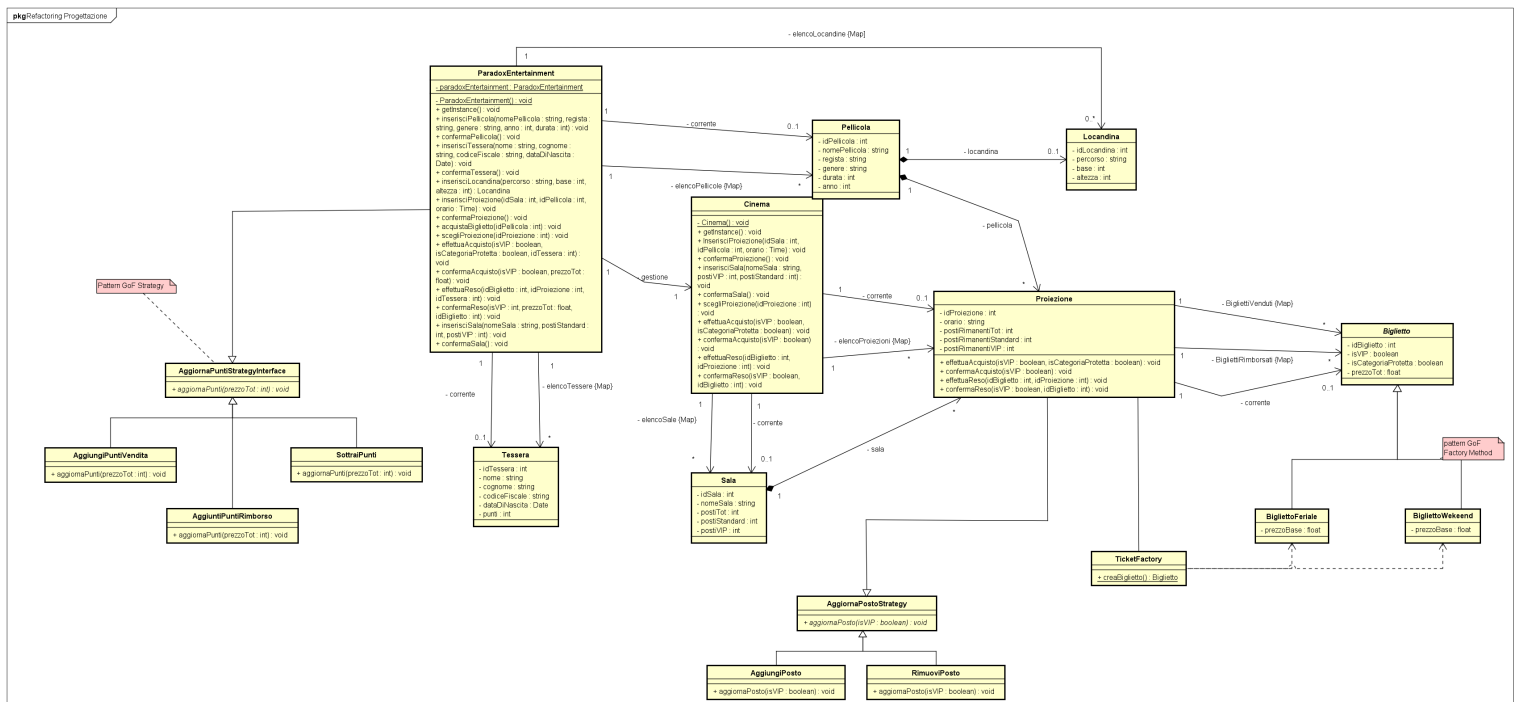
D'AVVIAMENTO

2.1. Diagramma delle classi

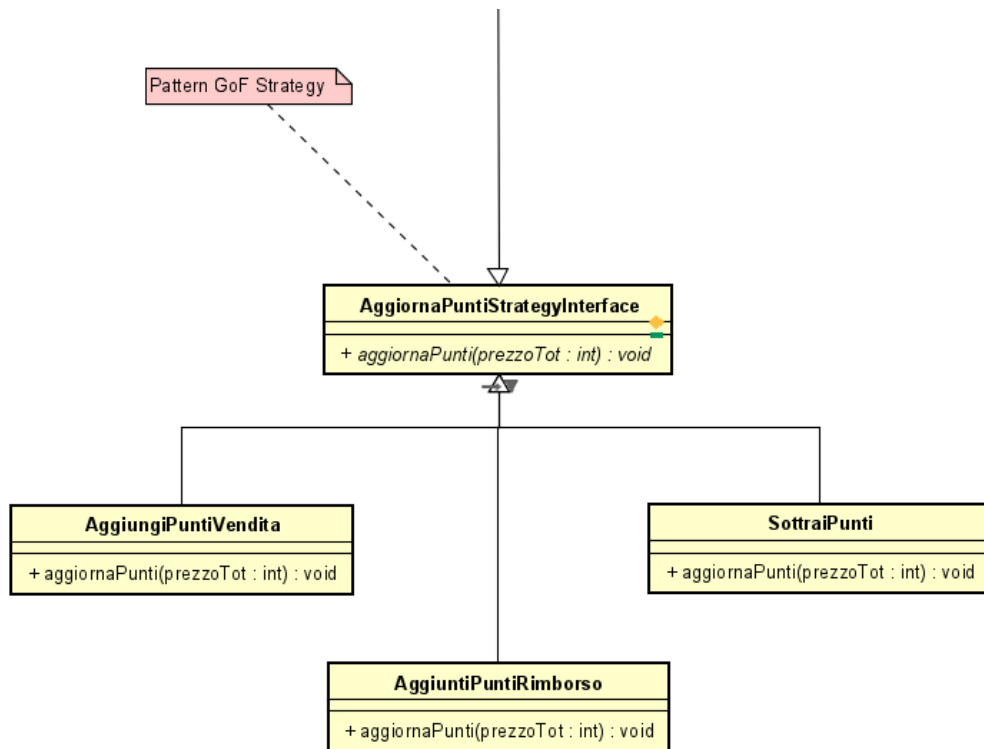


3. REFACTORING

Nel refactoring relativo a questa Iterazione, si è optato per implementare due volte il *pattern comportamentale Strategy*: nel primo caso per la modifica dei punti nella tessera e nel secondo caso per la modifica dei posti rimanenti relativi ad una proiezione.



Nel primo caso, la classe ParadoxEntertainment implementa un'interfaccia che gli permette di selezionare la strategia corretta in merito alla modifica dei punti: aggiunta nel caso della vendita, rimozione nel caso della vendita ma tramite tessera e rimborso (variante dell'aggiunta) nel caso del reso del biglietto.



Nel secondo caso, l'interfaccia viene implementata dalla classe Proiezione, relativamente all'aggiunta dei posti (nel caso di reso) o rimozione di un posto (nel caso della vendita).

