

Modello dei casi d'uso

Sommario

Modello dei casi d'uso	1
1 Cronologia revisioni	2
2 Requisiti	2
3 Obiettivi e Casi d'Uso	2
4 Casi d'Uso	3
UC1: Gestisci acquisto biglietto attività	3
UC2: Inserisci nuova attività	4
UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività.....	4
UC3: Monitora la capacità del parco.....	5
UC4: Visualizza elenco attività	5
UC6: Elimina sessione attività	5
UC7: Registra guida	5
UC8: Inserisci sessione attività	5
UC9: Assegna guida.....	6
UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso	6

1 Cronologia revisioni

Versione	Data	Descrizione	Autori
Prima bozza	10/03/2025	Prima bozza del modello dei casi d'uso	Elena Maria Monticchio, Pierpaolo Saia, Francesco Vitali

2 Requisiti

Adventure Time è un sistema software per la gestione di un parco avventura naturale. Il sistema si occupa della vendita di biglietti (d'ingresso e per attività specifiche), della pianificazione delle attività e delle sessioni disponibili, e del monitoraggio dei visitatori nel parco. Per fare ciò, l'applicazione deve occuparsi di questi aspetti:

- Gestione della vendita e del rimborso dei biglietti d'ingresso al parco o relativi a sessioni di specifiche attività. Il prezzo dei biglietti non è fisso, ma varia in base a diversi fattori, quali l'età del visitatore e il giorno della settimana.
- Inserimento nel sistema di una nuova attività da parte dell'amministratore, con la possibilità di definire le relative sessioni, comprensive di orari, capacità massima e altri parametri utili.
- Monitoraggio in tempo reale, da parte dell'amministratore, del numero di visitatori presenti nel parco, al fine di garantire il rispetto dei limiti di capienza previsti.
- Gestione della pianificazione delle sessioni associate a una determinata attività, con possibilità per l'amministratore di aggiungere nuove sessioni, eliminarle o assegnare una guida turistica disponibile.

3 Obiettivi e Casi d'Uso

Di seguito, vengono riportati gli attori principali e i loro obiettivi all'interno del sistema:

Attore	Obiettivo	Caso d'Uso
Cassiere	Gestire la vendita di un biglietto relativo a una sessione d'attività	UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione attività
Amministratore	Gestire l'inserimento di una nuova attività con le relative sessioni	UC2: Inserisci nuova attività
Amministratore	Monitorare il numero di visitatori presenti	UC3: Monitora capacità parco
Amministratore	Visualizzare l'elenco delle attività disponibili	UC4: Visualizza elenco attività
Cassiere	Gestione del rimborso di un biglietto relativo a una sessione d'attività	UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività
Amministratore	Eliminare una sessione d'attività dal calendario	UC6: Elimina sessione attività
Amministratore	Registrare una nuova guida	UC7: Registra guida
Amministratore	Aggiungere una sessione a un tipo di attività già esistente	UC8: Inserisci sessione attività

Amministratore	Assegnare una guida a una sessione di attività	UC9: Assegna guida
Cassiere	Gestire la vendita di un biglietto d'ingresso	UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso

4 Casi d'Uso

Tra tutti i casi d'uso individuati, si è scelto di fornire una descrizione in formato dettagliato per i seguenti casi d'uso:

- Inserisci nuovo film/opera teatrale e spettacoli
- Gestisci acquisto biglietto
- Elimina prenotazione

Per i restanti casi d'uso si fornisce una descrizione in formato breve.

UC1: Gestisci acquisto biglietto attività

Nome del caso d'uso	UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione attività
Portata	Applicazione Adventure Time
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Cassiere
Parti interessate e interessi	<ul style="list-style-type: none"> - Cassiere: vuole garantire la corretta registrazione della vendita e la generazione del biglietto. - Cliente: vuole acquistare il biglietto per una sessione d'attività del parco.
Pre-condizioni	Il cliente ha scelto l'attività per la quale desidera acquistare il biglietto.
Garanzia di successo	Il biglietto viene generato con successo e consegnato al cliente dopo il pagamento, con il sistema che registra l'acquisto.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente si reca alla biglietteria per acquistare un biglietto per una determinata sessione d'attività. 2. Il cliente indica al cassiere l'attività desiderata. 3. Il cassiere seleziona l'opzione "Acquista biglietto sessione attività". 4. Il cassiere inserisce il nome dell'attività richiesta, e il sistema mostra le informazioni dell'attività selezionata e delle relative sessioni disponibili per l'acquisto. 5. Il cliente comunica la sessione di cui vuole acquistare il biglietto. 6. Il cassiere seleziona la sessione desiderata. 7. Il cassiere chiede al cliente le informazioni necessarie al calcolo di eventuali sconti sul biglietto, e le inserisce nel sistema. 8. Il sistema calcola il prezzo del biglietto. 9. Il cliente paga e riceve il biglietto, che viene registrato nel sistema.

Estensioni	2a. Il cliente comunica al cassiere un'attività per cui non sono programmate sessioni <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Cassiere comunica al cliente che l'attività non è programmata 2. Il Cliente comunica al cassiere un'altra attività, ripetendo il passo 2.
Frequenza di ripetizione	Dipende dal flusso di visitatori.

UC2: Inserisci nuova attività

Nome del caso d'uso	UC2: Inserisci nuova attività
Portata	Applicazione Adventure Time
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Amministratore
Parti interessate e interessi	- Amministratore: vuole gestire l'inserimento di nuove attività nel sistema con le relative sessioni.
Pre-condizioni	L'amministratore dispone delle autorizzazioni e certificazioni che garantiscano la sicurezza e la conformità alle normative.
Garanzia di successo	L'attività e le relative informazioni sono registrate correttamente nel sistema.
Scenario principale di successo	1. L'amministratore vuole inserire una nuova attività con le relative sessioni orarie. 2. Seleziona l'opzione "Inserisci nuova attività". 3. Inserisce i dettagli dell'attività (nome, descrizione, prezzo e difficoltà). 4. Il sistema verifica i dati e li registra. 5. L'amministratore inserisce una sessione relativa al tipo di attività appena inserito, con i relativi dati (data e ora, capienza massima e durata). 6. Il sistema verifica i dati e li registra. <i>Il passo 5 viene ripetuto finché serve.</i> 6. L'amministratore indica di aver finito.
Estensioni	3a. L'amministratore inserisce un tipo di attività già presente <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema genera un messaggio d'errore 5a. È già presente una sessione in quella data e ore <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema lo notifica 2. L'amministratore ripete il punto 5 cambiando data e ora
Frequenza di ripetizione	Quando vengono introdotte nuove attività nel parco.

UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività

Nome del caso d'uso	UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività
Portata	Applicazione Adventure Time

Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Cassiere
Parti interessate e interessi	<ul style="list-style-type: none"> - Cassiere: vuole gestire l'eliminazione di una prenotazione per una sessione d'attività, con eventuale rimborso. - Cliente: vuole annullare la prenotazione e ottenere il rimborso.
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"> - Il cliente ha precedentemente acquistato un biglietto. - La data e l'orario in cui viene richiesto il rimborso precede l'orario di inizio della sessione d'attività.
Garanzia di successo	La prenotazione viene eliminata correttamente e il cliente riceve il rimborso.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente si reca alla biglietteria per annullare la prenotazione a una sessione d'attività e ottenere il rimborso del biglietto. 2. Il cassiere seleziona l'opzione "Gestisci rimborso sessione d'attività" nel sistema. 3. Il cassiere inserisce il codice del biglietto. 4. Il sistema verifica il codice del biglietto e calcola l'importo del rimborso e lo mostra a schermo. 5. Il cassiere restituisce l'importo al cliente ed elimina la prenotazione. 6. Il sistema libera un posto nella sessione dell'attività corrispondente.
Estensioni	4a. Il codice del biglietto non è valido <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema notifica l'errore 1. Il cassiere lo comunica al cliente, richiede il codice corretto e ripete il passo 3.
Frequenza di ripetizione	Dipende dalle richieste di cancellazione dei clienti.

UC3: Monitora la capacità del parco

L'amministratore tiene sotto controllo il numero di visitatori presenti nel parco per assicurarsi che non venga superato il limite di capacità.

UC4: Visualizza elenco attività

L'amministratore visualizza l'elenco delle attività disponibili.

UC6: Elimina sessione attività

L'amministratore può rimuovere una sessione d'attività.

UC7: Registra guida

L'amministratore inserisce una nuova guida nel sistema, includendo i suoi dati e il tipo di attività in cui è specializzato.

UC8: Inserisci sessione attività

L'amministratore inserisce una nuova sessione con le relative informazioni, su un tipo di attività già esistente.

UC9: Assegna guida

L'amministratore assegna una guida turistica a una specifica sessione d'attività, basandosi sulle disponibilità e le competenze richieste.

UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso

Il cassiere gestisce la vendita dei biglietti di ingresso al parco, registrando l'acquisto e generando il biglietto per il cliente.