# Modello dei casi d’uso

Sommario

[1 Cronologia revisioni 2](#_Toc200908336)

[2 Requisiti 2](#_Toc200908337)

[3 Obiettivi e Casi d’Uso 2](#_Toc200908338)

[4 Casi d’Uso 3](#_Toc200908339)

[UC3: Monitora capacità parco 3](#_Toc200908340)

[UC6: Elimina sessione attività 3](#_Toc200908341)

[UC8: Inserisci sessione attività 4](#_Toc200908342)

[UC1: Gestisci acquisto biglietto attività 5](#_Toc200908343)

[UC2: Inserisci nuova attività 5](#_Toc200908344)

[UC4: Visualizza elenco attività 5](#_Toc200908345)

[UC5: Gestisci rimborso 5](#_Toc200908346)

[UC7: Registra guida 5](#_Toc200908347)

[UC9: Assegna guida 5](#_Toc200908348)

[UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso 5](#_Toc200908349)

# 1 Cronologia revisioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Data | Descrizione | Autori |
| Terza bozza | 13/06/2025 | Modello dei casi d’uso seconda iterazione | 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 un’attività | UC1: Gestisci acquisto biglietto 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 un’attività | UC5: Gestisci rimborso |
| 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 d’ingresso |

# 4 Casi d’Uso

Per la seconda iterazione si è scelto di approfondire i seguenti casi d’uso:

* UC3: Monitora capacità parco;
* UC6: Elimina sessione attività;
* UC8: Inserisci sessione attività;

I restanti casi d’uso sono descritti in maniera breve.

## UC3: Monitora capacità parco

|  |  |
| --- | --- |
| **Elemento** | **Descrizione** |
| **Nome del caso d’uso** | UC3: Monitora capacità parco |
| **Portata** | Applicazione Adventure Time |
| **Livello** | Obiettivo utente |
| **Attore primario** | Amministratore |
| **Parti interessate e interessi** | - **Amministratore:** vuole controllare che il numero di visitatori all’interno del parco non superi il numero massimo consentito. |
| **Pre-condizioni** | L’amministratore dispone delle autorizzazioni e certificazioni che garantiscano la sicurezza e la conformità alle normative. |
| **Garanzia di successo** | L’amministratore visualizza a schermo la capacità del parco e monitora correttamente il numero di visitatori al suo interno. |
| **Scenario principale di successo** | 1.L’amministratore vuole verificare il numero di visitatori presenti all’interno del parco. 2. Seleziona l’opzione “Monitora capacità parco”. 3. Il sistema mostra a schermo il numero di visitatori presenti e il numero di posti ancora disponibili. |
| **Estensioni** |  |
| **Frequenza di ripetizione** | 1/2 volte al giorno. |

## UC6: Elimina sessione attività

|  |  |
| --- | --- |
| **Elemento** | **Descrizione** |
| **Nome del caso d’uso** | UC6: Elimina sessione attività |
| **Portata** | Applicazione Adventure Time |
| **Livello** | Obiettivo utente |
| **Attore primario** | Amministratore |
| **Parti interessate e interessi** | - **Amministratore:** vuole eliminare una sessione di attività dal calendario. |
| **Pre-condizioni** | La sessione è presente all’interno del sistema e nessun visitatore ha effettuato la prenotazione per la sessione considerata. |
| **Garanzia di successo** | L’amministratore elimina la sessione dal sistema. |
| **Scenario principale di successo** | 1.L’amministratore vuole eliminare una sessione di attività dal sistema. 2. Seleziona l’opzione “Elimina sessione attività”. 3. Il sistema mostra a schermo le attività.  4. L’amministratore seleziona l’attività di cui vuole eliminare una sessione.  5. Il sistema mostra a schermo le sessioni relative all’attività selezionata.  6. L’amministratore seleziona la sessione che desidera eliminare.  7. Il sistema elimina la sessione selezionata.  *Si ripete dal punto 6 finché l’amministratore desidera eliminare una sessione.* |
| **Estensioni** | 5a. Se l’attività selezionata non ha sessioni   1. Il sistema mostra un messaggio a schermo “nessuna sessione disponibile” |
| **Frequenza di ripetizione** | Sporadicamente. |

## UC8: Inserisci sessione attività

|  |  |
| --- | --- |
| **Elemento** | **Descrizione** |
| **Nome del caso d’uso** | UC8: Inserisci sessione attività |
| **Portata** | Applicazione Adventure Time |
| **Livello** | Obiettivo utente |
| **Attore primario** | Amministratore |
| **Parti interessate e interessi** | - **Amministratore:** vuole inserire una sessione di attività nel calendario. |
| **Pre-condizioni** | È presente l’attività relativa alla sessione che si vuole inserire. |
| **Garanzia di successo** | L’amministratore inserisce la sessione nel sistema. |
| **Scenario principale di successo** | 1.L’amministratore vuole inserire una sessione di attività nel sistema. 2. Seleziona l’opzione “Inserisci sessione attività”. 3. Il sistema mostra a schermo le attività.  4. L’amministratore seleziona l’attività a cui vuole aggiungere una sessione.  5. L’amministratore inserisce i dati della sessione da aggiungere (data e ora, capienza massima e durata).  6. Il sistema genera un id e registra la sessione.  *Si ripete il punto 5 finché l’amministratore vuole inserire una nuova sessione.* |
| **Estensioni** |  |
| **Frequenza di ripetizione** | Quando devono essere introdotte nuove sessioni per un’attività. |

## UC1: Gestisci acquisto biglietto attività

Il cassiere gestisce la vendita di un biglietto per una specifica attività, registrando l'acquisto e fornendo il biglietto al cliente.

## UC2: Inserisci nuova attività

L’amministratore inserisce una nuova attività nel sistema con le relative sessioni.

## UC4: Visualizza elenco attività

L’amministratore visualizza l'elenco delle attività disponibili.

## UC5: Gestisci rimborso

Il cassiere gestisce la procedura di rimborso per un biglietto di un'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.

## 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.