# Modello dei casi d’uso

Sommario

[Modello dei casi d’uso 1](#_Toc201569885)

[1 Cronologia revisioni 2](#_Toc201569886)

[2 Requisiti 2](#_Toc201569887)

[3 Obiettivi e Casi d’Uso 2](#_Toc201569888)

[4 Casi d’Uso 3](#_Toc201569889)

[UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione attività 3](#_Toc201569890)

[UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività 4](#_Toc201569891)

[UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso 4](#_Toc201569892)

[UC2: Inserisci nuova attività 5](#_Toc201569893)

[UC3: Monitora capacità parco 5](#_Toc201569894)

[UC4: Visualizza elenco attività 5](#_Toc201569895)

[UC6: Elimina sessione attività 5](#_Toc201569896)

[UC7: Registra guida 5](#_Toc201569897)

[UC8: Inserisci sessione attività 5](#_Toc201569898)

[UC9: Assegna guida 5](#_Toc201569899)

# 1 Cronologia revisioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Data | Descrizione | Autori |
| Quarta bozza | 19/06/2025 | Modello dei casi d’uso terza 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 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

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

* UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione attività;
* UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività;
* UC10: Gestisci acquisto biglietto d’ingresso.

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

## UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione 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** | - **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** | 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”.  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   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. |

## 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** | - 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** | - 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** | 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 "Rimborsa biglietto sessione" 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   1. Il sistema notifica l’errore 2. Il cassiere lo comunica al cliente, richiede il codice corretto e ripete il passo 3.   **4b.** La sessione è passata   1. Il sistema notifica l’errore |
| **Frequenza di ripetizione** | Dipende dalle richieste di cancellazione dei clienti. |

## UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome del caso d’uso** | UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso |
| **Portata** | Applicazione Adventure Time |
| **Livello** | Obiettivo utente |
| **Attore primario** | Cassiere |
| **Parti interessate e interessi** | - Cassiere: deve registrare l’acquisto del biglietto per l’entrata all’interno del parco.  -Cliente: vuole acquistare il biglietto per entrare all’interno del parco. |
| **Pre-condizioni** | - |
| **Garanzia di successo** | Il cassiere registra l’acquisto del biglietto nel sistema. |
| **Scenario principale di successo** | 1. Il cliente si reca al botteghino per acquistare il biglietto d’ingresso al parco.  2. Il cassiere seleziona l’opzione “Acquista biglietto d’ingresso”.  3. Il cassiere chiede al cliente le informazioni necessarie al calcolo di eventuali sconti sul biglietto, e le inserisce nel sistema.  4. Il sistema calcola il prezzo del biglietto.  5. Il cliente paga e riceve il biglietto, che viene registrato nel sistema. |
| **Estensioni** | 2a. Il numero di visitatori all’interno del parco è pari alla soglia massima; il sistema notifica l’informazione, e il cassiere comunica al cliente che non è possibile acquistare il biglietto. |
| **Frequenza di ripetizione** | Quando devono essere introdotte nuove sessioni per un’attività. |

## UC2: Inserisci nuova attività

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

## UC3: Monitora capacità 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.