# Modello dei casi d’uso

Sommario

[Modello dei casi d’uso 1](#_Toc208672396)

[1 Cronologia revisioni 2](#_Toc208672397)

[2 Requisiti 2](#_Toc208672398)

[3 Obiettivi e Casi d’Uso 2](#_Toc208672399)

[4 Casi d’Uso 3](#_Toc208672400)

[UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione attività 3](#_Toc208672401)

[UC2: Inserisci nuova attività 4](#_Toc208672402)

[UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività 4](#_Toc208672403)

[UC9: Assegna guida 5](#_Toc208672404)

[UC3: Monitora capacità parco 6](#_Toc208672405)

[UC4: Visualizza elenco attività 6](#_Toc208672406)

[UC6: Elimina sessione attività 6](#_Toc208672407)

[UC7: Registra guida 6](#_Toc208672408)

[UC8: Inserisci sessione attività 6](#_Toc208672409)

[UC10: Gestisci acquisto biglietto ingresso 6](#_Toc208672410)

# 1 Cronologia revisioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versione | Data | Descrizione | Autori |
| Quarta bozza | 10/09/2025 | Modello dei casi d’uso quarta 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 quarta iterazione si è scelto di implementare le estensioni dei seguenti casi d’uso descritti in maniera approfondita:

* UC1: Gestisci acquisto biglietto sessione attività;
* UC2: Inserisci nuova attività;
* UC5: Gestisci rimborso biglietto sessione attività;
* UC9: Assegna guida.

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. |

## 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, genera un id per l’attività e la registra. 5. L’amministratore inserisce una sessione relativa al tipo di attività appena inserito, con i relativi dati (data e ora, capacità massima e durata).  6. Il sistema verifica i dati genera un id per la sessione e la registra.  *Il passo 5 viene ripetuto finché serve.*  6. L’amministratore indica di aver finito. |
| **Estensioni** | **3a.** L’amministratore inserisce un tipo di attività già presente   1. Il sistema genera un messaggio d’errore 2. Si ripete il punto 3 inserendo un'altra attività. |
| **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** | - 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. |

## UC9: Assegna guida

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome del caso d’uso** | UC9: Assegna guida a sessione attività |
| **Portata** | Applicazione Adventure Time |
| **Livello** | Obiettivo utente |
| **Attore primario** | Amministratore |
| **Parti interessate e interessi** | - Amministratore: deve garantire la copertura delle sessioni - Guida: deve essere assegnata a una sessione |
| **Pre-condizioni** | Esistono sessioni non assegnate Esistono guide disponibili con competenze compatibili |
| **Garanzia di successo** | La guida è assegnata alla sessione attività e il sistema aggiorna lo stato della sessione |
| **Scenario principale di successo** | 1. L'amministratore seleziona “Assegna guida”  2. Il sistema mostra l’elenco delle attività 3. L’amministratore seleziona una attività 4. Il sistema mostra l’elenco delle sessioni senza guida relative all’attività selezionata  5. L’amministratore seleziona una sessione 6. Il sistema mostra l’elenco delle guide disponibili per quella sessione 7. L’amministratore seleziona una guida 8. La guida viene assegnata alla sessione |
| **Estensioni** | **6a.** Nessuna guida disponibile:   1. Sistema suggerisce: "Nessuna guida compatibile" 2. L’amministratore ripete il punto 5 |
| **Frequenza di ripetizione** | Settimanalmente |

## 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.

## 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.