Requisiti e Casi d’uso

[Registrazione 1](#_Toc22927818)

[UsernameEsistente 2](#_Toc22927819)

[FormatoErratoDati 2](#_Toc22927820)

[Login 2](#_Toc22927821)

[UsernameNonEsistente 3](#_Toc22927822)

[PasswordErrata 3](#_Toc22927823)

[CreazioneLega 3](#_Toc22927824)

[InvitaAllenatore 4](#_Toc22927825)

[UnioneAllaLega 4](#_Toc22927826)

[OrganizzazioneAsta 5](#_Toc22927827)

[PartecipaAsta 5](#_Toc22927828)

[VisualizzaLista 6](#_Toc22927829)

[InserisciInLista 6](#_Toc22927830)

[ModificaLista 6](#_Toc22927831)

[InvioPropostaScambio 7](#_Toc22927832)

[BudgetInsufficiente 7](#_Toc22927833)

[RicezionePropostaScambio 8](#_Toc22927834)

[RisultatiAsta 8](#_Toc22927835)

[RisultatiMiaAsta 9](#_Toc22927836)

[GestioneFormazione 9](#_Toc22927837)

[GiocatoreMancante 10](#_Toc22927838)

[VisualizzaClassifica 10](#_Toc22927839)

[VisualizzaRisultatiPartite 10](#_Toc22927840)

[VisualizzaSquadra 10](#_Toc22927841)

[VisualizzaFormazione 11](#_Toc22927842)

[PubblicaPost 11](#_Toc22927843)

[VisualizzaAreaUtente 11](#_Toc22927844)

[CancellaProfilo 12](#_Toc22927845)

[ScegliGiocatoreDaSchierare 12](#_Toc22927846)

# Requisiti

## Requisiti Funzionali

*Fantafootball* prevede quattro tipi di utenti:

* Visitatore: accede al sito senza iscrizione, può vedere i consigli dello scout, visualizzare i risultati delle partite, i voti dei giocatori.
* Allenatore: E’ un utente iscritto dell'applicazione. Egli partecipa alla lega e può effettuare le seguenti azioni: crea la rosa per la propria squadra, può partecipare al calciomercato durante la stagione calcistica, sceglie la formazione da schierare in ogni giornata di campionato. Può effettuare scambi di giocatori con altri allenatori.
* Presidente: E’ l'allenatore che sceglie di creare una nuova lega. Ha il compito di scegliere il nome della lega in creazione, la tipologia di asta che caratterizzerà il calciomercato iniziale della lega ed infine effettua la scelta riguardo al numero dei partecipanti, la quota di partecipazione e il budget per ogni allenatore. Si iscrive come primo allenatore di tale lega.
* Lo scout: E’ un gestore del sito che ha il compito di pubblicare consigli sul come giocare al meglio la partita, quali giocatori schierare, quali tenere in panchina, eventuali notizie sul mercato calcistico e organizzare eventi sociali.

## Requisiti non funzionali

* Usability

L’utente non deve essere necessariamente un esperto navigatore del web per usufruire al meglio del nostro sito.

Il layout responsive garantirà la corretta visualizzazione dei contenuti anche tramite smartphone e tablet, oltre che da browser.

All’utente verrà fornito il regolamento del fantacalcio, il manuale dell’utente online e le note legali per lo sfruttamento dei suoi dati.

* Reliability

Il Sistema non accetta dati in formati diversi da quelli esplicitati nella richiesta di riempimento dei moduli, deve essere disponibile h24/7 tranne rari casi di manutenzione in orari di poca affluenza al sito. Le eccezioni verranno gestite in due aspetti. Quello pubblico dove l’utente viene reindirizzato ad una pagina di errore e quello del gestore che verrà notificato in caso di problemi, il sistema si occuperà di gestire gli errori rendendo momentaneamente offline quella funzione.

* Supportability

L’implementazione del sistema prevede l’utilizzo di identificatori significativi e notazione CamelCase, inoltre sarà fornita la documentazione Java doc.

* Performance

È necessario garantire tempi di risposta rapidi (massimo 2 secondi) in quanto alcune operazioni dell’utente, ad esempio le offerte per l’asta e la scelta della formazione per la partita, prevedono dei limiti di tempo oltre i quali non è più possibile effettuare tali operazioni.

* Implementation

Per questa Web Application verrà usato come ambiente di sviluppo Eclipse, il DBMS MySQL e come linguaggi di programmazione verrà usato Java mentre per la parte Web verranno usati HTML, CSS, Javascript.

* Interface

Future api da descrivere.

UC 1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | Registrazione |
| Attori partecipanti | Visitatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente visita il sito e seleziona la funzionalità “Registrati” |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente si trova nella pagina di registrazione in cui c’è un form che chiede l’inserimento dei dati. 2. L’utente inserisce nome, cognome, e-mail, username e password. 3. L’utente, dopo aver inserito tutti i dati, seleziona “Registrati”. 4. A questo punto i dati inseriti vengono validati. 5. Se i dati sono corretti l’utente viene registrato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente si è correttamente registrato |
| Eccezioni | L’utente può aver inserito dei dati non validi (es. un username che esiste già) oppure dati in formato errato. Se l’username esiste già l’utente inizia il caso l’uso “UsernameEsistente”. Se, invece, alcuni dati inseriti hanno un formato errato (ad esempio, l’e-mail) inizia il caso d’uso “FormatoErratoDati”. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 1.1:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UsernameEsistente |
| Attori partecipanti | Visitatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando il visitatore prova a registrarsi al sito con un username già presente nel sistema |
| Flusso degli eventi | 1. Viene visualizzata il messaggio di errore “username già usato” e l’utente deve modificare l’username inserito |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il visitatore si è registrato |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 1.2:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | FormatoErratoDati |
| Attori partecipanti | Visitatore o Presidente |
| Entry condition | Viene inserita un’e-mail che non rispetta il formato standard |
| Flusso degli eventi | 1. Viene visualizzata una notifica e viene impedito l’utilizzo dell’e-mail |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente scrive l’e-mail che rispetta il formato standard e viene registrato |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 2:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | Login |
| Attori partecipanti | UtenteRegistrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente precedentemente registrato seleziona la funzionalità “Login”. |
| Flusso degli eventi | 1. Se l’utente non ha già effettuato il login, compila il form apposito con le sue credenziali e conferma. 2. Le credenziali dell’utente vengono validate. 3. In caso positivo viene effettuato l’accesso al sito. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha effettuato l’accesso al sito. |
| Eccezioni | Se l’utente inserisce un username non registrato inizia il caso d’uso “UsernameNonEsistente”.  Se l’utente inserisce un username registrato con password errata inizia il caso d’uso “PassowordErrata”. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 2.1:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UsernameNonEsistente |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | L’utente registrato inserisce un username non presente nel sistema durante il caso d’uso “Login” o Il Presidente per invitare un giocatore scrive un username non presente nel sistema durante il caso d’uso “Invita Allenatore” |
| Flusso degli eventi | 1. Viene visualizzata una notifica “username non presente” e viene impedito il compimento dell’azione. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il visitatore riesce ad effettuare il login nel caso “Login” o quando viene spedito l’invito nel caso “invita allenatore” |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 2.2:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PasswordErrata |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente registrato inserisce una password sbagliata nel caso d’uso “Login” |
| Flusso degli eventi | 1. Viene visualizzata un messaggio d’errore “password errata” e viene impedito il login |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente registrato riesce ad effettuare il login |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 3:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | CreazioneLega |
| Attori partecipanti | Presidente |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente registrato seleziona la funzionalità “crea nuova lega”. L’utente deve essere registrato. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente sceglie il nome della lega, logo, numero massimo dei giocatori (da 4 a 10) e la quota mensile, sceglie il budget per ogni giocatore. Seleziona i premi decidendo la percentuale di vincita per primo, secondo e terzo posto. 2. Conferma il modulo selezionando “Crea Lega”. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha correttamente creato una lega. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 4:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | InvitaAllenatore |
| Attori partecipanti | Presidente |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando il presidente ha creato la lega e seleziona la funzionalità “Invita Partecipanti” |
| Flusso degli eventi | 1. Il presidente di lega, dopo averla creata, deve invitare i suoi amici ad iscriversi. 2. Seleziona la modalità di invito, che può essere di due tipi: tramite e-mail o tramite username. 3. Se seleziona la modalità e-mail inserisce l’indirizzo e-mail nell’apposito campo al quale intende spedire l’invito e conferma; nel caso in cui abbia, invece, selezionato la modalità username verrà ricercato all’interno del sistema e verrà spedito l’invito all’email collegata. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il presidente di lega ha spedito l’invito ad un utente. |
| Eccezioni | Se al passo 3, l’username inserito non esiste inizia il caso d’uso “UsernameNonEsistente”, se è stata inserita un’e-mail in formato non valido inizia il caso d’uso “FormatoErratoDati”. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 5:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UnioneAllaLega |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’allenatore (registrato al sito) ha ricevuto un invito di partecipazione ad una certa lega. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore seleziona la funzionalità “unisciti ad una lega”. 2. L’allenatore selezionerà il link che ha ricevuto tramite e-mail o altro social network. 3. L’allenatore viene inserito nella lega. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore si è unito alla lega. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 6:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | OrganizzazioneAsta |
| Attori partecipanti | Presidente |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando il presidente di una lega seleziona la funzionalità “Organizza Asta”. |
| Flusso degli eventi | 1. Il presidente seleziona un giorno (il primo disponibile è a 3 giorni dalla data in cui crea l’asta), l’ora d’inizio e la durata tramite i form appositi. 2. Conferma e rende visibile la data e l’ora di inizio dell’asta a tutti i partecipanti alla lega. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il presidente di lega ha confermato la data d’inizio e di fine dell’asta. |
| Eccezioni | Se alla fine dell’asta alcuni allenatori non riescono ad aggiudicarsi uno o più giocatori: l’asta si ripete per tutti gli allenatori che non hanno completato la rosa (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti). Si ripete il caso d’uso “OrganizzazioneAsta”.  Se è la prima asta ed almeno un allenatore ha dato conferma negativa, si ripete il caso d’uso. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 7:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PartecipaAsta |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’allenatore di una lega seleziona la funzionalità “Partecipa Asta”, non ha la squadra completa e il Presidente della sua lega ha concluso il caso d’uso “OrganizzazioneAsta” |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore sceglie se dare disponibilità per la data scelta dal Presidente. |
| Exit condition | Il caso d’uso termina quando l’allenatore ha dato risposta positiva o negativa |
| Eccezioni | L’allenatore non ha dato la sua disponibilità. Nel caso sia la prima asta si ripete il caso “Organizzazione Asta” |
| Requisiti speciali |  |

**UC 8:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaLista |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzionalità “Visualizza Lista” |
| Flusso degli eventi | 1. L’Allenatore visualizza l’elenco dei giocatori per cui ha fatto un’offerta riportante, per ciascuno di essi, il prezzo, il ruolo e la squadra |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente visualizza l’elenco dei giocatori per cui ha fatto un’offerta. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 9:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | InserisciInLista |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’allenatore di una lega seleziona la funzionalità “compra giocatore” mentre è in corso un’asta. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore visualizza i giocatori per ordine alfabetico con le informazioni: ruolo, prezzo di base, squadra. 2. L’allenatore può decidere di filtrare i giocatori per ruolo, per prezzo e squadra. 3. Seleziona giocatore. 4. Inserisce prezzo per il giocatore 5. Conferma il prezzo inserito 6. Se il prezzo inserito non supera il budget rimanente l’offerta viene impegnata. 7. È possibile modificare l’offerta se l’allenatore lo richiede. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore ha inserito in lista il giocatore. |
| Eccezioni | Se l’allenatore offre una cifra più alta del suo budget per un giocatore, inizia il caso d’uso “BudgetInsufficiente”. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 10:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ModificaLista |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | L’allenatore deve aver completato il caso “MettiInLista” e seleziona la funzionalità “VisualizzaLista” |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore visualizza la lista dei giocatori e delle offerte fatte 2. L’allenatore modifica la lista cambiando offerta per i giocatori, eliminando giocatori o aggiungendone nuovi |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore ha fatto un’offerta per i giocatori che gli interessavano |
| Eccezioni | Se l’Allenatore fa un’offerta più alta del suo budget scatta il caso d’uso “BudgetInsufficente” |
| Requisiti speciali |  |

**UC 11:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | InvioPropostaScambio |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore, visualizzando la rosa di un altro allenatore, seleziona la funzionalità “Proponi Scambio” |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore visualizza la rosa di un altro allenatore in ordine alfabetico. 2. Seleziona “Proponi Scambio” in corrispondenza del giocatore che gli interessa. 3. Formula un’offerta inserendo un giocatore della propria rosa nello stesso ruolo e un’eventuale cifra di fantamilioni nella pagina della proposta. 4. Conferma l’offerta formulata e la invia all’allenatore proprietario del giocatore. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore spedisce l’offerta di scambio. |
| Eccezioni | L’allenatore inserisce una cifra maggiore del suo budget rimanente, inizia il caso d’uso “BudgetInsufficiente”. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 12:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | BudgetInsufficiente |
| Attori partecipanti | Presidente o Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando durante il caso d’uso “FaiOfferta” o “InvioPropostaScambio” viene offerta una cifra maggiore del proprio budget a disposizione. |
| Flusso degli eventi | 1. Viene visualizzata una notifica “Budget insufficiente” e parte il caso d’uso precedente che consente all’utente di inserire una cifra diversa |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente inserisce una cifra valida e conclude l’offerta. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 13:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RicezionePropostaScambio |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore riceve una proposta di scambio per un giocatore. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore riceve la proposta di scambio da un altro allenatore. 2. Dopo aver valutato l’offerta decide se accettarla o rifiutarla tramite la pagina delle offerte ricevute. 3. Se accetta, l’eventuale cifra offerta gli viene accreditata e i giocatori vengono scambiati. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore accetta o rifiuta la proposta di scambio ricevuta. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 14:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RisultatiAsta |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzionalità “Visualizza risultati asta” |
| Flusso degli eventi | 1. L’Allenatore visualizza l’elenco dei giocatori riportante, per ciascuno di essi, le squadre aggiudicanti e il prezzo. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente visualizza l’elenco. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 15:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RisultatiMiaAsta |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzionalità “Visualizza risultati asta personali” |
| Flusso degli eventi | 1. L’Allenatore visualizza l’elenco dei giocatori per cui ha fatto un’offerta riportante, per ciascuno di essi, il prezzo. 2. Nel caso in cui l’allenatore non si è aggiudicato il giocatore, quest’ultimo comparirà nell’elenco con l’informazione relativa alla squadra che se l’è aggiudicato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente visualizza l’elenco dei giocatori per cui ha fatto un’offerta. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 16:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | GestioneFormazione |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzione “Gestisci Formazione”. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore seleziona il modulo tra quelli disponibili nelle opzioni del fantacalcio italiano. 2. Successivamente, basandosi sul modulo scelto sceglie i calciatori da schierare in campo. 3. L’allenatore visualizza i giocatori per ordine alfabetico con le informazioni: ruolo, prezzo di base, squadra. 4. L’allenatore può decidere di filtrare i giocatori per ruolo, per prezzo e squadra. 5. Seleziona giocatore. 6. Inserisce giocatore. 7. L’utente conferma la sua scelta e la formazione viene resa pubblica a discrezione dell’allenatore. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore ha scelto correttamente la formazione per la sua prossima giornata di campionato. |
| Eccezioni | L’allenatore non ha inserito correttamente i calciatori da mettere in campo, ad esempio ha inserito uno o più calciatori in meno per un certo ruolo in base al modulo che ha scelto. In caso di eccezione, inizia il caso d’uso “GiocatoreMancante”. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 16.1:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | GiocatoreMancante |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’allenatore prova a completare la formazione con giocatori mancanti |
| Flusso degli eventi | 1. Viene visualizzato il messaggio d’errore “giocatori mancanti” e viene impedita il completamento della formazione |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore inserisce correttamente tutti i giocatori |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 17:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaClassifica |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’allenatore ha seleziona la lega che gli interessa visionare. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore dopo aver selezionato la lega viene portato in una schermata dove può visionare goal, punteggi, crediti associati ai rispettivi nomi di squadra. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore ha visualizzato i dettagli della classifica |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 18:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaRisultatiPartite |
| Attori partecipanti | Utente registrato e visitatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente seleziona la funzionalità “Live” |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente seleziona la funzionalità “Live”. 2. La pagina visualizzerà i risultati di tutte le partite che si sono svolte nell’ultima giornata di campionato in ordine di orario |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha visualizzato le informazioni sulle partite ed esce. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 19:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaSquadra |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzionalità “Visualizza Squadra” |
| Flusso degli eventi | 1. L’Allenatore visualizza la classifica. 2. Sceglie una squadra da visualizzare. 3. Visualizza i giocatori della squadra selezionata in ordine alfabetico. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha visualizzato la squadra selezionata. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 20:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaFormazione |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzionalità “Visualizza Formazione” |
| Flusso degli eventi | 1. L’Allenatore visualizza la classifica. 2. Sceglie una squadra da visualizzare. 3. Visualizza l’ultima formazione schierata da quella squadra. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha visualizzato la formazione della squadra selezionata. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 21:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PubblicaPost |
| Attori partecipanti | Scout |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando uno scout seleziona la funzionalità ”Pubblica post” |
| Flusso degli eventi | 1. Lo scout seleziona il tipo di post che vuole pubblicare tra “Eventi” e “Consiglio” 2. Successivamente, scrive le informazioni (luogo dell’evento, la data e l’ora nel caso di “Eventi” e una descrizione dettagliata sull’evento riguardante il modo del calcio) o i suoi suggerimenti (chi schierare in campo, chi acquistare, chi vende nel caso di “Consigli”) 3. Lo scout conferma la pubblicazione e il post viene reso pubblico a tutti sulla sezione “Bacheca” |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando lo scout ha correttamente pubblicato il post sulla Bacheca pubblica |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

**UC 22:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaAreaUtente |
| Attori partecipanti | UtenteRegistrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente registrato seleziona la funzionalità “Area Utente”. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente visualizza il proprio profilo, contenente i dati personali scelti in fase di registrazione (dati anagrafici,nome utente, e-mail) . |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha visualizzato la propria Area Utente. |
| Eccezioni | L’utente non conferma l’eliminazione del proprio profilo. |
| Requisiti speciali |  |

**UC 23:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | CancellaProfilo |
| Attori partecipanti | UtenteRegistrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente registrato seleziona la funzionalità “Cancella Profilo” dalla propria Area Utente . |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente sceglie se confermare l’eliminazione del proprio profilo. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha confermato l’eliminazione ed il profilo è stato cancellato. |
| Eccezioni | L’utente non conferma l’eliminazione del proprio profilo. Si ritorna al caso d’uso “VisualizzaAreaUtente” |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaVotiGiocatori |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore seleziona la funzionalità “Visualizza voti” |
| Flusso degli eventi | 1. L’Allenatore seleziona 2. Visualizza la lista dei giocatori in quel ruolo. 3. Seleziona il giocatore che vuole schierare dalla lista. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha scelto il giocatore da schierare. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |