|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | Registrazione |
| Attori partecipanti | Utente non registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente visita il sito e clicca su una voce di menu “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 ed e-mail. 3. L’utente deve inoltre scegliere un username (che deve essere unico) e una password. 4. L’utente, dopo aver inserito tutti i dati, clicca su “Registrati”. |
| 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. Nel caso si verifichi un’eccezione di questo tipo l’utente sarà notificato dell’errore e sarà reindirizzato alla pagina di registrazione. |
| Requisiti speciali |  |

**Registrazione**, **Login**, **CreazioneLega**, **OrganizzazioneAsta**, **PartecipazioneAsta**, **InvioPropostaScambio, RicezionePropostaScambio** , **GestioneFormazione**, VisualizzaClassifica, **VisualizzaRisultatiPartite**, PubblicazioneConsigli, OrganizzazioneEventoSociale, **InvitaAllenatore**, **UnioneLega**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | CreazioneLega |
| Attori partecipanti | Presidente |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente registrato clicca sulla funzionalità “crea nuova lega”. L’utente deve essere registrato. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente sceglie il nome della lega e il logo. 2. Decide il numero massimo dei giocatori (da 4 a 10) e la quota mensile. 3. Seleziona i premi decidendo la percentuale di vincita per primo, secondo e terzo posto. 4. Sceglie il budget per ogni giocatore e la modalità d’asta. 5. Conferma il modulo e crea la lega. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha correttamente creato una lega. |
| Eccezioni | L’utente per poter creare la lega deve inserire correttamente tutti i dati richiesti altrimenti sarà reindirizzato di nuovo alla stessa pagina. |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | InvitaAllenatore |
| Attori partecipanti | Presidente |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando il presidente ha creato la lega e clicca sulla 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 link che invierà ai suoi amici tramite Whatsapp, ad esempio. 3. Se seleziona la modalità e-mail inserisce l’indirizzo e-mail nell’apposito campo al quale intende inviare l’invito e conferma; nel caso in cui abbia, invece, selezionato la modalità link verrà visualizzato il link che deve copiare e inviare ai suoi amici. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il presidente di lega ha inviato l’invito ad un utente. |
| Eccezioni | L’utente inserisce un indirizzo e-mail di una persona non registrata al sito. |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 unione ad una certa lega. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore clicca sulla funzionalità “unisciti ad una lega”. 2. L’allenatore inserirà nell’apposito campo di testo il link che ha ricevuto tramite e-mail o altro social network. 3. Conferma e invia il modulo. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’allenatore si è unito alla lega. |
| Eccezioni | L’allenatore inserisce un link non valido e viene mostrato un messaggio di errore. |
| Requisiti speciali |  |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | GestioneFormazione |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un allenatore clicca sulla funzione “Gestisci Formazione”. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore seleziona il modulo tra quelli disponibili. 2. Successivamente, basandosi sul modulo scelto sceglie i calciatori da schierare in campo. 3. L’utente conferma la sua scelta e la formazione viene resa pubblica. |
| 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, verrà mostrata una relativa pagina di errore e l’allenatore dovrà rifare la formazione. |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | Login |
| Attori partecipanti | UtenteRegistrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente precedentemente registrato clicca sulla funzionalità “Login”. |
| Flusso degli eventi | 1. Se l’utente non ha già effettuato il login, compila il form apposito con le sue credenziali e clicca il pulsante di conferma. 2. Se le credenziali inserite risultano valide l’utente effettua l’accesso al sito. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha effettuato l’accesso al sito. |
| Eccezioni | L’utente inserisce un nome utente non registrato.  L’utente inserisce un nome utente registrato con password errata. |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | OrganizzazioneAsta |
| Attori partecipanti | Presidente |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando il presidente di una lega clicca sulla funzionalità “Organizza Asta”.  La lega deve essere al completo, tutti gli allenatori invitati devono avervi preso parte. |
| Flusso degli eventi | 1. Il presidente seleziona un giorno e un’ora in cui avrà inizio l’asta tramite un menù apposito. 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 e l’orario di inizio dell’asta. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PartecipazioneAsta |
| Attori partecipanti | Presidente, Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando ha inizio un’asta.  L’asta deve essere stata organizzata precedentemente dal presidente di lega. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore accede al sito all’orario di inizio dell’asta. 2. Ricerca i giocatori che gli interessano nella lista dei giocatori. 3. Per ciascuno di essi può effettuare un’offerta in base al suo budget rimanente. 4. Alla fine dell’asta (durata 3 ore) ne visualizza i risultati. Se la sua offerta per un giocatore è stata la più alta se lo aggiudica. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il periodo di tempo di 3 ore dell’asta termina. |
| Eccezioni | 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). |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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, clicca sulla funzionalità “Proponi Scambio” |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore visualizza la rosa di un altro allenatore. 2. Clicca sul pulsante “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. |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 |  |