|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | Registrazione |
| Attori partecipanti | Visitatore |
| 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, e-mail, username e password. 3. L’utente, dopo aver inserito tutti i dati, clicca su “Registrati”. 4. A questo punto i dati inseriti vengono validati e se 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 |  |

**Registrazione**, **Login**, **CreazioneLega**, **OrganizzazioneAsta**, **PartecipazioneAsta**, **InvioPropostaScambio, RicezionePropostaScambio , GestioneFormazione, VisualizzaClassifica,** **VisualizzaRisultatiPartite**, **PubblicazioneConsigli, OrganizzazioneEventoSociale,** **InvitaAllenatore**, **UnioneLega,** UsernameEsistente, FormatoErratoDati, UsernameNonEsistente, GiocatoreMancante, PasswordErrata, BudgetInsufficiente

|  |  |
| --- | --- |
| 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, 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 cliccando “Crea Lega”. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha correttamente creato una lega. |
| Eccezioni |  |
| 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 username. 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 username verrà ricercato all’interno del database e verrà inviato l’invito all’email collegata. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il presidente di lega ha inviato 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 cliccherà sul 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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, inizia il caso d’uso “GiocatoreMancante”. |
| 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 | 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 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”.  Un altro caso eccezionale si ha quando un allenatore offre una cifra più alta del suo budget per un giocatore, inizia il caso d’uso “BudgetInsufficiente”. |
| 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, inizia il caso d’uso “BudgetInsufficiente”. |
| 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VisualizzaClassifica |
| Attori partecipanti | Allenatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’allenatore ha cliccato sulla lega che gli interessa visionare. |
| Flusso degli eventi | 1. L’allenatore dopo aver cliccato sulla 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PubblicazioneConsigli |
| Attori partecipanti | Scout |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando uno scout clicca sulla funzione “Pubblica post”. |
| Flusso degli eventi | 1. Lo scout seleziona “Consigli” come tipo di post che vuole pubblicare. 2. Successivamente, scrive i suoi consigli e suggerimenti riguardanti il mondo del FantaCalcio (Quale calciatore sarebbe meglio mettere in campo, quale acquistare o vendere). 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 pubblicato correttamente il post sulla Bacheca pubblica. |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | OrganizzazioneEventoSociale |
| Attori partecipanti | Scout |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando uno scout clicca sulla funzionalità ”Pubblica post” |
| Flusso degli eventi | 1. Lo scout seleziona “Eventi” come tipo di post che vuole pubblicare. 2. Successivamente, scrive le informazioni (luogo dell’evento, la data e l’ora) e una descrizione dettagliata sull’evento riguardante il modo del calcio 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 l’utente ha correttamente pubblicato il post sulla Bacheca pubblica |
| Eccezioni |  |
| Requisiti speciali |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PubblicaPost |
| Attori partecipanti | Scout |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando uno scout clicca sulla 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 |  |