|  |  |
| --- | --- |
| 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, AcquistoGiocatore, VenditaGiocatore, ScambioGiocatore, 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” |
| 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 |  |