

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

**Goal Archive
Requirements Analysis Document
Versione 1.4**



Goal Archive

Data: 22/11/2025

Progetto: Goal Archive	Versione: 1.4
Documento: Requirement Analysis Document	Data: 22/11/2025

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola
Sciacca Claudio	0512119806

Partecipanti:

Nome	Matricola
Mediatore Luca	0512119002
La Pastina Domenico	0512119884
Sciacca Claudio	0512119806

Scritto da:	Mediatore Luca
-------------	----------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
25/10/2025	1.0	Scrittura degli Use Case	Mediatore Luca, La Pastina Domenico
26/10/2025	1.1	Use Case Diagrams e Mockup	Mediatore Luca, Sciacca Claudio. La Pastina Domenico
28/10/2025	1.2	Riorganizzazione documento RAD	Sciacca Claudio, La Pastina Domenico
09/11/2025	1.3	Aggiunta Object Model e Dynamic Model	Mediatore Luca, Sciacca Claudio. La Pastina Domenico
22/11/2025	1.4	Risoluzione Ambiguità accesso Amministratore	La Pastina Domenico

Indice

1.	INTRODUZIONE	5
1.1	Scopo del sistema	5
1.2	Ambito di applicazione del sistema	5
1.3	Obiettivi e criteri di successo del progetto.....	5
1.4	Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	6
1.5	Riferimenti	6
1.6	Panoramica.....	6
2.	Situazione Attuale.....	6
3.	Proposed system	7
3.1	Panoramica.....	7
3.2	<i>Requisiti funzionali</i>	7
3.3	<i>Requisiti non funzionali</i>	8
3.4	<i>Sistema modelli</i>	9
3.4.1	<i>Scenari</i>	9
Scenario 1: Registrazione e autenticazione al sito	9	
Scenario 2: Modifica password dimenticata.....	10	
Scenario 3: Consultazione di una rosa storica	10	
Scenario 4: Verifica del palmarès di una società	10	
Scenario 5: Gestione e manutenzione del database storico	11	
Scenario 6: Partecipazione a una discussione	11	
3.4.2	<i>Use case model</i>	12
Gestione Account	12	
3.4.2.1	Registrazione.....	12
3.4.2.2	Login.....	13
3.4.2.3	Recupera Password.....	14
3.4.2.4	Logout.....	14
Consultazione dati	15	
3.4.2.5	Visualizzazione Rosa Stagionale	15
3.4.2.6	Visualizzazione Palmares Club	16
Area Personale e Interazione	17	
3.4.2.7	Visualizzazione Dashboard Utente	17
3.4.2.8	Gestione Preferiti	18
3.4.2.9	Pubblicazione Commento	18
Amministrazione	19	
3.4.2.10	Accesso amministratore.....	19
3.4.2.11	Aggiungi trofeo	20
3.4.2.12	Visualizza log modifiche	20
3.4.3	<i>Object Model</i>	21
3.4.4.1.3	<i>Area personale e interazione</i>	27
3.4.5	<i>User interface-navigational paths e screen mock-ups</i>	32
3.4.5.1	User interface-navigational path utente non registrato.....	33
3.4.5.2	User interface-navigational path utente registrato	33
3.4.5.3	User interface-navigational path amministratore.....	33
3.4.5.4	<i>Mock-up home</i>	34
3.4.5.5	Mock-up club	35
3.4.5.6	Mock-up approfondimenti	37

3.4.5.7 Mock-up login.....	37
3.4.5.8 Mock-up registrazione.....	39
4 Glossario.....	40

1. INTRODUZIONE

1.1 Scopo del sistema

Lo scopo principale del sistema **Goal Archive** è quello di fornire un **archivio digitale organizzato e facilmente accessibile** tramite interfaccia web per la consultazione di **dati calcistici storici**. Il progetto nasce per superare la difficoltà di reperire e consultare tali dati, che sono spesso frammentati tra archivi cartacei non digitalizzati, siti web non uniformi o articoli sparsi.

1.2 Ambito di applicazione del sistema

Goal Archive si applica all'ambito della **consultazione di dati storici calcistici** per appassionati, ricercatori e professionisti del settore. Gli ambiti di interazione principali coinvolgono tre categorie di attori:

1. **Utente non registrato:** Può consultare i dati storici (rose stagionali e palmarès dei club).
2. **Utente registrato:** Può accedere a funzionalità avanzate, come l'area personale, la gestione dei preferiti (club e giocatori) e la partecipazione alle discussioni (commenti).
3. **Amministratore:** Responsabile della gestione e manutenzione del database storico.

Le funzionalità principali includono:

- **Gestione Utenti e Autenticazione** (Registrazione, Login, Recupero Password).
- **Consultazione Dati** (Ricerca, Visualizzazione Rosa Stagionale, Visualizzazione Palmarès Club).
- **Area Personale e Interazione** (Dashboard, Gestione Preferiti, Sistema di Commenti).
- **Amministrazione** (Accesso Amministrativo, Modifica Dati).

1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto

Gli obiettivi del progetto sono:

- Fornire un **archivio calcistico digitale**.
- Permettere agli utenti di esplorare dati storici calcistici in modo **chiaro, intuitivo e affidabile**.
- Permettere lo scambio di opinioni tra gli utenti registrati tramite un'apposita sezione dedicata ai commenti, con vari topic, sulle partite.

I criteri di successo si concentreranno sulla dimostrazione dello stralcio implementato:

- **Traguardo Iniziale:** Implementazione e Test del Modulo ricerca (form di input, validazione dei parametri e interrogazione del database).
 - Realizzazione dell'**interfaccia web** per la visualizzazione della rosa.
 - **Server:** Validazione della richiesta e corretta interrogazione del Database.
 - **Database:** Esecuzione delle query e restituzione dell'elenco dei risultati.
 - **Esecuzione dei test funzionali** e di integrazione.
 - **Consegna del prototipo** funzionante.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

RAD: Requirements Analysis Document (Documento di Analisi dei Requisiti).

RF: Requisito Funzionale (Describe una funzione che il sistema deve eseguire).

RNF: Requisito Non Funzionale (Describe un criterio di qualità del sistema, come usabilità, prestazioni, affidabilità).

DBMS: Database Management System (Sistema di gestione di database, ad esempio MySQL).

Palmarès: lo storico dei trofei vinti da un club calcistico.

Rosa Stagionale: l'elenco completo dei giocatori che componevano una squadra in una specifica stagione calcistica.

1.5 Riferimenti

Bern Bruegge, Allen H. Dutoit, Object-Oriented Software Engineering - Using UML, Patterns, and JAVA

1.6 Panoramica

Questo documento è strutturato per descrivere il sistema Goal Archive e le sue funzionalità, partendo dalla situazione attuale (frammentazione dei dati). Il documento include:

- **3.2 e 3.3 Requisiti Funzionali e Non Funzionali:** Specifiche dettagliate sulle funzioni che il sistema deve implementare e sui criteri di qualità.
- **3.4.1 Scenari:** Esempi di interazione con il sistema per i diversi attori (Utente non registrato, Utente registrato, Amministratore).
- **3.4.2 Casi d'Uso (Use Case):** Descrizione degli step di interazione per le funzionalità chiave (e.g., Registrazione, Visualizzazione Rosa, Aggiungi Trofeo).
- **3.4.5 Navigational Path:** Diagrammi di navigazione per i diversi tipi di utenti.
- **3.4.5 Mockup:** Rappresentazioni grafiche (schermate) delle interfacce principali del sistema

2. Situazione Attuale

L'attuale scenario di consultazione dei dati calcistici storici presenta significative criticità legate alla frammentazione e alla disomogeneità delle fonti. Le informazioni relative a squadre, giocatori, competizioni e trofei risultano disperse tra:

- Archivi cartacei non digitalizzati
- Risorse web eterogenee e non normalizzate
- Fonti non strutturate e non verificate

Tale dispersione determina una sostanziale inefficienza nell'accesso a dati storici strutturati, con ripercussioni negative sulla fruizione da parte di utenti finali, ricercatori e professionisti del settore. L'assenza di una piattaforma centralizzata e coerente rende complesse operazioni fondamentali

	Ingegneria del Software	Pagina 6 di 40
--	-------------------------	----------------

quali la consultazione di rose storiche o la verifica di palmarès, con evidenti limitazioni in termini di affidabilità e completezza delle informazioni.

3. Proposed system

3.1 Panoramica

Goal Archive è una piattaforma digitale che nasce per risolvere la difficoltà di reperire e consultare i dati calcistici storici, che sono spesso frammentati tra archivi cartacei, siti web non uniformi o articoli sparsi. Il suo obiettivo è creare un **archivio digitale organizzato e facilmente accessibile** tramite interfaccia web, offrendo una piattaforma scalabile e semplice da usare che permetta agli utenti di esplorare i dati in modo chiaro, intuitivo e affidabile. Il sistema è concepito per supportare tre scenari principali di interazione, a seconda del ruolo dell'utente:

- **Utente non registrato:** ricerca globale di squadre (divise per nazione/campionato), visualizzazione della Rosa Stagionale di un club e consultazione del Palmarès Club.
- **Utente registrato:** tutte le funzionalità del non registrato, più: **Gestione Account** (Registrazione, Autenticazione, Logout, Recupero Password), accesso alla **Dashboard Utente**, **Gestione Preferiti** (Squadre/Giocatori) e **Sistema di Commenti** nella sezione "Approfondimenti".
- **Amministratore:** tutte le funzionalità dell'Utente registrato, più: accesso tramite credenziali specifiche, **Modifica Dati** principali nel database (Giocatori, Club, Competizioni, Statistiche) e **Visualizzazione del Log delle Modifiche**.

3.2 Requisiti funzionali

Sulla base delle funzionalità di base e degli scenari discussi, i requisiti funzionali del sistema "Goal Archive" sono i seguenti:

- **1. Gestione utenti e autenticazione:**
 - **RF 1.1 (Registrazione):** Il sistema deve permettere a un nuovo utente di registrarsi fornendo un set minimo di dati (Nome, Cognome, Username, Email, Password).
 - **RF 1.2 (Autenticazione):** Un utente registrato e verificato deve potersi autenticare tramite email (o username) e password.
 - **RF 1.3 (Recupero Password):** Il sistema deve fornire una funzionalità di "Password dimenticata" che consenta all'utente di reimpostare la propria password tramite la domanda di sicurezza impostata in fase di registrazione.
 - **RF 1.4 (Logout):** Un utente registrato e autenticato deve potersi disconnettere dall'account
- **2. Consultazione Dati:**

- **RF 2.1 (Ricerca Globale):** Il sistema deve fornire un menu che permetta di cercare informazione riguardo squadre divise per nazione e per campionato.
- **RF 2.2 (Filtraggio Avanzato):** All'interno delle sezioni specifiche, il sistema deve permettere di filtrare i risultati per parametri specifici (es. filtrare le stagioni di Serie A per anno).
- **RF 2.3 (Visualizzazione Rosa Stagionale):** Il sistema deve permettere la visualizzazione della rosa completa di una squadra per una stagione specifica, mostrando l'elenco dei giocatori suddivisi per ruolo (Portieri, Difensori, Centrocampisti, Attaccanti) e le relative statistiche stagionali (presenze, gol).
- **RF 2.4 (Visualizzazione Palmarès Club):** Il sistema deve fornire la consultazione dello storico dei trofei vinti da un club, raggruppati per competizione (nazionale, internazionale).
- **3. Area Personale e Interazione:**
 - **RF 3.1 (Dashboard Utente):** Gli utenti registrati devono avere accesso a un'area personale ("Dashboard") dove possono visualizzare i propri dati.
 - **RF 3.2 (Gestione Preferiti):** Un utente registrato deve poter salvare "Squadre Preferite" e "Giocatori Preferiti" per un accesso rapido dalla propria dashboard.
 - **RF 3.3 (Sistema di Commenti):** Il sistema deve permettere agli utenti registrati e autenticati di pubblicare commenti testuali in sezioni dedicate.
- **4. Amministrazione:**
 - **RF 4.1 (Accesso Amministrativo):** Il sistema deve fornire un'interfaccia dedicata, accessibile solo all'Amministratore tramite credenziali specifiche.
 - **RF 4.2 (Modifica Dati):** Gli amministratori devono poter eseguire operazioni di manipolazione sui dati principali del database (Giocatori, Club, Competizioni, Stagioni, Statistiche).

3.3 Requisiti non funzionali

RNF 3.3.1 Usabilità:

Il sistema deve essere semplice da utilizzare, dunque facilmente navigabile e accessibile a tutti gli utenti. L'interfaccia grafica deve presentare un design con elementi chiari e funzionalità facilmente individuabili. Inoltre, nel sistema deve essere comprensibile quando un'operazione viene eseguita correttamente o meno.

RNF 3.3.2 Affidabilità

Il sistema deve garantire l'accuratezza e la consistenza delle informazioni. L'affidabilità viene garantita sia dall'integrità referenziale all'interno del database che assicura la presenza di

informazioni accurate, sia con tecniche di cifratura per nascondere le password degli utenti registrati al sistema.

RNF 3.3.3 Prestazioni

Il sistema deve gestire in modo efficiente grandi volumi di dati relativi a partite, risultati e statistiche. L'architettura deve essere scalabile, in grado di sostenere l'aumento progressivo di informazioni nel tempo senza necessità di modifiche strutturali

RNF 3.3.4 Manutenibilità

Il sistema è progettato nell'ottica di garantirne la manutenibilità, con la possibilità di intervenire sulle singole componenti, già a partire dalla documentazione.

RNF 3.3.5 Implementazione

La parte back-end del sistema è realizzata utilizzando un linguaggio server side. Per le informazioni all'interno del sistema, e per i dati degli utenti si utilizza un DBMS MySQL. La parte front-end è realizzata utilizzando HTML, e per quanto riguarda la parte grafica è utilizzato il linguaggio CSS.

3.4 Sistema modelli

Il sistema Goal Archive è concepito per supportare tre scenari principali d'interazione, coinvolgendo l'Utente non registrato, l'Utente registrato l'Amministratore.

3.4.1 Scenari

Scenario 1: Registrazione e autenticazione al sito

Andrea è uno studente di statistica e un grandissimo appassionato di calcio storico. Durante una ricerca su un forum di appassionati di storia del calcio, legge un commento entusiasta sulla piattaforma "Goal Archive", descritta come un nuovo database centralizzato e facile da consultare. Andrea nota che gli utenti registrati possono accedere a funzionalità avanzate: impostare giocatori preferiti, club preferiti per un accesso rapido e inserire commenti. Decide di registrarsi per sfruttare appieno queste funzionalità. Andrea clicca sul pulsante "Registrati" nell'header del sito. Per potersi registrare inserisce i suoi dati nel modulo:

- Nome: Andrea;
- Cognome: Bianchi;
- Nome utente: andrea.stats;
- Data di nascita: 15/03/1998;
- Email: a.bianchi98@mail.com;
- Password: Andrea82!.
- Domanda di sicurezza: "Qual è il nome del tuo migliore amico?"
- Risposta alla domanda di sicurezza: "Antonio"

Seleziona poi "Squadra del cuore (opzionale)" il valore "Napoli". In seguito alla compilazione corretta dei campi, Andrea invia la richiesta di registrazione. Una volta effettuata questa operazione,

	Ingegneria del Software	Pagina 9 di 40
--	-------------------------	----------------

Andrea procede a fare il login sulla piattaforma. Inserisce l'e-mail (a.bianchi98@mail.com) e la password (Andrea82!).

Scenario 2: Modifica password dimenticata

Lorenzo utente registrato al sito “Goal Archive” ha dimenticato la password del proprio account. Nella pagina di login è presente un tasto di recupero della password. Lorenzo procede a cliccarci sopra e viene reindirizzato in una pagina in cui gli verrà proposto un form in cui inserire il proprio indirizzo di posta elettronica o il suo nome utente. In seguito, gli verrà chiesta la risposta alla domanda di sicurezza impostata in fase di registrazione e, se la risposta sarà corretta, sarà possibile modificare la password.

Scenario 3: Consultazione di una rosa storica

Francesco è un grande appassionato di calcio e tifoso del Milan. Sta discutendo con i suoi amici di quale fosse, secondo loro, la rosa più forte di sempre del Milan. Francesco sostiene che la squadra della stagione 1991-92, quella degli "Invincibili", fosse la più completa.

Per avvalorare la sua tesi, vuole recuperare l'elenco completo di tutti i giocatori che componevano quella squadra, non solo i titolari ma anche le riserve, per dimostrare la profondità della rosa a disposizione dell'allenatore.

- Francesco accede alla homepage di Goal Archive, utilizza la barra di navigazione principale e clicca sulla voce "Club". Nella pagina successiva, seleziona la Nazione "Italia", gli compare l'elenco dei club italiani, scorre la lista e clicca su "AC Milan".
- Viene reindirizzato alla pagina principale del club, che mostra un riepilogo della storia e delle informazioni societarie. Sotto l'intestazione del club, trova un menu di navigazione secondario con diverse opzioni, tra cui "Riepilogo", "Giocatori Storici", "Archivio Rose" e "Palmarès". La pagina "Archivio rose" mostra la rosa dell'attuale stagione con un menù che permette di selezionare la rosa di una stagione passata.
- Francesco scorre l'elenco e seleziona "Stagione 1991-1992". Gli comparirà una pagina di riepilogo di quella specifica stagione, che mostra il piazzamento in campionato e i risultati nelle coppe.
- L'elenco è organizzato in quattro sezioni chiare: "Portieri", "Difensori", "Centrocampisti" e "Attaccanti". Sotto "Difensori", vede l'elenco che comprende icone come Franco Baresi, Paolo Maldini, Alessandro Costacurta e Mauro Tassotti. Sotto "Centrocampisti" e "Attaccanti".
- Per ogni giocatore, la piattaforma mostra il nome, la nazionalità, la data di nascita e le statistiche principali di quella stagione (presenze e gol).

Scenario 4: Verifica del palmarès di una società

Giulia è una giornalista sportiva che sta scrivendo un articolo di approfondimento sulla rivalità storica tra l'Inter e la Juventus e vuole confrontare i trofei vinti.

- Dalla barra di navigazione principale, clicca su “Club” che presenterà un elenco di nazioni, clicca su "Italia" e viene reindirizzata a una pagina con l'elenco di tutti i club italiani. Clicca su "FC Internazionale Milano".
- Nel menu di navigazione specifico del club, vede diverse voci: "Riepilogo", "Giocatori Storici", "Archivio Rose" e "Palmarès". Clicca su "Palmarès". La piattaforma carica la pagina dedicata ai trofei.

	Ingegneria del Software	Pagina 10 di 40
--	-------------------------	-----------------

- Vede tre sezioni principali: "Trofei Nazionali", "Trofei Internazionali" e "Altri Trofei Ufficiali Minori". Giulia esamina poi la sezione "Trofei Internazionali".

Scenario 5: Gestione e manutenzione del database storico

Durante un controllo di routine, Elena, un'Amministratrice di Goal Archive, si accorge di un'anomalia. Nel palmarès dell'FC Barcelona, la piattaforma elenca correttamente le vittorie in Champions League del 1992, 2009, 2011 e 2015, ma per un errore di importazione iniziale manca la vittoria della stagione 2005-06 (la finale di Parigi contro l'Arsenal). Elena accede al sito con le credenziali amministratore che le sono state fornite quando è stata assunta, clicca su "Club", "Spagna" e poi "FC Barcelona" e accede alla sezione "Palmarès".

Sotto la voce "Competizioni Internazionali", individua la riga "UEFA Champions League" e vede l'elenco delle stagioni: 1991-92, 2008-09, 2010-11, 2014-15. Conferma che manca la stagione 2005-06.

Clicca sul pulsante "Aggiungi Trofeo" situato sopra l'elenco. Si apre un form che le chiede di compilare i dati:

- Campo "Competizione" (menu a tendina): Seleziona "UEFA Champions League".
- Campo "Stagione": Digita "2005-2006".
- Campo "Note (opzionale)": Digita "Finale vinta 2-1 vs Arsenal".

Appena compilati i campi, appare un campo di testo obbligatorio: "Motivo della modifica (Log)". Elena scrive: "Integrazione dato mancante nel palmarès".

Verifica su fonti ufficiali UEFA e archivio storico. Clicca sul pulsante "Salva Modifica". Il sistema elabora la richiesta e la stagione "2005-2006" appare ora nell'elenco, in ordine cronologico. Elena naviga nella sezione del Log vede la nuova riga:

- [19/10/2025 11:42]
- Utente: elena.admin
- Azione: AGGIUNTA
- Record: Palmarès (FC Barcelona)
- Nuovo Valore: Champions League (2005-2006)
- Motivo: Integrazione dato mancante.

Scenario 6: Partecipazione a una discussione

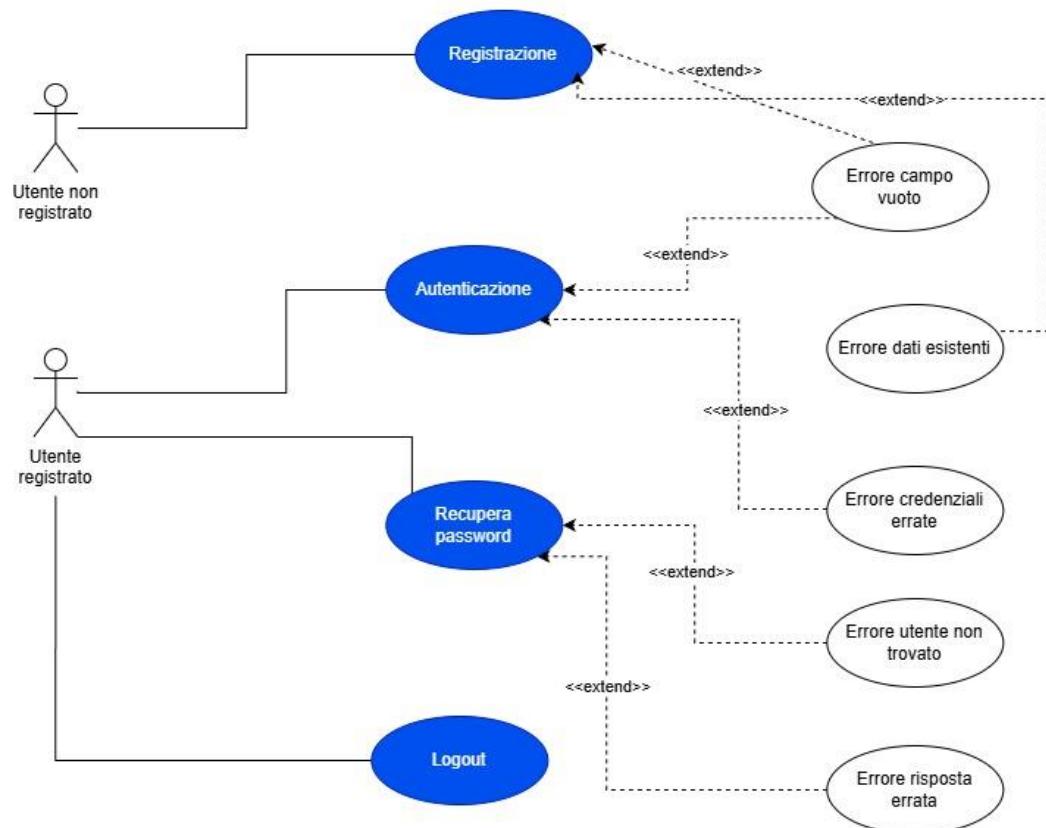
Marco, un utente registrato, sta navigando su Goal Archive. Oltre ai dati statistici, scopre che la piattaforma ha una sezione "Approfondimenti", uno spazio per il confronto tra utenti. Trova un topic che cattura subito la sua attenzione: "Topic: Qual è stata la partita più iconica degli anni '90?". Clicca ed entra per leggere le risposte degli altri utenti che candidano la finale di Champions del '94 (Milan-Barcellona) e la finale Mondiale '94 (Brasile-Italia). Marco, però, ha un'opinione molto diversa e vuole condividerla. Alla fine della sezione commenti, trova un box di testo con l'etichetta "Esprimi la tua opinione...". Dato che è già loggato, il box è attivo e gli permette di scrivere. Clicca all'interno e digita il suo commento: "Con tutto il rispetto per le finali citate ma, secondo me, la partita più iconica è stata la semifinale di ritorno di Champions League del '99, quella sì che è stata leggendaria!". Sotto il box di testo, clicca sul pulsante "Invia Commento". Il commento pubblicato mostra chiaramente:

- Il suo username: marco.stats
- La data e l'ora: (es. 19 ottobre 2025, 11:30)
- Il testo che ha appena inserito.

3.4.2 Use case model

Gestione Account

Gestione account



3.4.2.1 Registrazione

ID	UC 1 Registrazione	
Nome	Registrazione	
Partecipanti	Utente non registrato	
Entry Condition	L'utente si trova sul sito Goal Archive e non è autenticato	
Flusso di eventi	Utente L'utente clicca sul pulsante "Registrati" nell'header del sito.	Sistema Il sistema mostra i campi per l'inserimento dei dati

	L'utente inserisce i dati nel modulo Nome, Cognome, Nome utente, Data di nascita, Email, Password) ed eventualmente anche Domanda di sicurezza e Risposta. Seleziona la Squadra del cuore (opzionale) e infine invia la richiesta di registrazione	
		Il sistema verifica che tutti i campi obbligatori siano stati compilati e che l'email non sia associata ad un altro account. Se la verifica va a buon fine, mostra un messaggio dell'avvenuta registrazione.
Exit Condition	L'account dell'utente è stato creato con successo nel sistema.	
Eccezioni	Errore Campo Vuoto: L'utente omette uno o più campi obbligatori. Errore Dati Esistenti: L'email inserita è già presente nel database.	

3.4.2.2 Login

ID	UC 2 Login	
Nome	Login	
Partecipanti	Utente registrato (ma non autenticato)	
Entry Condition	L'utente possiede un account valido e si trova sulla pagina di accesso.	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'utente clicca sul pulsante "Login" nell'header del sito</p> <p>L'utente inserisce l'email e la password e clicca sul pulsante "Login"</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra i campi per l'inserimento dei dati</p> <p>Il sistema verifica che tutti i campi siano stati compilati correttamente e se la verifica va a buon fine, mostra un messaggio dell'avvenuta autenticazione.</p>
Exit Condition	L'utente è autenticato nel sistema e ha accesso alle funzionalità riservate.	
Eccezioni	Errore Credenziali Errate: Email o password non corretti. Errore Campo Vuoto: L'utente non inserisce uno o entrambi i campi.	

3.4.2.3 Recupera Password

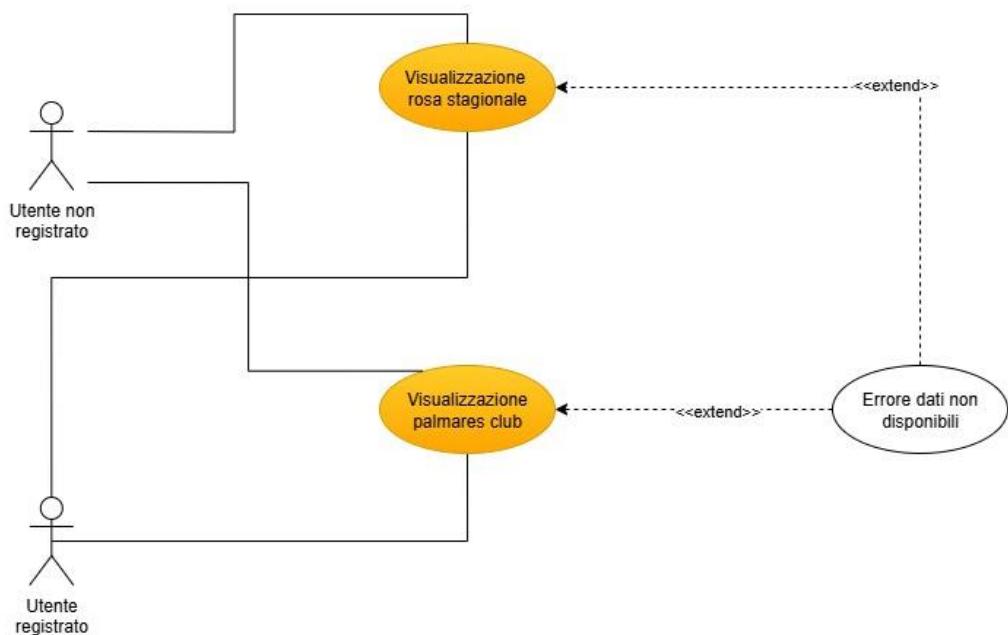
ID	UC 3 Recupera Password	
Nome	Recupera password	
Partecipanti	Utente registrato (ma non autenticato)	
Entry Condition	L'utente si trova nella pagina di login e ha dimenticato la password	
Flusso di eventi	Utente L'utente clicca sul pulsante “Password Dimenticata” L'utente inserisce l'email e la risposta di sicurezza e clicca su “Continua” L'utente compila i campi con la nuova password e clicca su “Salva”	Sistema Il sistema mostra un campo di inserimento dell'email e uno per la risposta della domanda di sicurezza Il sistema mostra dei campi per cambiare la password
Exit Condition	La password dell'utente è stata reimpostata con successo.	
Eccezioni	Errore Utente Non Trovato: L'email non esiste nel database. Errore Risposta Errata: La risposta alla domanda di sicurezza non è corretta.	

3.4.2.4 Logout

ID	UC 4 Logout	
Nome	Logout	
Partecipanti	Utente registrato (e autenticato),	
Entry Condition	L'utente è attualmente autenticato nel sistema.	
Flusso di eventi	Utente L'utente clicca sul pulsante dedicato al profilo. L'utente clicca sul pulsante “Logout”	Sistema Il sistema mostra un menu con le funzionalità, tra cui “Logout”
Exit Condition	L'utente è stato disconnesso e non ha più accesso alle funzionalità riservate.	
Eccezioni		

Consultazione dati

Consultazione dati



3.4.2.5 Visualizzazione Rosa Stagionale

ID	UC 5 Visualizzazione Rosa Stagionale	
Nome	Visualizzazione Rosa Stagionale	
Partecipanti	Utente non registrato, Utente registrato	
Entry Condition	L'utente si trova sul sito Goal Archive e vuole consultare la rosa storica di una squadra.	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'utente clicca sul pulsante “Club” nell'header del sito.</p> <p>L'utente sceglie una nazione</p> <p>L'utente sceglie il club</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra l'elenco delle nazioni</p> <p>Il sistema mostra l'elenco dei club per la nazione selezionata</p> <p>Il sistema mostra la pagina principale del club</p>

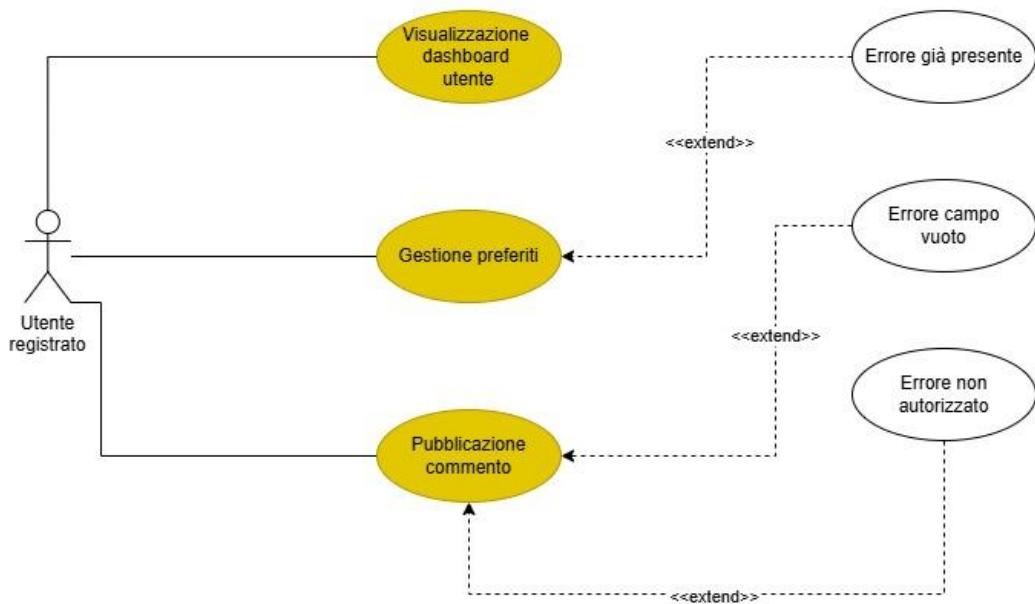
	<p>L'utente clicca su "Archivio rose"</p> <p>L'utente sceglie dal menu a tendina la stagione di cui è interessato</p>	<p>Il sistema mostra la rosa dell'attuale stagione</p> <p>Il sistema mostra la rosa della stagione selezionata</p>
Exit Condition	L'utente visualizza l'elenco completo dei giocatori della squadra per la stagione selezionata.	
Eccezioni	Errore Dati Non Disponibili: La rosa per la stagione o il club selezionato non è presente nel database.	

3.4.2.6 Visualizzazione Palmares Club

ID	UC 6 Visualizzazione Palmares Club	
Nome	Visualizzazione Palmares Club	
Partecipanti	Utente non registrato, Utente registrato	
Entry Condition	L'utente si trova sul sito Goal Archive e vuole verificare i trofei vinti da un club	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'utente clicca sul pulsante "Club" nell'header del sito.</p> <p>L'utente sceglie una nazione</p> <p>L'utente sceglie il club</p> <p>L'utente clicca su "Palmares"</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra l'elenco delle nazioni</p> <p>Il sistema mostra l'elenco dei club per la nazione selezionata</p> <p>Il sistema mostra la pagina principale del club</p> <p>Il sistema mostra i trofei vinti dal club</p>
Exit Condition	L'utente visualizza l'elenco completo dei trofei vinti dal club selezionato.	
Eccezioni	Errore Dati Non Disponibili: Il palmarès per il club selezionato non è presente nel database.	

Area Personale e Interazione

Area Personale e Interazione



3.4.2.7 Visualizzazione Dashboard Utente

ID	UC 7 Visualizzazione Dashboard Utente	
Nome	Visualizzazione Dashboard Utente	
Partecipanti	Utente registrato	
Entry Condition	L'utente si trova sul sito Goal Archive ed è autenticato	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'utente clicca sull'icona "Profilo" nell'header.</p> <p>L'utente visualizza i suoi dati anagrafici.</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra l'area personale dell'utente</p> <p>Visualizza le sezioni per l'accesso rapido ai "Giocatori Preferiti" e "Squadre Preferite"</p>
Exit Condition	L'utente visualizza la propria area personale	
Eccezioni		

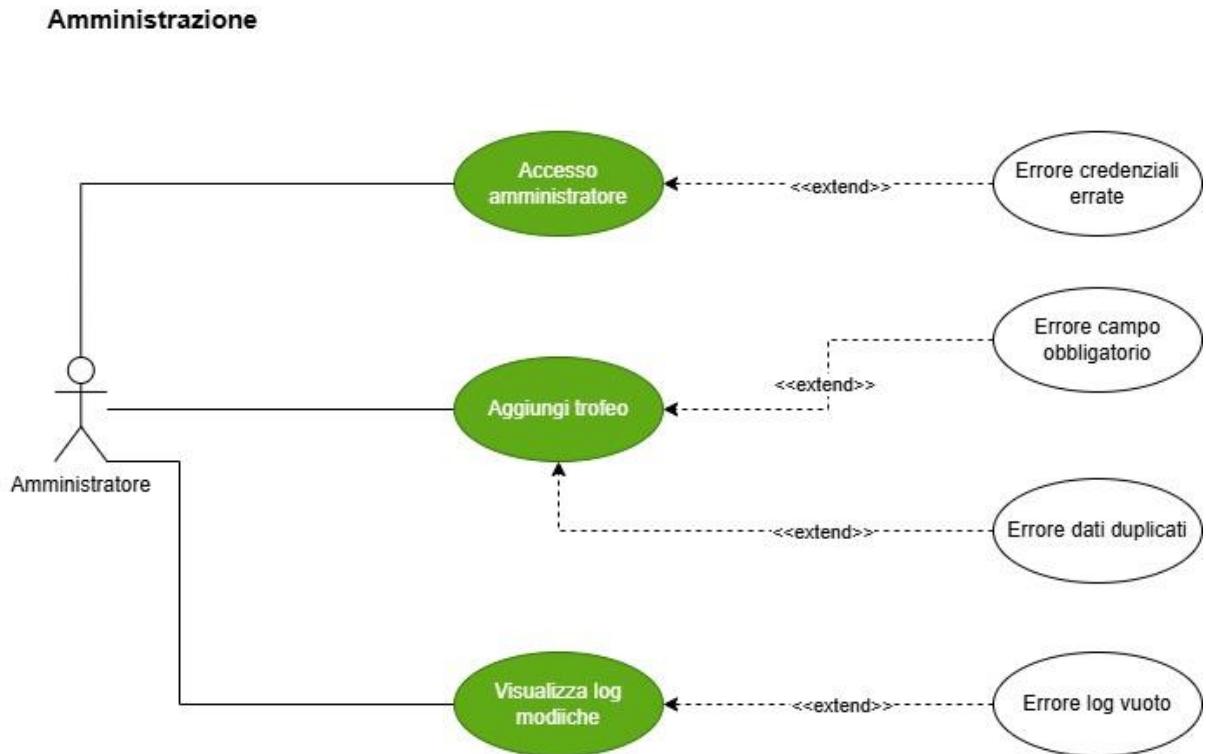
3.4.2.8 Gestione Preferiti

ID	UC 8 Gestione Preferiti	
Nome	Gestione Preferiti	
Partecipanti	Utente registrato	
Entry Condition	L'utente è autenticato e sta visualizzando la pagina di un club	
Flusso di eventi	Utente L'utente clicca sul pulsante "Aggiungi ai preferiti". Il sistema salva il club nei preferiti dell'utente	Sistema
Exit Condition	Il club è salvato nei preferiti dell'utente ed è accessibile dalla sua dashboard	
Eccezioni	Errore già presente: l'elemento è già nell'elenco dei preferiti	

3.4.2.9 Pubblicazione Commento

ID	UC 9 Pubblicazione Commento	
Nome	Pubblicazione Commento	
Partecipanti	Utente registrato	
Entry Condition	L'utente è autenticato e si trova nella sezione “Approfondimenti”	
Flusso di eventi	Utente L'utente clicca sul topic di discussione L'utente legge i commenti esistenti L'utente digita la propria opinione e invia il commento	Sistema Il sistema mostra la pagina del topic con l'elenco dei commenti Il sistema mostra un box di testo “Esprimi la tua opinione” Il sistema salva il commento nel database e aggiorna la pagina mostrando il nuovo commento pubblicato
Exit Condition	Il commento dell'utente è stato pubblicato ed è visibile agli altri utenti.	
Eccezioni	Errore Campo Vuoto: L'utente tenta di inviare un commento vuoto. Errore Non Autorizzato: Un utente non registrato tenta di accedere al box di testo	

Amministrazione



3.4.2.10 Accesso amministratore

ID	UC 10 Accesso Amministratore	
Nome	Accesso Amministratore	
Partecipanti	Amministratore	
Entry Condition	L'utente possiede credenziali da amministratore	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'utente clicca sul pulsante "Login" nell'header.</p> <p>L'utente inserisce le sue credenziali</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra i campi di inserimento per l'accesso</p> <p>Il sistema verifica che le credenziali siano corrette e che abbiano i benefici di amministratore e crea una sessione</p>

		con privilegi elevati
Exit Condition	L'amministratore è autenticato	
Eccezioni	Errore Credenziali Errate: Username o password non corretti.	

3.4.2.11 Aggiungi trofeo

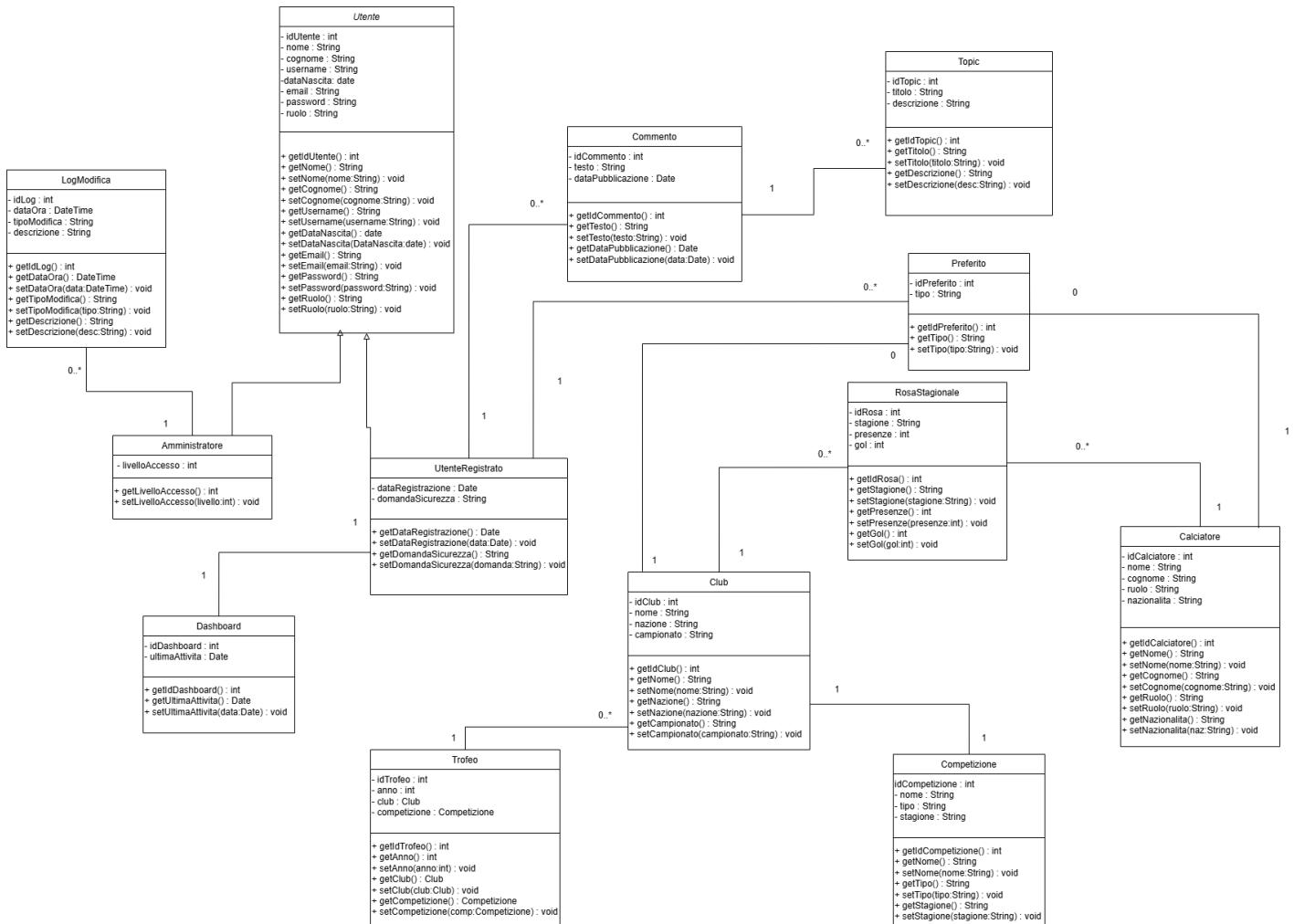
ID	UC 11 Aggiungi trofeo	
Nome	Aggiungi trofeo	
Partecipanti	Amministratore	
Entry Condition	L'amministratore è autenticato e si trova sulla pagina "Palmares" di un club	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'amministratore individua i dati mancanti e clicca sul pulsante "Aggiungi Trofeo"</p> <p>L'amministratore compila il form</p> <p>L'amministratore salva la modifica</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema mostra un form per l'inserimento dei dati del trofeo</p> <p>Il sistema mostra il campo "motivo della modifica"</p> <p>Il sistema valida i dati, salva il record, registra l'operazione nel log e aggiorna la pagina mostrando il trofeo aggiunto</p>
Exit Condition	Il nuovo trofeo è stato aggiunto al palmares e la modifica è tracciata nel log	
Eccezioni	<p>Errore Campo Obbligatorio: L'amministratore non compila il "Motivo della modifica".</p> <p>Errore Dati Duplicati: Il trofeo per quella stagione è già presente</p>	

3.4.2.12 Visualizza log modifiche

ID	UC 12 Visualizza log modifiche	
Nome	Visualizza log modifiche	
Partecipanti	Amministratore	
Entry Condition	L'amministratore è autenticato nel pannello amministratore	
Flusso di eventi	<p>Utente</p> <p>L'amministratore accede alla sezione "Log"</p>	<p>Sistema</p> <p>Il sistema recupera l'elenco delle modifiche dal log e lo mostra</p>
Exit Condition	L'amministratore visualizza lo storico delle modifiche effettuate.	
Eccezioni	Errore Log Vuoto: Il log delle modifiche è vuoto	

3.4.3 Object Model

3.4.3.1 Class Diagram



3.4.3.1 Descrizione Entity

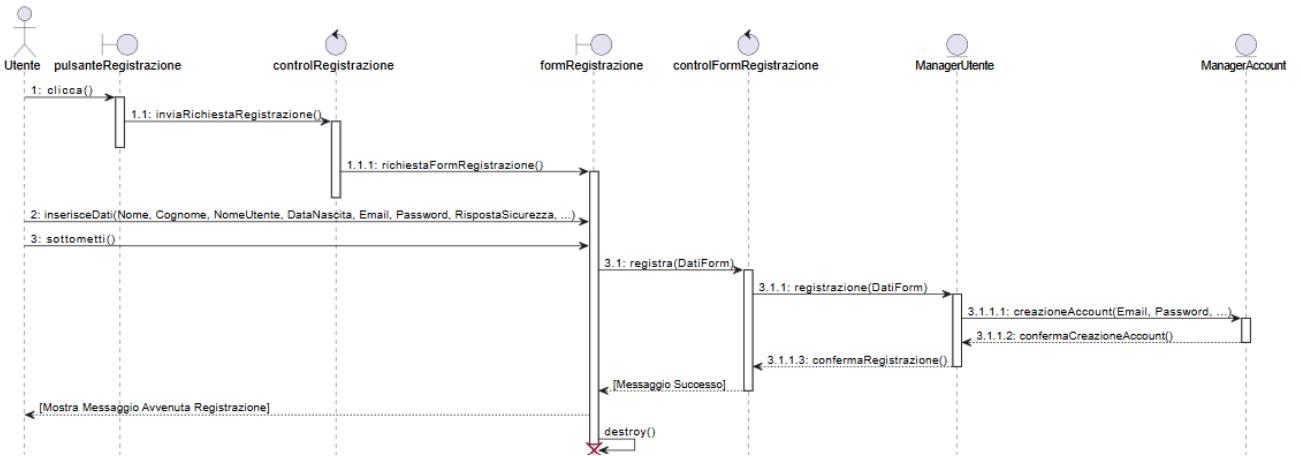
<i>Nome entity</i>	<i>Descrizione</i>
<i>Utente</i>	<i>Rappresenta un generico utente del sistema, con dati anagrafici e credenziali base.</i>
<i>UtenteRegistrato</i>	<i>Estende Utente, aggiungendo funzionalità come gestione preferiti e commenti.</i>
<i>Amministratore</i>	<i>Utente con privilegi avanzati per la modifica dei dati e la gestione del database.</i>
<i>Club</i>	<i>Rappresenta una squadra di calcio con i suoi dati identificativi</i>
<i>Calciatore</i>	<i>Rappresenta un calciatore, con dati anagrafici e statistici.</i>
<i>RosaStagionale</i>	<i>Associa una squadra a una stagione, con l'elenco dei giocatori e relative statistiche</i>
<i>Trofeo</i>	<i>Describe un titolo o competizione vinta da un club, con anno e categoria.</i>
<i>Competizione</i>	<i>Describe un torneo o campionato</i>
<i>Commento</i>	<i>Rappresenta un messaggio pubblicato da un utente nella sezione discussioni.</i>
<i>Preferito</i>	<i>Rappresenta un elemento salvato tra i preferiti</i>
<i>LogModifica</i>	<i>Rappresenta modifica compiuta da un amministratore</i>
<i>Dashboard</i>	<i>Describe la pagina riservata all'utente registrato</i>
<i>Topic</i>	<i>Describe un argomento principale, trattabile da utenti <u>registrati</u></i>

3.4.4 Dynamic Model

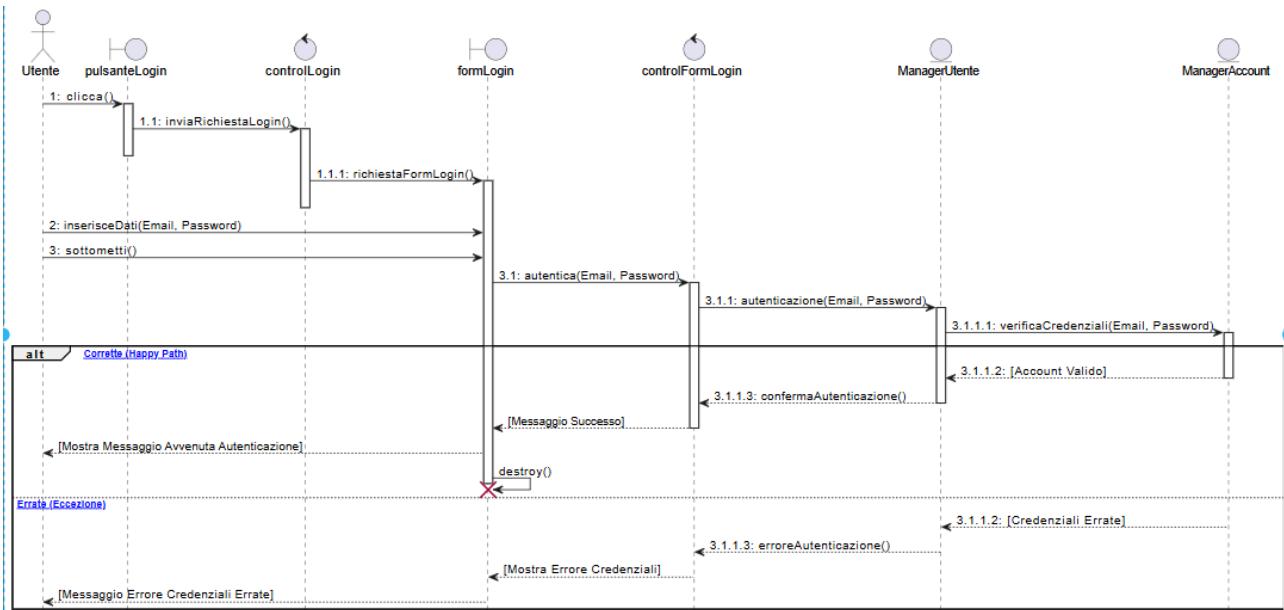
3.4.4.1 Sequence Diagram

3.4.4.1.1 Gestione account

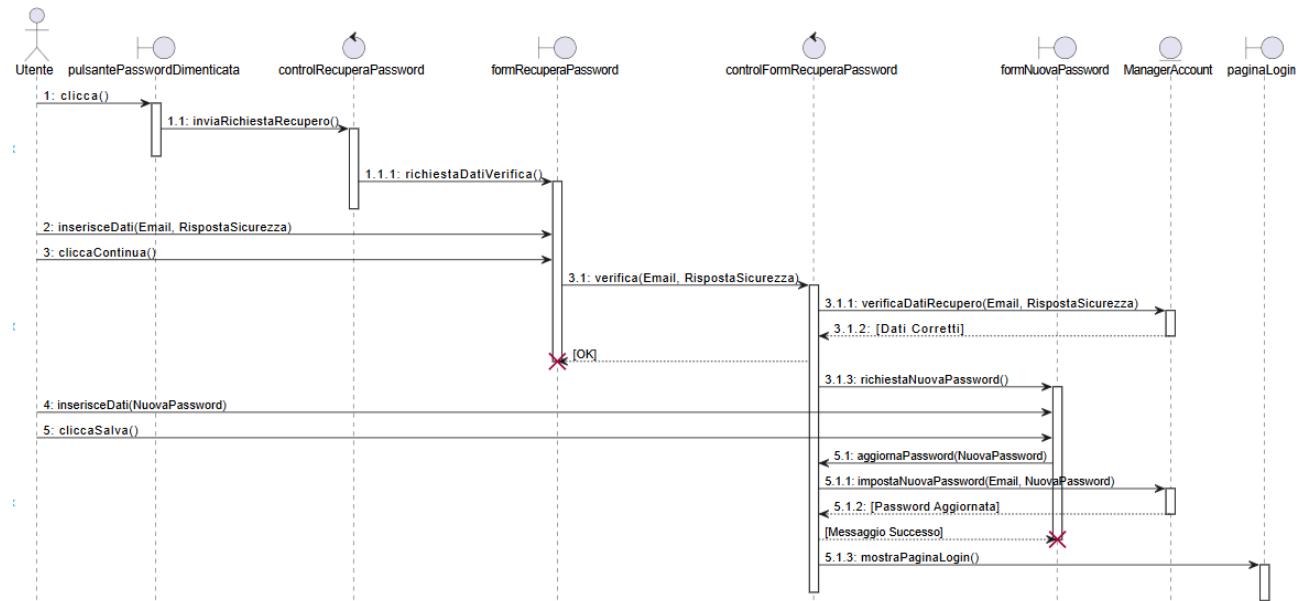
SD UC 1 Registrazione



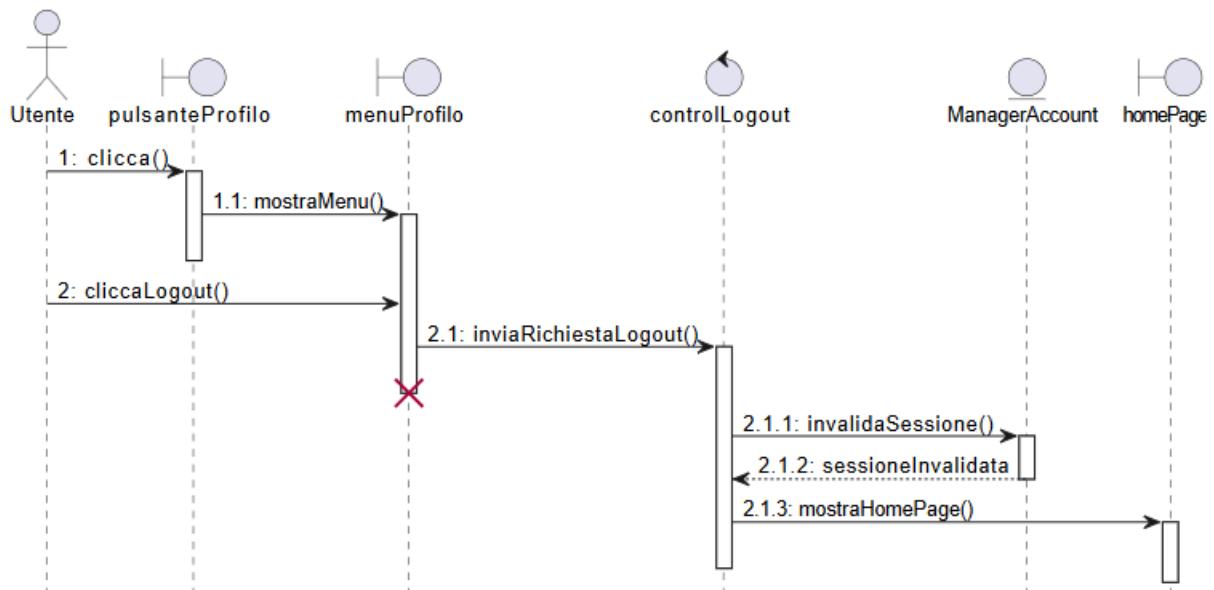
SD UC 2 Login



SD UC 3 Recupera Password

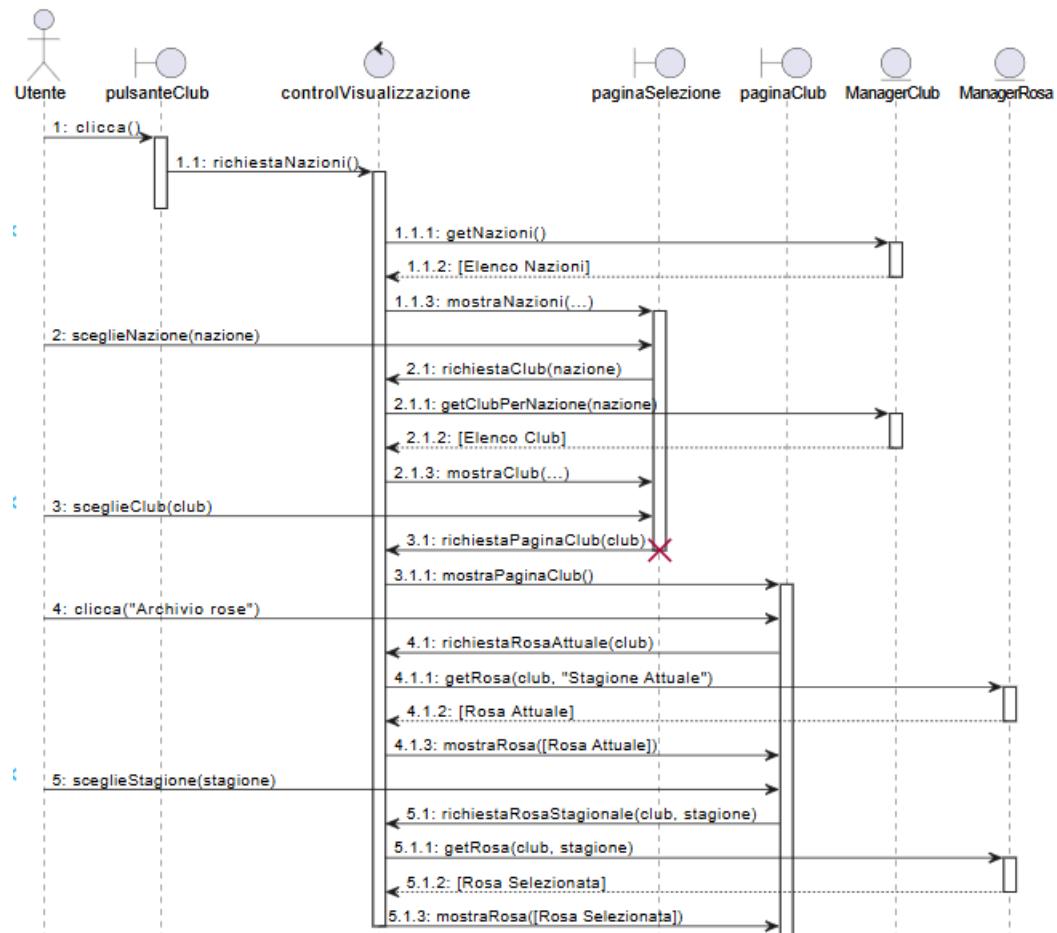


SD UC 4 Logout

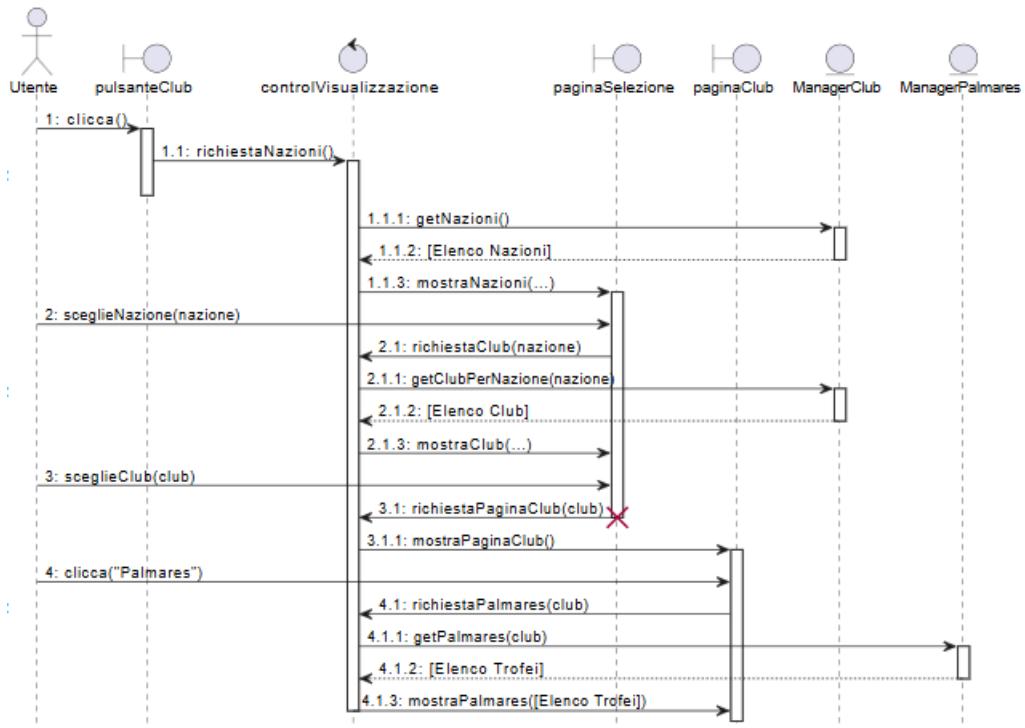


3.4.4.1.2 Consultazione dati

SD UC 5 Visualizzazione rosa stagionale

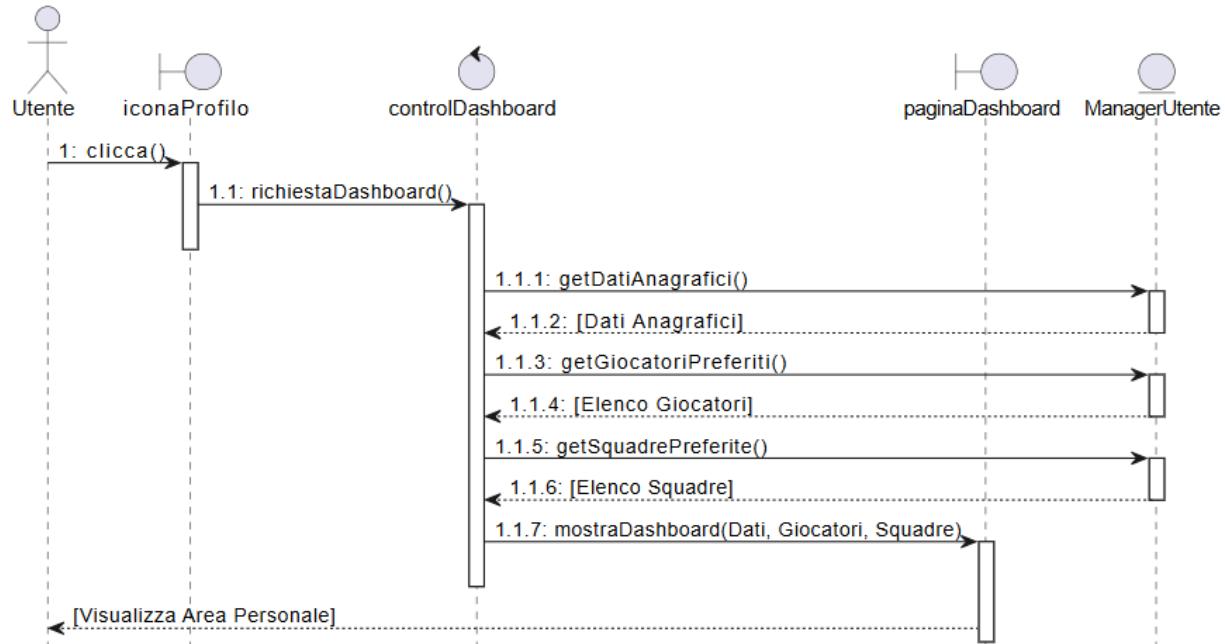


SD UC 6 Visualizzazione palmares club

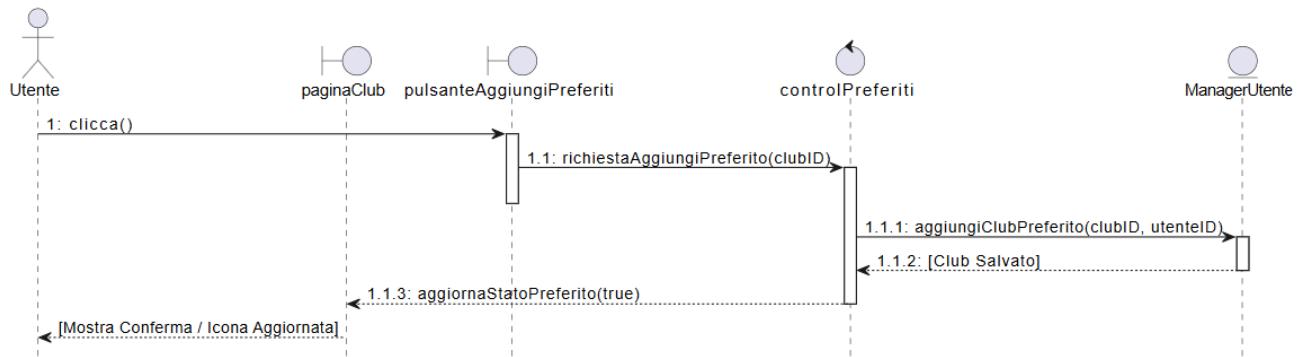


3.4.4.1.3 Area personale e interazione

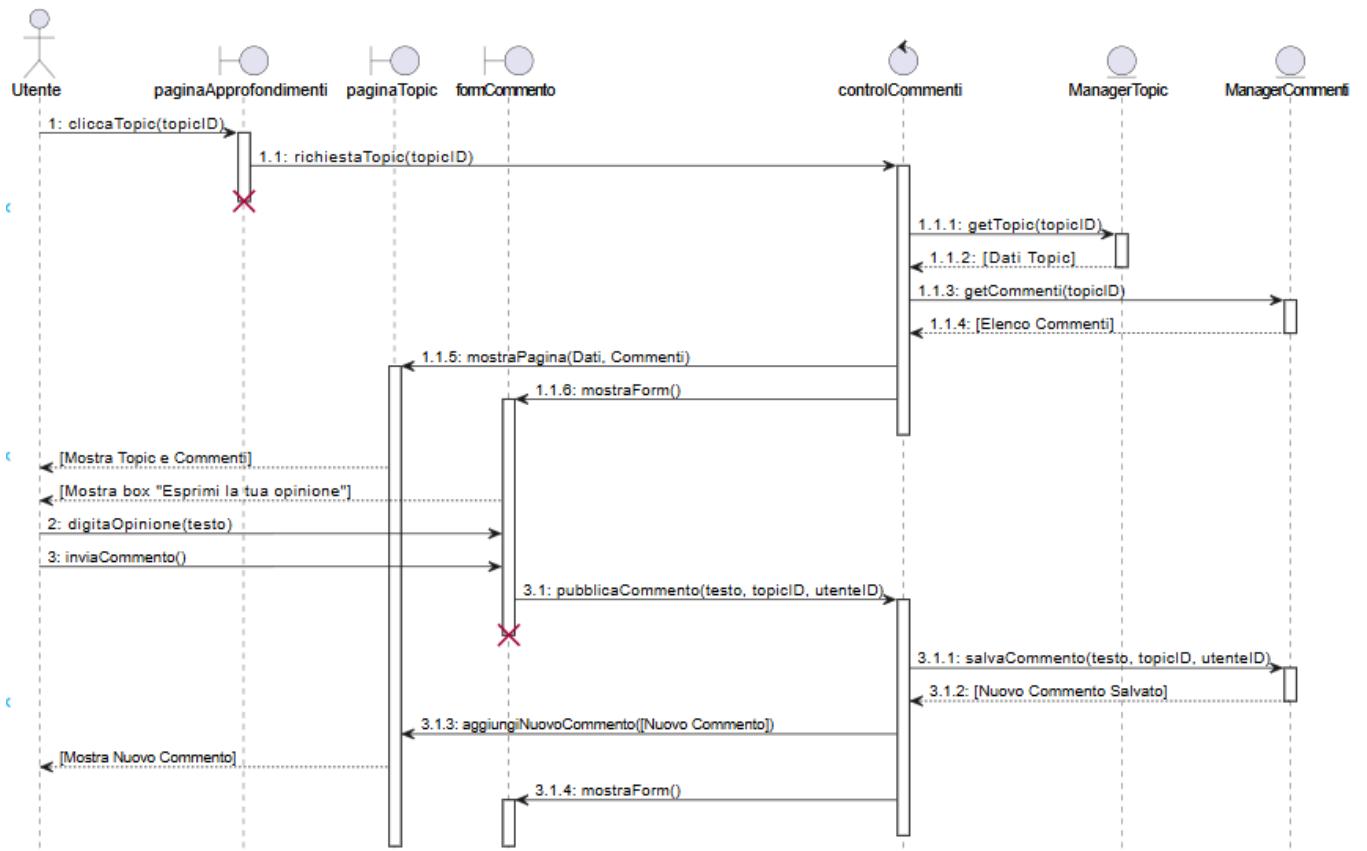
SD UC 7 Visualizzazione dashboard utente



SD UC 8 Gestione Preferiti

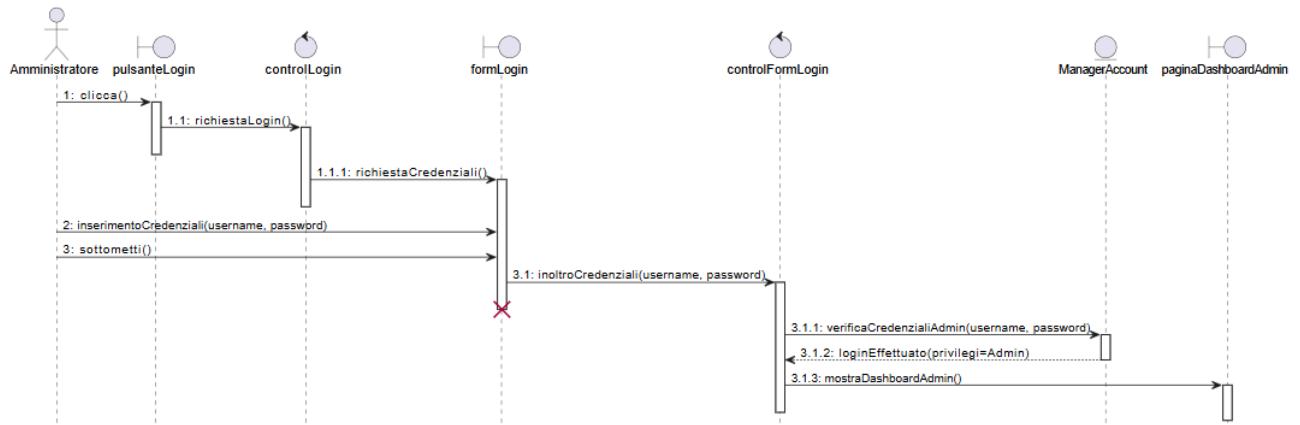


SD UC 9 Pubblicazione commento

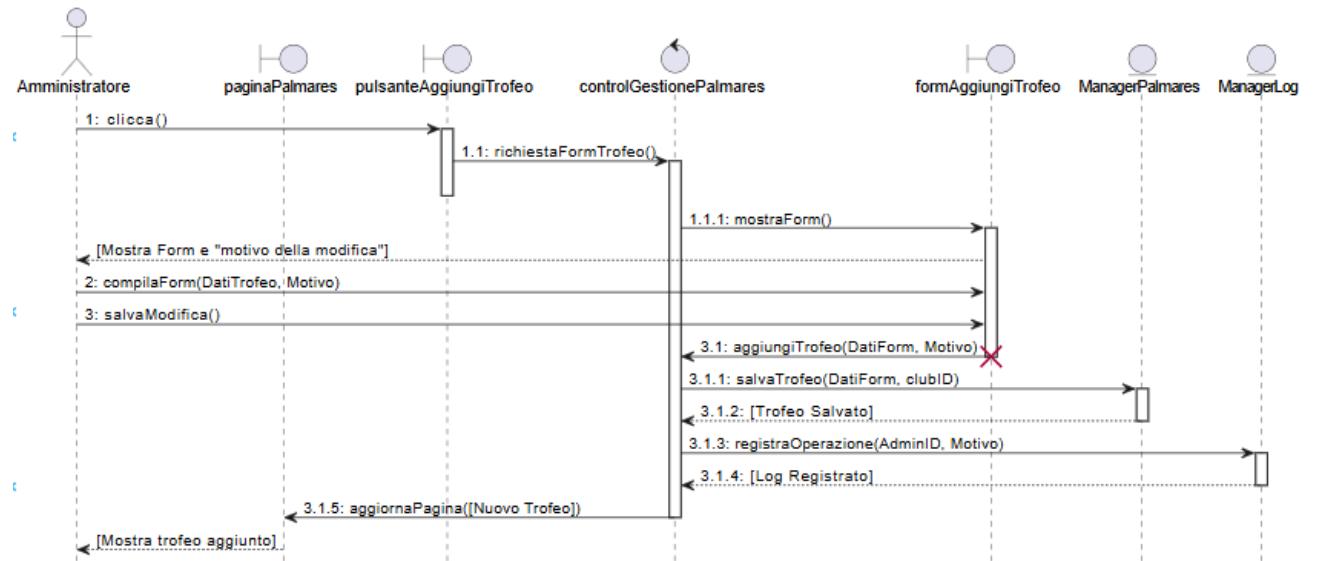


3.4.4.1.4 Amministrazione

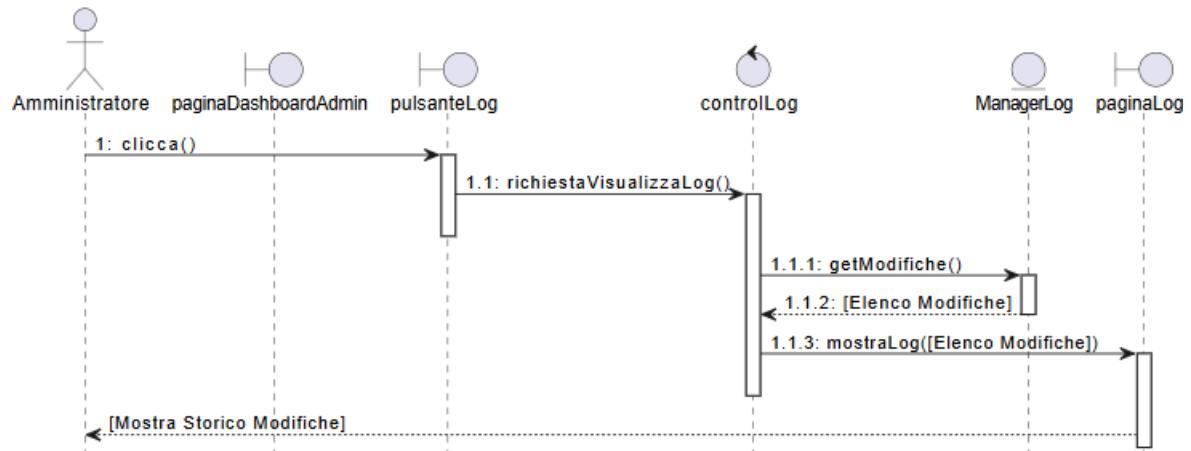
SD UC 10 Accesso Amministratore



SD UC 11 Aggiungi trofeo

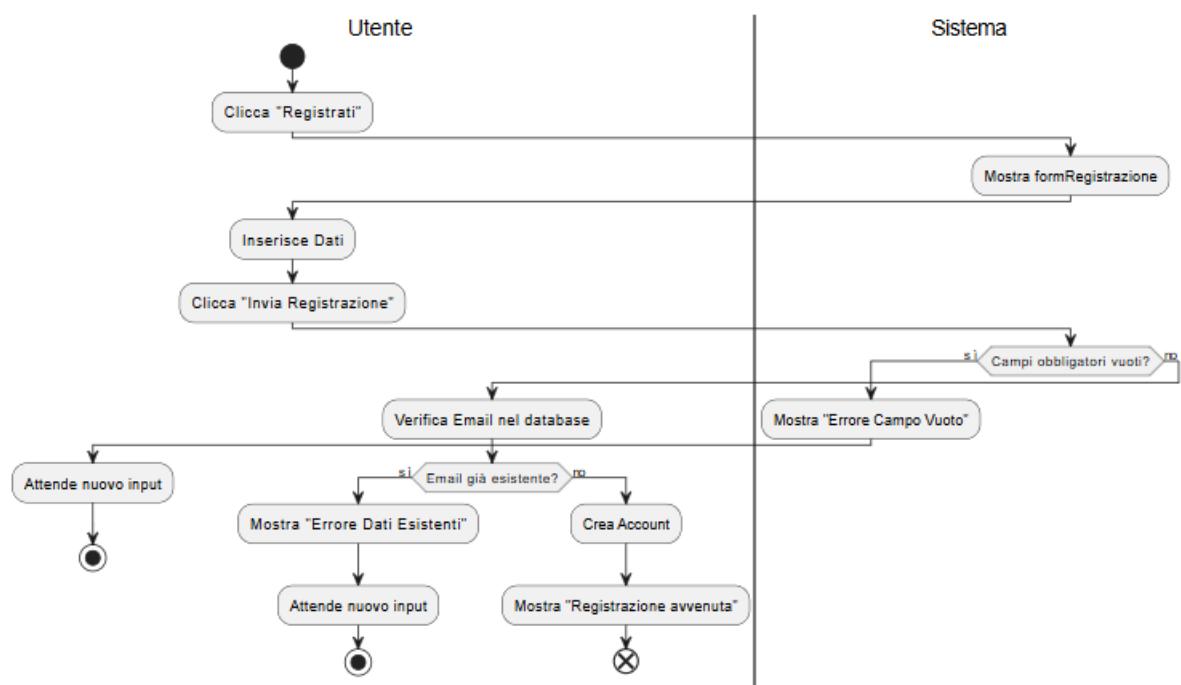


SD UC 12 Visualizza log modifiche

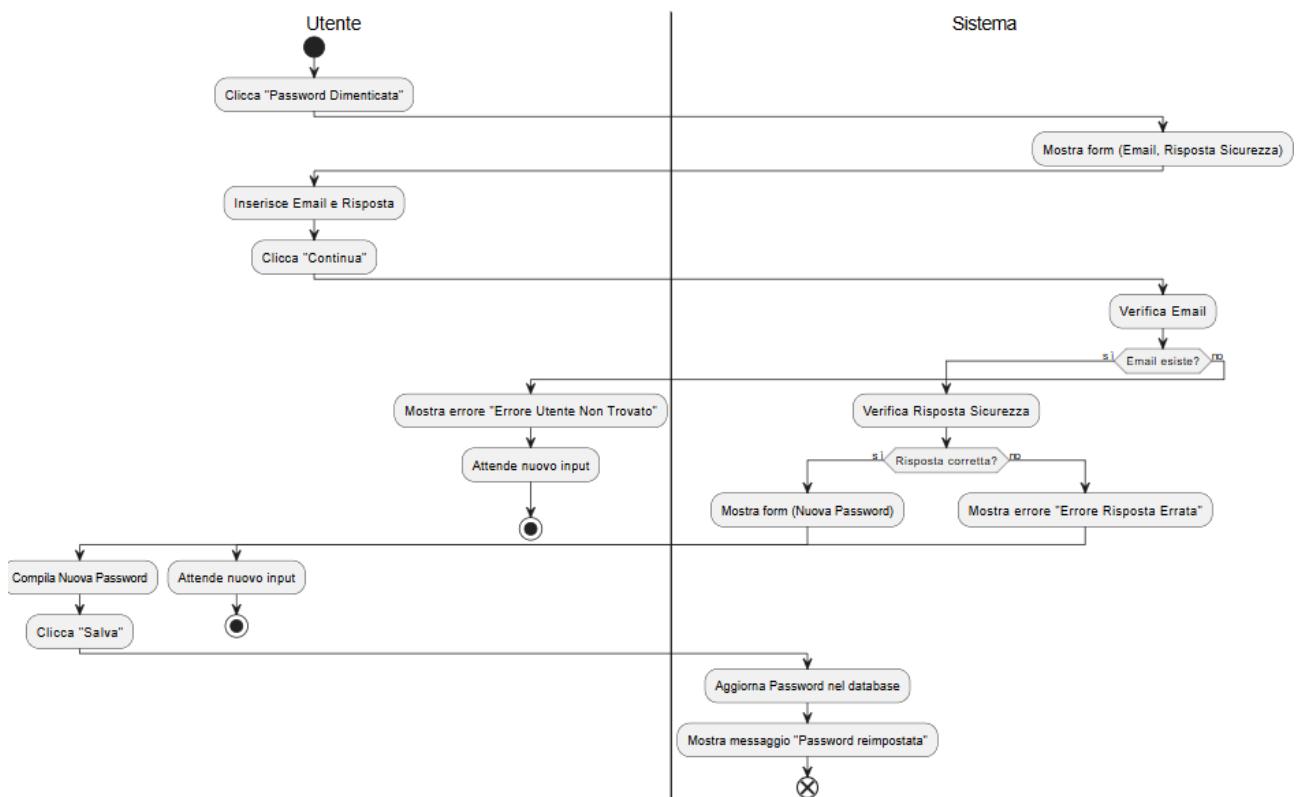


3.4.4.2 Activity Diagram

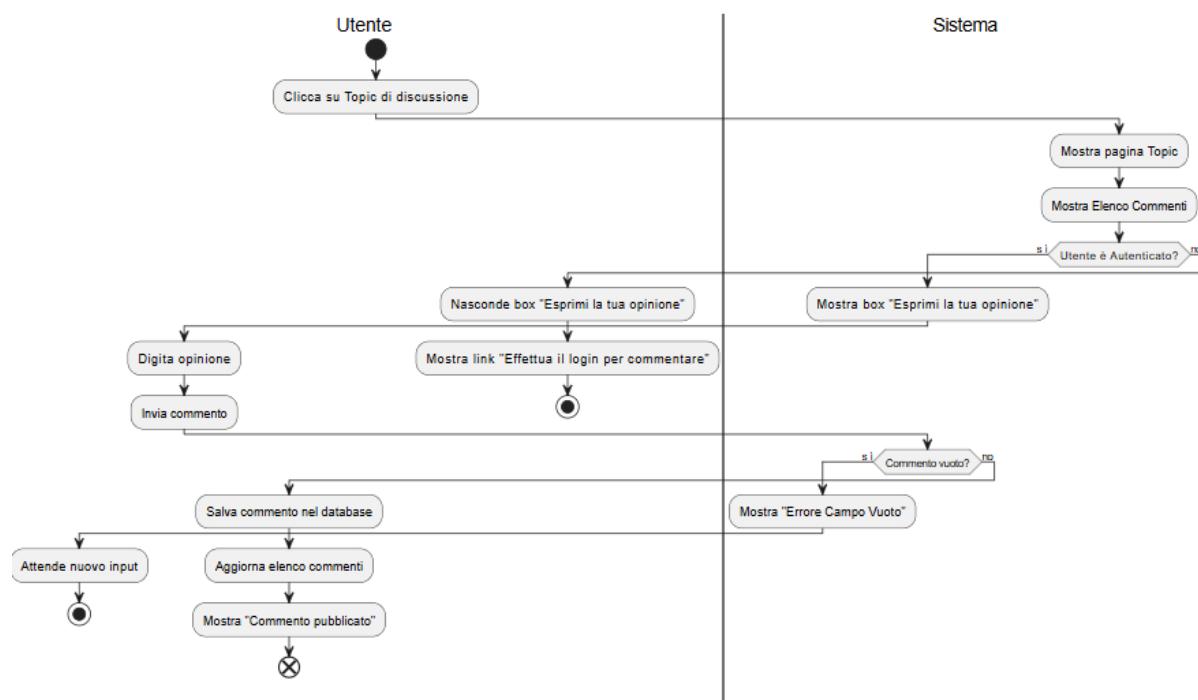
AD Registrazione



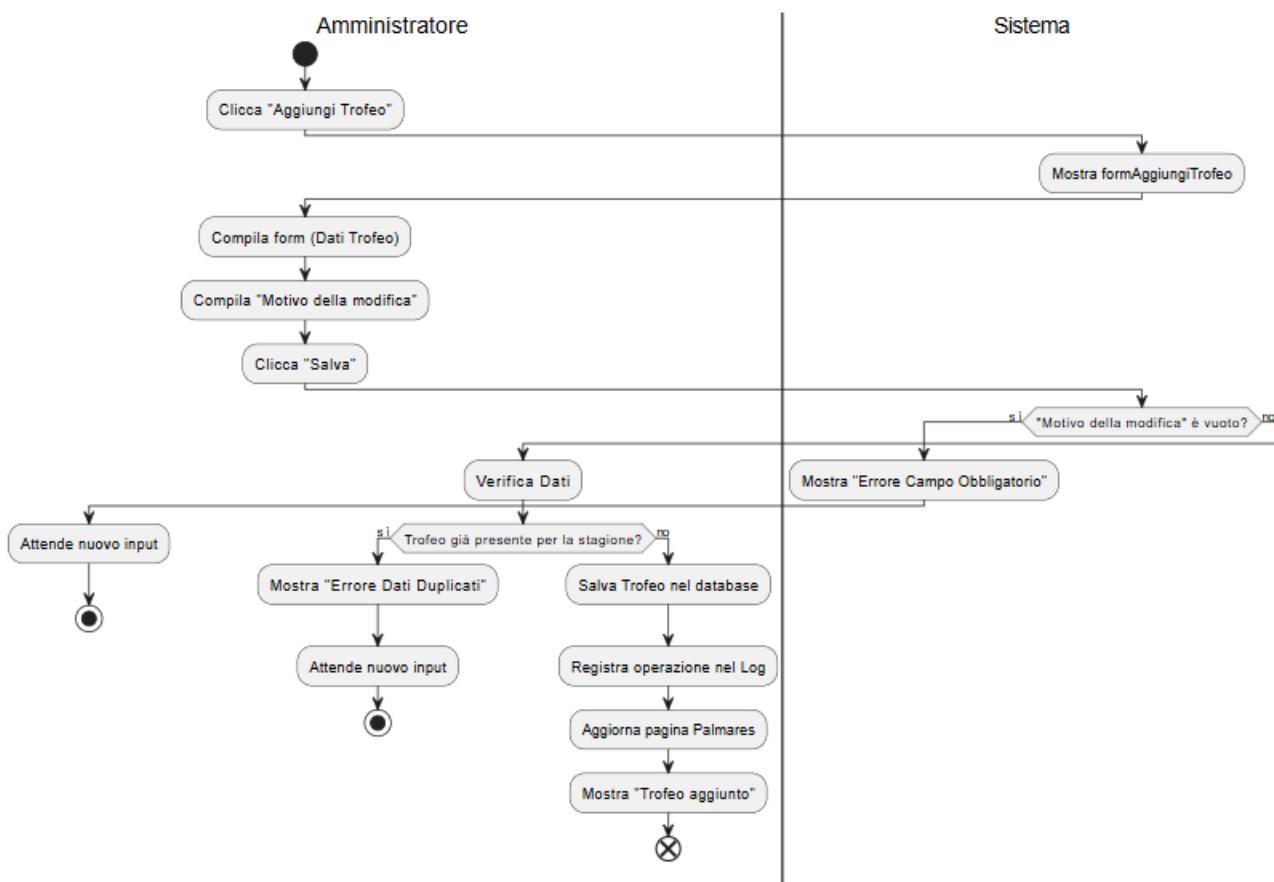
AD Recupera Password



AD Pubblicazione Commento



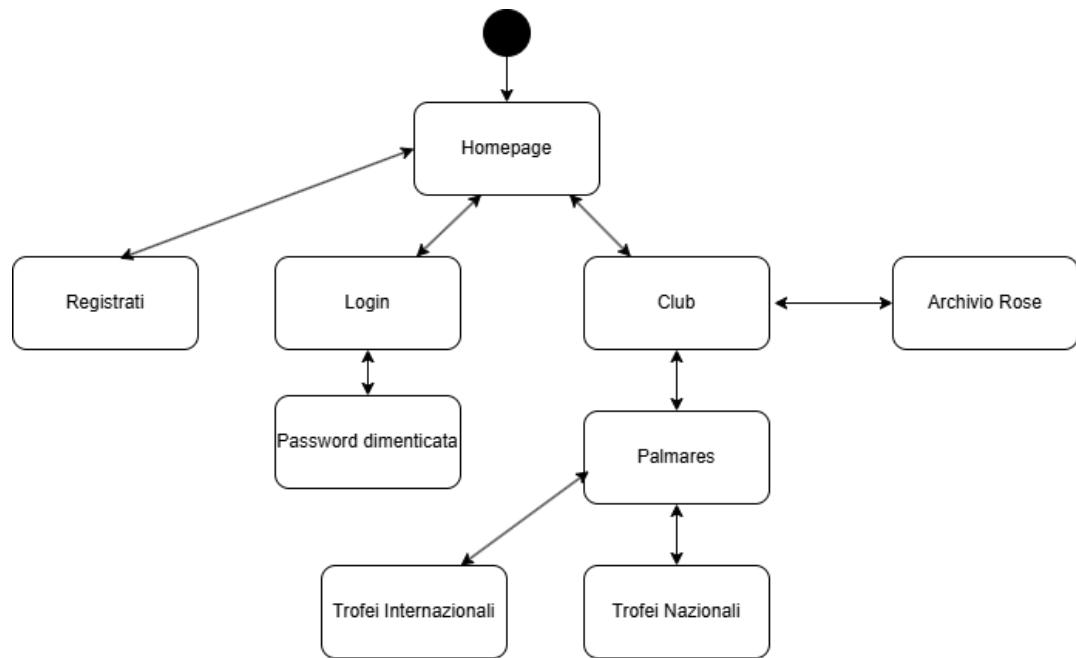
AD Aggiungi Trofeo



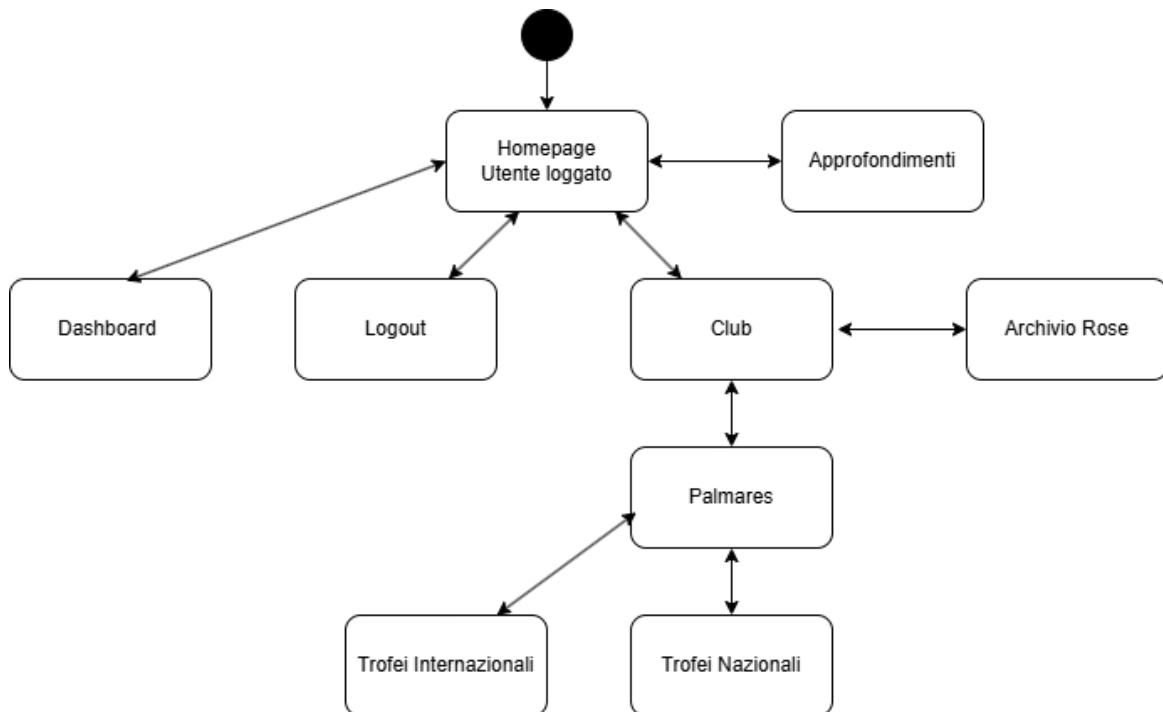
3.4.5 User interface-navigational paths e screen mock-ups

	Ingegneria del Software	Pagina 32 di 40
--	-------------------------	-----------------

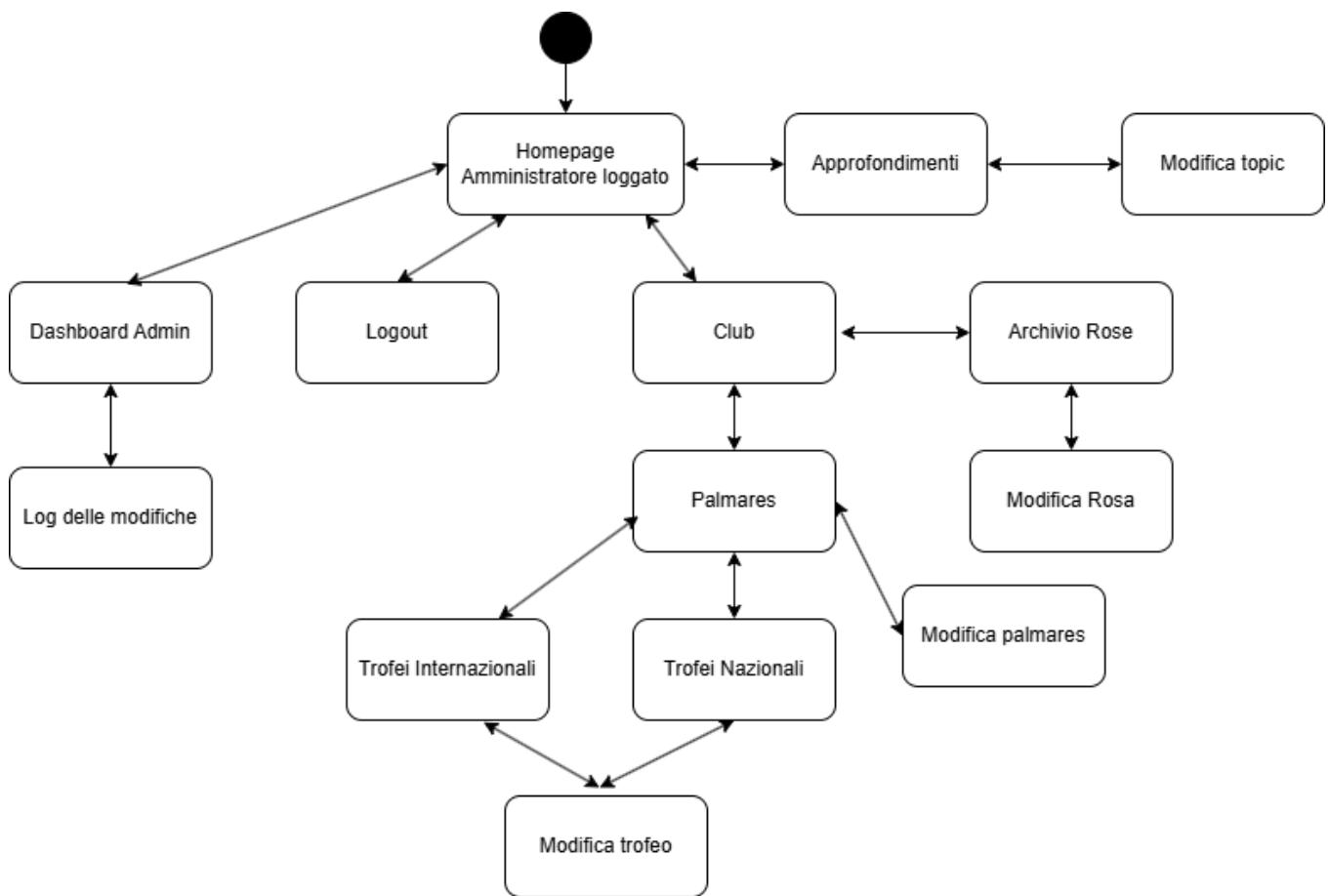
3.4.5.1 User interface-navigational path utente non registrato



3.4.5.2 User interface-navigational path utente registrato

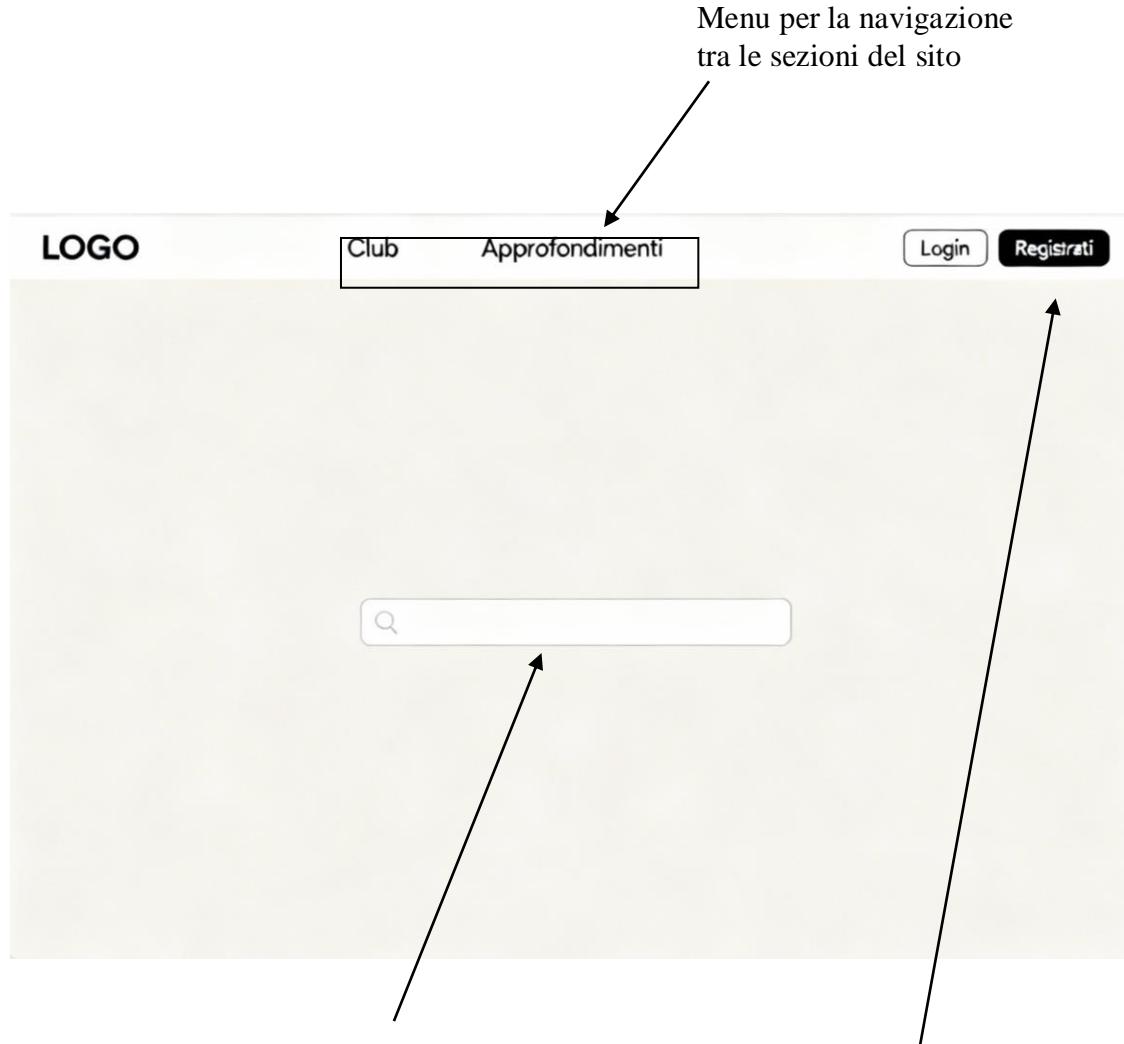


3.4.5.3 User interface-navigational path amministratore



3.4.5.4 Mock-up home

	Ingegneria del Software	Pagina 34 di 40
--	-------------------------	-----------------



3.4.5.5 Mock-up club

	Ingegneria del Software	Pagina 35 di 40
--	-------------------------	-----------------

Menu per scegliere la nazione dalla quale proviene il club

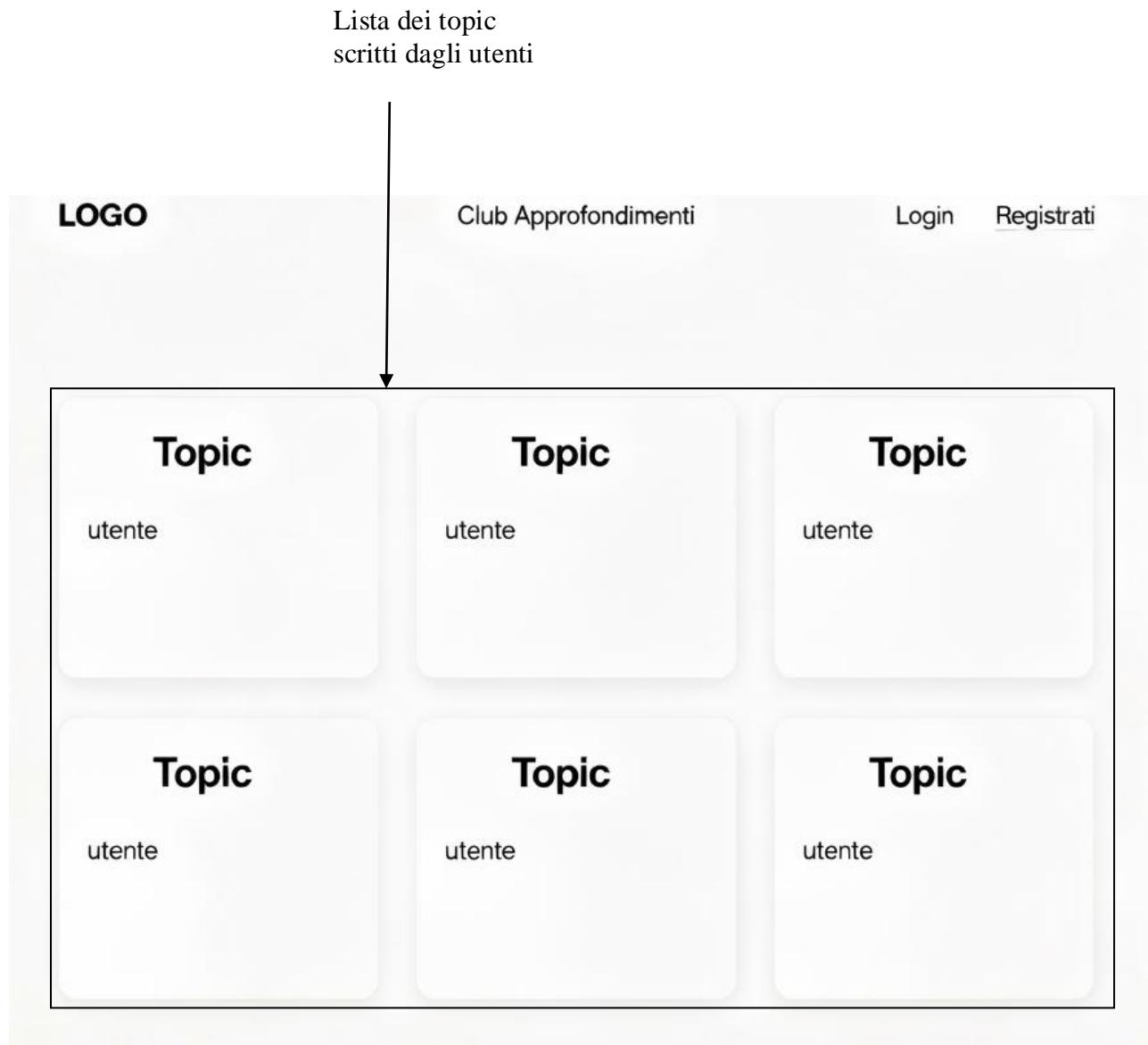
The screenshot shows a user interface with the following elements:

- Logo:** A placeholder for a logo, currently showing a blurred image.
- Search Bar:** A rectangular input field with a magnifying glass icon.
- User Navigation:** Buttons for "Login" and "Registrati".
- Club Selection:** A dropdown menu labeled "Club" with a downward arrow icon. The menu is open, showing the following options:
 - Italia** (highlighted in blue)
 - Germania
 - Inghilterra
 - Francia
 - Spagna
 - Altro
 - Altro
- Club List:** A vertical list of clubs under the "Italia" section:
 - Juventus
 - Milan
 - Milan
 - Inter
 - Roma
 - Roma

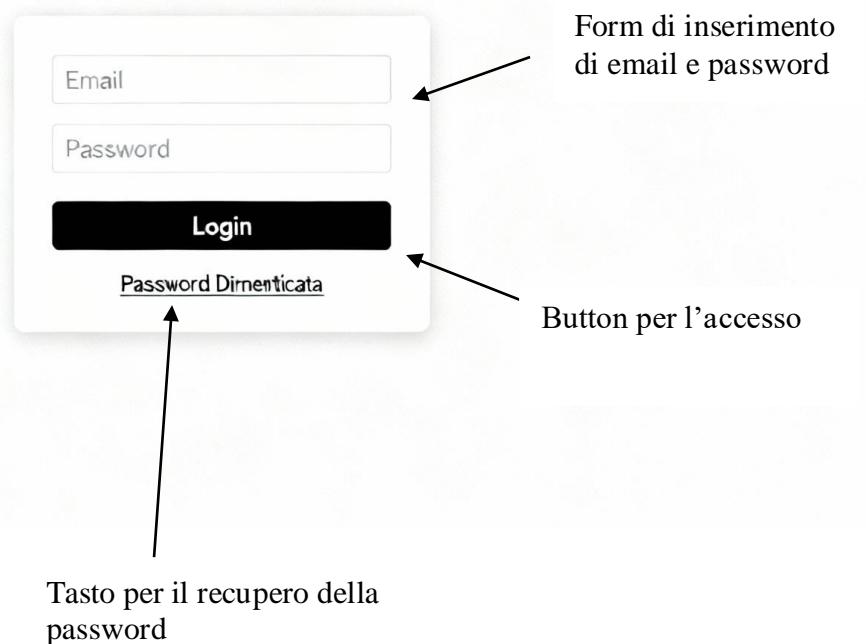
Two arrows point to specific parts of the interface:

- An arrow points from the text "Menu per scegliere la nazione dalla quale proviene il club" to the "Club" dropdown menu.
- An arrow points from the text "Menu per la scelta del club" to the "Club" list under the "Italia" section.

3.4.5.6 Mock-up approfondimenti



3.4.5.7 Mock-up login



3.4.5.8 Mock-up registrazione

Campi di inserimento per la creazione dell'account

Logo

Club Approfondimenti

Login Registrati

Nome

Cognome

Email

Password

Domanda di sicurezza

Risposta

Squadra del cuore

Registrati

Button per la registrazione con i dati inseriti

The diagram illustrates a registration form for 'Club Approfondimenti'. At the top, there is a placeholder for 'Logo' and the club's name 'Club Approfondimenti'. To the right, a horizontal line labeled 'Login Registrati' spans the width of the form. A large arrow points downwards from the text 'Campi di inserimento per la creazione dell'account' to the seven input fields: 'Nome', 'Cognome', 'Email', 'Password', 'Domanda di sicurezza', 'Risposta', and 'Squadra del cuore'. Another arrow points upwards from the text 'Button per la registrazione con i dati inseriti' to the 'Registrati' button at the bottom of the form.

4 Glossario

4.1 Mock-up registrazione

- **Utente non registrato:** un visitatore del sito che può consultare i dati calcistici storici (rose e palmarès dei club). Non può accedere a funzionalità avanzate come i preferiti o i commenti.
- **Utente registrato:** un utente che ha effettuato la registrazione e l'autenticazione al sito. Può accedere a funzionalità come la Dashboard personale, la gestione dei preferiti e il sistema di commenti.
- **Amministratore:** un utente con privilegi elevati che può accedere a un'interfaccia dedicata a eseguire operazioni di gestione e manutenzione del database, come la modifica o l'aggiunta di dati.

4.2 Concetti e Funzionalità Principali

- **Archivio Rose:** sezione del sito che permette la visualizzazione della rosa completa di una squadra, suddivisa per ruolo, per una stagione specifica, inclusi i giocatori e le loro statistiche stagionali.
- **Palmarès Club:** sezione che consente la consultazione dello storico dei trofei vinti da un club, raggruppati per competizione.
- **Dashboard Utente:** l'area personale a cui hanno accesso gli utenti registrati per visualizzare i propri dati e accedere rapidamente alle "Squadre Preferite" e "Giocatori Preferiti" salvati.
- **Approfondimenti:** una sezione della piattaforma, visibile anche all'utente non registrato, dedicata al confronto e alla discussione tra gli utenti registrati tramite topic e commenti.
- **Log Modifiche:** un registro, accessibile all'Amministratore, che traccia le operazioni di modifica sui dati del database, registrando l'utente, l'azione, il record modificato e il motivo della modifica.