**Applicazione Book&Play**

**Quella determinata classe ha le maniglie di quell’oggetto???????????? IMPORTANTE   
ELIMINARE LE RELAZIONI CHE NON DURANO NEL TEMPO E CHE SONO SOLTANTO TEMPORANE**

* (UTILIZZARE GOOGLE DRIVE PER CONDIVIDERE DOCUMENTI CREANDO UNA CARTELLA, CREARE SU DRIVE UN NUOVO CALENDARIO PER L’ORGANIZZAZIONE)
* (UTILIZZARE GITHUB PER CONDIVIDERE CODICE)

L’applicazione deve rispondere alle esigenze di organizzazione amatoriale o non di eventi sportivi(calcetto). Molto spesso accade che si voglia fare una partita di calcetto, ma si è solo in 5 giocatori e si non si riesce a completare il numero minimo per giocare; questa applicazione viene incontro a questa esigenza mettendo a disposizione una piattaforma di “incontro” ed organizzazione, gli utenti avranno un’interfaccia semplice ed intuitiva così fatta:

1. Centro sportivo di riferimento

subito dopo l’inserimento dei parametri necessari alla ricerca, l’utente avrà a disposizione un elenco di organizzazioni (partite di calcetto), ancora non concluse, le quali specificheranno:

* quota da pagare e regole di pagamento (definite più avanti);

Ci saranno due tipologie di utenti: registrati che possono usufruire del massimo del servizio offerto dall’applicazione web e amministratore che potrà decidere specifiche del centro sportivo.

**USER STORIES**: Prenotazione partita con numero sufficiente di giocatori

**Precondizione**: l’utente deve essere registrato e loggato   
**Scenario principale di successo:**

1. L’utente chiede al sistema (applicazione) di poter prenotare una partita
2. L’utente inserisce tutti i parametri che serviranno per poter prenotare la partita di calcetto: Numero di giocatori(>=10), giorno
3. L’applicazione ricerca e visualizza in base al giorno le fasce orarie disponibili (da verificare se il giorno e la fascia oraria sono disponibili), per ogni fascia oraria vengono fornite varie fasce di prezzo
4. L’utente seleziona, se disponibile, la fascia oraria per effettuare la prenotazione e il metodo di pagamento (contanti o conto-account)
5. Il sistema visualizza un riepilogo della prenotazione effettuata

**USER STORIES**: Prenotazione partita con giocatori mancanti

**Precondizione**: l’utente deve essere registrato e loggato   
**Scenario principale di successo:**

1. L’utente chiede al sistema (applicazione) di poter prenotare la partita
2. L’utente inserisce tutti i parametri che serviranno per poter prenotare la partita di calcetto: Numero di giocatori (<10), giorno, livello
3. L’applicazione ricerca e visualizza in base al giorno le fasce orarie disponibili (da verificare se il giorno e la fascia oraria sono disponibili), per ogni fascia oraria vengono fornite varie fasce di prezzo
4. L’utente seleziona, se disponibile, la fascia oraria per effettuare la prenotazione e seleziona anche il numero di giocatori mancanti per poter effettivamente giocare la partita e confermare la prenotazione
5. Il sistema salva, per un arco di tempo, questa prenotazione per poter dare la possibilità ad utenti registrati di potersi aggiungere
6. Il sistema alla fine dell’arco di tempo verifica se si è raggiunto il numero minimo di giocatori per poter confermare o meno la prenotazione, in entrambi i casi notifica all’utente la conferma o l’eliminazione della prenotazione, in caso di conferma l’utente potrà procedere al pagamento.

**USER STORIES**: Ricerca della partita con giocatori mancanti

**Precondizione**: l’utente deve essere registrato e loggato   
**Scenario principale di successo:**

1. L’utente chiede al sistema (applicazione) di poter cercare una partita
2. L’utente inserisce il parametro per poter effettuare la ricerca: Giorno
3. Il sistema ricerca e visualizza tutte le partite con giocatori mancanti per quel determinato giorno, per ogni partita vengono forniti il numero di giocatori partecipanti, il livello di gioco, il costo per quella determinata fascia oraria, chi ha effettuato la prenotazione
4. L’utente seleziona una partita
5. Il sistema aggiunge l’utente prenotato alla lista dei “partecipanti”

**Regole di pagamento:**

* L’utente registrato avrà un conto account che potrà ricaricare, con qualsiasi carta di pagamento digitale oppure recandosi al centro sportivo chiedendo di ricaricare il credito sul proprio account o pagare direttamente il giorno stesso della partita.
* A secondo dell’anticipo di tempo con cui si effettua il pagamento si potranno accedere a diverse tipologie di fatturazione (sconti):
  + Se il pagamento viene effettuato almeno 3 giorni prima (che può essere personalizzato dall’admin) verrà applicato uno sconto percentuale.
* A seconda dell’orario della giornata sarà applicato un diverso costo sul campo (costo luce, riscaldamenti)

**Regole di prenotazione:**

La prenotazione potrà essere fatta previa verifica della disponibilità del campo per quel giorno e orario; ovviamente potrà essere rettificata la prenotazione in qualsiasi momento.

La prenotazione potrà essere eseguita con anche un numero maggiore rispetto ad un minimo impostato dall’admin.

Se la prenotazione raggiunge il minimo prefissato entro il tempo limite (impostato dall’admin), la prenotazione sarà ufficializzata e si potrà procedere al pagamento della quota del campo.

Se la prenotazione non raggiunge il minimo prefissato entro un tempo limite (impostato dall’admin), la prenotazione potrà essere rettificata o prorogata in un’altra data disponibile.