

CASI D'USO

Indice

1. Registrazione e Accesso
 2. Modifica profilo User
 3. Gestione campionato
 4. Gestione squadre e giocatori
 5. Gestione calendario
 6. Analisi e gestione statistiche
 7. Ricerca
-

Precondizioni globali

Tutti i casi d'uso qui elencati si assumono validi solo al verificarsi al verificarsi simultaneo delle seguenti condizioni di sistema e di ambiente:

1. i servizi base del sistema (server e database) sono attivi e rispondono correttamente alle richieste
2. il database è in uno stato di coerenza e integrità, con tutti i vincoli referenziali rispettati ([RNF 6](#))

Il software richiede una connessione al database per funzionare correttamente, la mancanza di una connessione stabile potrebbe generare anomalie e insuccesso dei casi d'uso.

1. Registrazione e Accesso

• **Descrizione:** Permette ai nuovi utenti di creare un account e agli utenti registrati di accedere al sistema.

• **Attori principali:** Utente e amministratore.

• **Flusso principale:**

- 1.1 L'Utente seleziona "Registrati" o "Accedi"

Il sistema visualizza il **Form di registrazione** (con campi: Nome Utente, Email, Password e Conferma password) o il **Form di login** (con campi: Nome Utente/Email, Password).

- 1.2 L'Utente inserisce le credenziali nel campo e clicca "Conferma" / "Accedi"

Il sistema esegue la verifica e, in caso di successo, reindirizza alla **Dashboard Utente** o alla **Dashboard Amministratore** in base al ruolo

• **Flussi alternativi:** Credenziali errate o email già presente nel database; il sistema nega l'operazione e mostra errore, l'utente dovrà ripetere l'operazione.

• **Postcondizioni:** L'utente/amministratore è autenticato e viene reindirizzato alla dashboard in base al proprio ruolo.

2. Modifica profilo User

- **Descrizione:** Consente all'utente di aggiornare le proprie informazioni personali, le preferenze (“Squadre seguite” e “Giocatori preferiti”) e le proprie informazioni personali

- **Attori principali:** Utente, Amministratore

- **Flusso principale:**

- 2.1: L'Utente seleziona l'icona “Profilo” o “Impostazioni”

Il sistema visualizza la **Pagina “Profilo Utente”**, divisa in sezioni (es: “Dati personali”, “Preferenze”, “Cambio Password”) con i dati attuali pre-compilati.

- 2.2: L'Utente modifica uno o più campi e clicca “Salva modifiche”

Il sistema aggiorna il database e mostra un messaggio di conferma (es: “Modifiche effettuate”) nella pagina **“Profilo Utente”**.

- **Flussi alternativi:** Inserimento di dati non validi; il sistema annulla l'operazione e segnala l'errore.

- **Postcondizioni:** Le informazioni dell'utente nel database sono aggiornate.

3. Gestione e Configurazione del Campionato

- **Descrizione:** Definire la struttura e le regole operative di una specifica stagione sportiva (edizione del campionato).

- **Precondizione:** Login Amministratore effettuato con successo

- **Attore:** Amministratore

- **Flusso principale:**

- 3.1 L'amministratore accede alla Dashboard Amministratore e seleziona “Gestione Campionati -> Crea nuova edizione”

Il sistema visualizza il Form di Configurazione con campi obbligatori (Nome, Anno, Data Inizio/Data Fine, Numero squadre - preimpostato a 16).

- 3.2 L'Amministratore compila i campi e clicca “Crea Campionato”

Il sistema convalida i dati e indirizza l'utente alla **Pagina di Dettaglio Campionato**. Su tale pagina, viene visualizzato lo stato "In Configurazione" e le relative sottosezioni (Squadre, Calendario, Regole).

- **Flussi alternativi:**

- **Non Coerenza Temporale:** Se le date di inizio/fine inserite non sono valide, il sistema richiede una correzione immediata del periodo temporale.
- **Adeguamento Normativo:** Modifiche o errori nel Regolamento Sportivo possono rendere necessaria una completa ristrutturazione dell'intera competizione.

- **Postcondizioni:** Viene creata l'entità "Campionato" (la stagione sportiva), alla quale verranno successivamente associate le squadre partecipanti e gestito il calendario delle partite (matchmaking), in conformità con le direttive della FIP.
-

4. Gestione squadre e giocatori

- **Descrizione:** Inserimento e modifica delle squadre e dei relativi giocatori e allenatore.

- **Attori principali:** Amministratore.

- **Flusso principale:**

- 4.1 Dalla Dashboard Amministratore, seleziona "Gestione Squadre" -> "Aggiungi Nuova Squadra".

Il sistema visualizza il **Form di Inserimento Squadra** (es. Nome, Sede, Logo). Dopo la creazione, mostra la **Pagina di Dettaglio Squadra**.

- 4.2 Dalla Pagina di Dettaglio Squadra, seleziona la sottosezione "Roster" e clicca "Aggiungi Giocatore".

Il sistema visualizza il **Form dati Giocatore** (es. Dati Anagrafici, Ruolo, Numero Maglia) e verifica in background i conflitti.

- 4.3 L'inserimento è valido.

Il sistema aggiorna la **Tabella Roster** nella **Pagina di Dettaglio Squadra**, che ora include il nuovo giocatore.

- **Flussi alternativi:** Inserimento di un giocatore già tesserato per un'altra squadra; il sistema segnala il conflitto di appartenenza.

- **Postcondizioni:** La squadra è censita nel sistema e il roster dei giocatori è completo.

5. Gestione calendario

- **Descrizione:** Pianificazione degli incontri tra le squadre partecipanti.
- **Attori principali:** Amministratore.
- **Flusso principale:**
 - 5.1 Amministratore accede alla sezione "Calendario".

Il sistema visualizza l'**Interfaccia di Generazione Calendario** (con opzioni di generazione automatica o inserimento manuale giornata per giornata).
 - 5.2 L'Amministratore assegna l'accoppiamento tra Squadre, Data, Ora e Sede (Palazzetto) a una Giornata specifica.

Il sistema aggiorna la **Tabella Riepilogativa delle Partite** e, se si verifica un conflitto di disponibilità, mostra un **Messaggio di Errore in Linea**.
 - 5.3 Tutti i match sono pianificati.

Il sistema aggiorna il **Calendario Pubblico** visualizzato dagli Utenti.
- **Flussi alternativi:** Conflitto di disponibilità del palazzetto o della squadra nella stessa data; il sistema suggerisce di cambiare orario o squadra.
- **Postcondizioni:** Il calendario è generato e reso pubblico per la visualizzazione degli utenti.

6. Analisi e gestione statistiche

- **Descrizione:** Inserimento dei dati ufficiali LBA a fine partita e aggiornamento automatico di classifiche e statistiche individuali.
- **Precondizione:** Login Amministratore effettuato con successo e l'Amministratore è in possesso dei dati e delle informazioni ufficiali della LBA (Lega Basket Serie A) per l'inserimento.
- **Attori principali:** Amministratore (inserimento), utente (visualizzazione).
- **Flusso principale:**
 - 6.1 Dalla Dashboard Amministratore, seleziona il match completato nella lista "Partite da Tabellinare".

Il sistema visualizza il **Form di Inserimento Tabellino** (diviso per Squadra, con campi per Punti, Rimbalzi, Assist per ogni giocatore).

- 6.2 L'Amministratore inserisce i dati e clicca "Convalida e Aggiorna Statistiche".

Il sistema esegue la verifica incrociata (es. coerenza del Punteggio Totale) e, se validato, mostra un **Messaggio di Successo**.

- 6.3 L'aggiornamento è eseguito.

Il sistema ricalcola e aggiorna la **Classifica Generale** e le **Schede Statistiche Individuali** dei giocatori (visualizzate dagli Utenti).

- **Flussi alternativi:** Errore nel conteggio totale dei punti (somma individuale/di squadra diversa dal punteggio finale); il sistema segnala errore e richiede una verifica.
 - **Postcondizioni:** Classifica di squadra e statistiche individuali aggiornate e visibili.
-

7. Ricerca con Filtraggio

• **Descrizione:** Permette la ricerca e la visualizzazione di informazioni relative a squadre, giocatori e calendario partite, con la possibilità di filtrare i risultati in base a criteri specifici.

• **Precondizione:** Login Utente effettuato con successo

• **Attori principali:** Utente

• **Flusso principale:**

- 7.1 L'Utente utilizza il **Campo di Ricerca** in alto o accede alla Pagina "**Ricerca avanzata**".

Il sistema visualizza la Pagina di Ricerca con il campo di testo e i **Componenti Filtro** (es. Menu a tendina per Campionato, checkbox per Ruolo).

- 7.2 L'Utente digita i termini e/o applica i filtri.

Il sistema esegue la ricerca e visualizza i risultati nella **Tabella/Elenco dei Risultati**, con un **Indicatore di Caricamento** mostrato durante l'attesa.

- 7.3 L'Utente clicca su un elemento.

Il sistema visualizza la **Pagina di Dettaglio** specifica (es. **Scheda Giocatore** con dati anagrafici e statistiche in tabella).

- **Flussi alternativi:** La ricerca non produce alcuna corrispondenza. Il sistema, pertanto, visualizza un messaggio di notifica appropriato, come ad esempio: "Nessun risultato trovato".

- **Postcondizioni:** Il sistema restituisce un elenco di risultati filtrati e cliccabili per la visualizzazione e l'Utente visualizza la scheda di dettaglio dell'elemento cercato.