

Scenari SERVER WEB

Iscrizione al sistema	
Descrizione	Permette la prima registrazione al sistema da parte degli attori.
Attori	Utente generico
Input	Dati utente
Pre-condizione	Server Online – rete disponibile
Output	E-mail di conferma (di avvenuta registrazione)
Post-condizione	Attore registrato nel sistema
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore accede alla pagina di registrazione2. L'attore inserisce i suoi dati3. Il sistema verifica che i dati inseriti siano consistenti4. Il sistema memorizza i dati dell'attore5. Il sistema invia una e-mail di conferma6. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina web di login
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none">4a. Il sistema riscontra che i dati inseriti sono inconsistenti5a. Ritorna al punto 1.

Login	
Descrizione	Permette all'attore l'accesso al sistema mediante le proprio credenziali
Attori	Utente generico
Input	Username e password
Pre-condizione	L'attore è registrato nel sistema
Output	
Post-condizione	Attore loggato al sistema (Attore Autenticato)
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore accede alla pagina di login2. L'attore inserisce username e password3. Il sistema verifica l'autenticità dei dati4. Il sistema reindirizza l'utente alla propria homepage
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none">4a. Il sistema riscontra una inconsistenza nei dai inseriti5a. Ritorna al punto 1.

Visualizzazione classifica giocatori	
Descrizione	Permette agli attori di visualizzare le classifiche generali relative ai punteggi totali degli utenti iscritti al sistema
Attori	Utente generico
Input	
Pre-condizione	Server Online – rete disponibile
Output	Classifica giocatori
Post-condizione	
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore accede alla pagina di visualizzazione della classifica generale dei giocatori 2. Il sistema visualizza la classifica generale
Scenario alternativo	

Iscrizione al torneo	
Descrizione	Permette all'attore di iscriversi ad uno specifico torneo
Attori	Utente Autenticato
Input	Username e ID-Torneo
Pre-condizione	L'attore deve essere loggato e il torneo deve esistere
Output	<ol style="list-style-type: none"> 1. Messaggio di avvenuta registrazione: "Registrazione effettuata con successo al torneo ID-Torneo" 2. Messaggio di errore: "Errore di registrazione: raggiunto massimo numero partecipanti " 3. Messaggio di errore: "Errore di registrazione: l'attore si è già iscritto al sistema" 4. Messaggio di errore:"Errore di registrazione: il torneo è già iniziato"
Post-condizione	Attore iscritto al torneo selezionato
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore visualizza la lista dei tornei disponibili 2. L'attore selezione il torneo al quale vuole iscriversi 3. L'attore richiede l'iscrizione al torneo selezionato 4. Il sistema controlla lo stato del torneo 5. Il sistema iscrive l'attore al torneo 6. Il sistema visualizza il messaggio 1.
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Il sistema riscontra che è stato raggiunto il numero massimo di giocatori per il torneo selezionato 6a. Il sistema visualizza il messaggio 2. 7a. Ritorna al punto 1. 5c. Il sistema riscontra che l'attore è già iscritto al torneo selezionato 6c. Il sistema visualizza il messaggio 3. 7c. Ritorna al punto 1. 5c. Il sistema riscontra che il torneo selezionato è già iniziato 6c. Il sistema visualizza il messaggio 4. 7c. Ritorna al punto 1.

Recupero password	
Descrizione	Permette ad un utente di recuperare i propri dati di accesso
Attori	Utente generico
Input	e-mail di iscrizione
Pre-condizione	
Output	<ol style="list-style-type: none"> 1. Messaggio d'invio: "I dati sono stati inviati all'indirizzo e-mail specificato" 2. Messaggio d'errore: "e-mail non corrispondente ad un utente iscritto"
Post-condizione	E-mail inviata all'indirizzo specificato
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore richiede il recupero delle credenziali di accesso 2. Il sistema reindirizza l'attore alla pagina di recupero dei dati 3. L'attore inserisce l'e-mail utilizzata per la registrazione 4. Il sistema controlla che l'e-mail corrisponda ad un utente iscritto 5. Il sistema invia una e-mail contenente i dati di accesso 6. Il sistema visualizza il messaggio 1.
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 4a. Il sistema riscontra che l'e-mail inserita non corrisponde ad un utente registrato 5a. Il sistema visualizza il messaggio 2. 6a. Ritorna al punto 2.

Creazione Torneo	
Descrizione	Permette all'amministratore del sistema di creare un torneo
Attori	Amministratore
Input	Caratteristiche del torneo
Pre-condizione	Attore loggato
Output	<ol style="list-style-type: none">1. Messaggio di creazione: "Torneo creato correttamente"2. Messaggio d'errore: "Errore nella creazione del torneo"
Post-condizione	Torneo creato
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore accede alla pagina per la creazione del torneo2. L'attore inserisce le impostazioni del torneo da creare3. Il sistema verifica che le impostazioni siano corrette4. Il sistema crea il nuovo torneo5. Il sistema restituisce il messaggio 1.
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none">4a. Il sistema rileva delle impostazioni errate5a. Il sistema restituisce il messaggio 2.6a. Ritorna al punto 2.

Modifica permessi utente	
Descrizione	Permette all'amministratore del sistema di modificare i permessi di accesso al sito di un utente
Attori	Amministratore
Input	Utente autenticato da modificare
Pre-condizione	Attore loggato
Output	Messaggio di conferma: "Modifica effettuata"
Post-condizione	Permessi utente modificati
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore seleziona l'utente da modificare2. L'attore accede alla pagina per la modifica dei permessi dell'utente3. L'attore modifica i permessi dell'utente selezionato4. Il sistema restituisce il messaggio di conferma
Scenario alternativo	