Università degli studi di Salerno  
Corso di Ingegneria del Software

**RooManageR**

Requirement Analysis Document

Versione 1.3



14/03/2016

Coordinatore del progetto:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| Andrea De Lucia |  |

Partecipanti:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| Gargiulo Emanuele | 0512102244 |
| Izzo Giandomenico | 0512102292 |

|  |
| --- |
| Scritto da: Gargiulo Emanuele, Izzo Giandomenico |

Sommario

[Introduzione 5](#_Toc445714015)

[Scopo del sistema 5](#_Toc445714016)

[Ambito del sistema 5](#_Toc445714017)

[Obbiettivi e criteri di accettazione del progetto 5](#_Toc445714018)

[Situazione Corrente 6](#_Toc445714019)

[Il nostro sistema 6](#_Toc445714020)

[Requisiti funzionali 6](#_Toc445714021)

[Requisiti non funzionali 6](#_Toc445714022)

[Scenari d’utilizzo 7](#_Toc445714023)

[Use Cases 10](#_Toc445714024)

[Login 10](#_Toc445714025)

[Registrazione di un nuovo ospite 11](#_Toc445714026)

[Conclusione permanenza 12](#_Toc445714027)

[Modifica anagrafica 13](#_Toc445714028)

[Rendi agibile/inagibile una stanza 14](#_Toc445714029)

[Rendi agibile/inagibile una struttura 15](#_Toc445714030)

[Nuova struttura 15](#_Toc445714031)

[Nuova Stanza 16](#_Toc445714032)

[Rimuovi Stanza 16](#_Toc445714033)

[Rimuovi Struttura 17](#_Toc445714034)

[Sequence Diagram 18](#_Toc445714035)

[Login (UC 1) 18](#_Toc445714036)

[Inserimento Visita con Dati (UC 2) 19](#_Toc445714037)

[Registrazione Nuovo Ospite 20](#_Toc445714038)

[Registrazione nuovo ospite con errore (UC 3) 20](#_Toc445714039)

[Conclusione Permanenza (UC 5) 21](#_Toc445714040)

[Modifica Anagrafica (UC 6) 22](#_Toc445714041)

[Rendi agibile/inagibile stanza (UC 7) 22](#_Toc445714042)

[Rendi agibile/inagibile stanza con errore (UC 7) 23](#_Toc445714043)

[Rendi agibile/inagibile una struttura (UC 8) 23](#_Toc445714044)

[Rendi agibile/inagibile una struttura con errore (UC 8) 24](#_Toc445714045)

[Inserimento nuova struttura (UC 9) 24](#_Toc445714046)

[Inserimento di una stanza (UC 10) 25](#_Toc445714047)

[Rimozione di una stanza (UC 11) 25](#_Toc445714048)

[Rimozione di una stanza con errore (UC 11) 26](#_Toc445714049)

[Rimozione di una struttura (UC 12) 26](#_Toc445714050)

[Rimozione di una struttura con errore (UC 12) 27](#_Toc445714051)

[Class Diagram 28](#_Toc445714052)

[Statechart Diagram 29](#_Toc445714053)

[Permanenza 29](#_Toc445714054)

[Navigation Path 30](#_Toc445714055)

[Login (UI 1) 30](#_Toc445714056)

[Home Portinaio (UI 2) 31](#_Toc445714057)

[Home Direttore (UI 3) 32](#_Toc445714058)

[Home Proprietario (UI 4) 33](#_Toc445714059)

[Aggiungi Registrazione (UI 5) 34](#_Toc445714060)

[Aggiungi Struttura (UI 6) 35](#_Toc445714061)

[Aggiungi Visita (UI 7) 36](#_Toc445714062)

[Aggiungi Nazionalità (UI 8) 37](#_Toc445714063)

[Credits (UI 9) 37](#_Toc445714064)

# Introduzione

## Scopo del sistema

Il nostro software si propone come unica soluzione al problema della gestione di una struttura che offre un servizio di tipo ricettivo. Attualmente non esiste un’unica suite software in grado di gestire tutte le problematiche derivanti da ciò.

## Ambito del sistema

**RooManageR** è rivolto a tutte le persone coinvolte nell’amministrazione di una struttura:

* **Proprietario**
* **Portinaio**

## Obbiettivi e criteri di accettazione del progetto

I principali obbiettivi del nostro software sono:

* Riunire tutta la gestione di una struttura in un’unica soluzione
* Essere multi-piattaforma
* Essere di facile utilizzo
* Avere un tempo di avvio minore di 5 secondi

I criteri di accettazione del progetto sono:

* Superare una fase di beta-testing della durata di 30gg con un bacino d’utenza di almeno 500 persone.

# Situazione Corrente

Le soluzioni software attualmente sul mercato risultano essere poco intuitive e molto frammentate e presentano frequenti crash ed errori di sistema dovuti alle eccessive interazioni tra questi.

In questo si differenzia **RooManageR** in quanto punta ad essere immediato, rapido e affidabile garantendo all’utente finale un incremento della sua produttività.

# Il nostro sistema

## Requisiti funzionali

Il **Proprietario** deve poter:

* Creare le proprie strutture
* Creare le stanze locate all’interno delle proprie strutture
* Gestire le anagrafiche
* Creare e gestire le visite all’interno delle proprie strutture
* Gestire gli inquilini all’interno delle proprie strutture
* Nominare un’anagrafica come portinaio per una o più delle sue strutture

Il **Portinaio** deve poter:

* Creare un’anagrafica
* Creare e gestire le visite all’interno della propria struttura
* Gestire gli inquilini all’interno della propria struttura

In generale:

* Deve avere un tempo di avvio minore di 5 secondi
* Deve essere multipiattaforma

## Requisiti non funzionali

* Il tempo di risposta del server deve essere minore di 2 secondi
* Deve poter garantire un “up-time” del 98% annuo
* L’applicazione non deve avere “freeze” dell’interfaccia
* L’applicazione non deve avere alcun “**ANR**” (**A**pplication **N**ot **R**esponding)

# Scenari d’utilizzo

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello scenario** | Giornata del Portinaio |
| **Attori interessati** | Nicola:**Portinaio**, Giuseppe**:Proprietario**, Gianmarco:**Visitatore**, Giandomenico: **Inquilino** |
| **Flusso degli eventi** | 1. Nicola è un portinaio presso la struttura di **Giuseppe** 2. Nicola arriva sul posto di lavoro, apre l’applicazione e gli viene presentata la schermata di autenticazione. 3. Nicola inserisce i propri dati per autenticarsi (Codice Fiscale e password) e preme sul bottone per effettuare il login. 4. Il sistema gli mostra un messaggio di errore perché Nicola ha inserito la password sbagliata. 5. A questo punto, Nicola chiude il messaggio e reinserisce i suoi dati d’accesso, preme di nuovo sul bottone di autenticazione e viene portato alla schermata a lui dedicata. 6. Arriva Giandomenico chiedendo una camera. 7. Nicola controlla nel sistema se ci sono camere libere, e, se presente, seleziona una stanza. 8. Nicola controlla se l’anagrafica di Giandomenico è presente nel database. In caso affermativo, i dati vengono caricati automaticamente. In caso contrario, Nicola inserisce tutti i restanti dati di Giandomenico, quali nome, cognome, data di nascita, indirizzo, nazionalità, tipo e numero di documento, telefono, cellulare, email. Una volta inserito tutto, il sistema salva la nuova anagrafica sul database. Dopo questo, Nicola salva la nuova permanenza. 9. Più tardi nella giornata, arriva Gianmarco chiedendo di far visita a Giandomenico. 10. Nicola seleziona la stanza di Giandomenico. Come prima, Nicola controlla che l’anagrafica di Gianmarco sia presente in database, altrimenti ripete le operazioni indicate sopra. Una volta fatto tutto, salva la nuova visita. 11. A fine giornata, Gianmarco lascia la stanza di Giandomenico e Nicola termina la visita sul programma e automaticamente viene salvata l’informazione sul database. 12. Nicola, a fine giornata lavorativa, chiude l’applicazione. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello scenario** | Giornata del proprietario |
| **Attori interessati** | Giuseppe**: Proprietario** |
| **Flusso degli eventi** | 1. Giuseppe ha acquistato una nuova struttura e vuole aggiungerla a **RooManageR** 2. Avvia il software, inserisce le sue credenziali (Codice fiscale e password) e viene portato alla homepage. 3. Seleziona il tab “Gestione strutture”. 4. Inserisce ora i dati relativi alla nuova struttura (**indirizzo** e descrizione) 5. Se vuole, aggiunge già da ora le varie stanze relative alla struttura inserendo i dati opportuni (**numero**, **mq**, descrizione e **tipologia della stanza**) 6. Clicca ora sul bottone di aggiunta della struttura e gli viene proposto un riepilogo. Se è tutto ok, il sistema procede all’inserimento della struttura con le relative stanza all’interno dell’archivio mostrando un messaggio di conferma alla fine di tale operazione e riportando l’utente alla schermata principale. 7. Più tardi nella giornata, a Giuseppe viene comunicato l’avvenuto abbattimento di una delle sue vecchie strutture. Deve ora eliminare tale struttura dall’applicazione. 8. Sfoglia, quindi, l’elenco delle sue strutture, seleziona la struttura in oggetto e clicca sul pulsante di eliminazione della struttura. Il sistema gli chiede se è sicuro di voler effettuare tale operazione e, alla conferma, controlla se sono ancora registrate stanze per quella struttura. In caso positivo, chiede all’utente se vuole eliminare tutte le stanza dalla struttura prima di procedere con l’eliminazione della struttura stessa. 9. Nel caso l’operazione sia andata a buon fine, l’utente viene notificato con un messaggio a video e viene riportato alla schermata principale. 10. A fine giornata, Giuseppe chiude l’applicazione. |

# Use Cases

## Login

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Login |
| **ID dello use case** | UC-1 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | In questo use case l’utente vuole effettuare il login su **RooManageR.**  L’utente deve inserire il suo codice fiscale e la sua password.  Il sistema può genera due eccezioni:   1. Il server risulta irraggiungibile. 2. I dati inseriti dall’utente non sono validi.   In entrambi i casi, il sistema resta sulla schermata attuale. |
| **Entry Condition** | L’utente si trova nella schermata di autenticazione |
| **Exit Condition** | Il programma visualizzerà la homepage. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Conclusione di una permanenza – Proprietario |
| **ID dello use case** | UC-2 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente seleziona la permanenza che vuole terminare. 3. L’utente clicca sul bottone “Termina”. 4. L’utente inserisce l’importo pagato dal cliente. 5. Il sistema chiede conferma dei dati inseriti ed automaticamente generati, quali costo e uscita. 6. Se l’utente conferma i dati, si verifica l’exit condition. In caso contrario, l’utente deve ripetere tutti i passi sopraindicati. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per concludere una permanenza e deve essere di tipo proprietario |
| **Exit Condition** | La permanenza e la stanza vengono aggiornate sul database. La permanenza viene cancellata dall’elenco. |

## Conclusione di una permanenza - Proprietario

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Conclusione di una permanenza – Portinaio |
| **ID dello use case** | UC-3 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona la permanenza che vuole terminare. 2. L’utente clicca sul bottone “Termina”. 3. L’utente inserisce l’importo pagato dal cliente. 4. Il sistema chiede conferma dei dati inseriti ed automaticamente generati, quali costo e uscita. 5. Se l’utente conferma i dati, si verifica l’exit condition. In caso contrario, l’utente deve ripetere tutti i passi sopraindicati. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per concludere una permanenza e deve essere di tipo portinaio |
| **Exit Condition** | La permanenza e la stanza vengono aggiornate sul database. La permanenza viene cancellata dall’elenco. |

## Conclusione di una permanenza - Portinaio

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Conclusione di una visita - Proprietario |
| **ID dello use case** | UC-4 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente seleziona la visita che vuole terminare. 3. L’utente clicca sul bottone “Termina”. 4. Il sistema chiede conferma della data e dell’ora generati automaticamente. 5. Se l’utente conferma i dati, si verifica l’exit condition. In caso contrario, l’utente deve ripetere tutti i passi sopraindicati. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per concludere una visita e deve essere di tipo proprietario |
| **Exit Condition** | La visita e la stanza vengono aggiornate sul database. La visita viene cancellata dall’elenco. |

## Conclusione di una visita – Proprietario

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Conclusione di una visita – Portinaio |
| **ID dello use case** | UC-5 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente seleziona la visita che vuole terminare. 3. L’utente clicca sul bottone “Termina”. 4. Il sistema chiede conferma della data e dell’ora generati automaticamente. 5. Se l’utente conferma i dati, si verifica l’exit condition. In caso contrario, l’utente deve ripetere tutti i passi sopraindicati. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per concludere una visita e deve essere di tipo portinaio |
| **Exit Condition** | La visita e la stanza vengono aggiornate sul database. La visita viene cancellata dall’elenco. |

## Conclusione di una visita – Portinaio

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Codice fiscale – Nuovo |
| **ID dello use case** | UC-8 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente inserisce il codice fiscale 2. L’utente clicca sul bottone “Controlla” 3. Il programma verifica che il codice fiscale non è presente nel database, quindi attiva i campi necessari ad inserire i restanti dati, quali: nome, cognome, data di nascita, indirizzo, nazionalità, tipo e numero di documento, telefono, cellulare, email 4. Una volta inseriti i dati, l’utente clicca “Confema” e l’anagrafica viene inserita nel database |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione clienti” o “Gestione strutture” |
| **Exit Condition** | L’anagrafica viene inserita nel database |

## Codice Fiscale – Nuovo

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Codice fiscale – Presente nel database |
| **ID dello use case** | UC-9 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente inserisce il codice fiscale 2. L’utente clicca sul bottone “Controlla” 3. Il programma verifica che il codice fiscale è presente nel database, quindi carica tutte le informazioni e le visualizza. 4. L’utente clicca “Conferma” e la schermata viene chiusa. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione clienti” o “Gestione strutture” |
| **Exit Condition** | Nessuna |

## Codice Fiscale – Presente nel database

## Codice fiscale - Modifica

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Codice fiscale – Modifica |
| **ID dello use case** | UC-10 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente inserisce il codice fiscale 2. L’utente clicca sul bottone “Controlla” 3. Il programma verifica che il codice fiscale è presente nel database, quindi carica tutte le informazioni e le visualizza. 4. L’utente clicca sul pulsante “Modifica” 5. I campi vengono attivati e l’utente è libero di modificarli 6. A operazione conclusa, l’utente clicca “Conferma”, l’anagrafica viene aggiornata nel database e la schermata viene chiusa. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione clienti” o “Gestione strutture” |
| **Exit Condition** | L’anagrafica viene aggiornata nel database |

## Inizio di una permanenza – Proprietario

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Inizio di una permanenza – Proprietario |
| **ID dello use case** | UC-11 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente seleziona una stanza libera 3. Il sistema visualizza la stanza selezionata e la data ed ora di ingresso generati automaticamente 4. L’utente clicca “Inserisci Codice Fiscale” ricadendo nell’UC8 o UC9 5. L’utente clicca “Aggiungi Permanenza”, e la nuova permanenza appare nell’elenco |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Clienti” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | L’ospite viene inserito correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Clienti” |

## Inizio di una Permanenza - Portinaio

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Inizio di una permanenza – Portinaio |
| **ID dello use case** | UC-12 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una stanza libera 2. Il sistema visualizza la stanza selezionata e la data ed ora di ingresso generati automaticamente 3. L’utente clicca “Inserisci Codice Fiscale” ricadendo nell’UC8 o UC9 4. L’utente clicca “Aggiungi Permanenza”, e la nuova permanenza appare nell’elenco |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Clienti” ed essere di tipo Portinaio |
| **Exit Condition** | L’ospite viene inserito correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Clienti” |

## Inizio di una Visita – Proprietario

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Inizio di una visita – Proprietario |
| **ID dello use case** | UC-13 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente seleziona una stanza in cui è in corso una permanenza 3. Il sistema visualizza la stanza selezionata e la data ed ora di ingresso generati automaticamente 4. L’utente clicca “Inserisci Codice Fiscale” ricadendo nell’UC8 o UC9 5. L’utente clicca “Aggiungi Visita”, e la nuova visita appare nell’elenco |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Clienti” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | L’ospite viene inserito correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Clienti” |

## Inizio di una visita - Portinaio

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Inizio di una visita – Portinaio |
| **ID dello use case** | UC-14 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una stanza in cui è in corso una permanenza 2. Il sistema visualizza la stanza selezionata e la data ed ora di ingresso generati automaticamente 3. L’utente clicca “Inserisci Codice Fiscale” ricadendo nell’UC8 o UC9 4. L’utente clicca “Aggiungi Visita”, e la nuova visita appare nell’elenco |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Clienti” ed essere di tipo portinaio |
| **Exit Condition** | L’ospite viene inserito correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Clienti” |

## Aggiunta di una struttura

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Aggiunta di una struttura |
| **ID dello use case** | UC-15 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente clicca “Aggiungi” 2. L’utente riempie i campi “Nome”, “Indirizzo” e “Descrizione” e seleziona lo stato di agibilità della struttura che sta aggiungendo 3. L’utente clicca “Conferma” e la nuova struttura appare nell’elenco |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | La struttura viene inserita correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Modifica Struttura

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Modifica struttura |
| **ID dello use case** | UC-16 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura e clicca “Modifica” 2. I campi “Nome”, “Indirizzo”, “Descrizione” e il bottone per modificare lo stato di agibilità diventano attivi e l’utente può modificarli a piacimento. 3. A operazione conclusa l’utente clicca “Conferma” e le modifiche vengono salvate nel database |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | La struttura viene modificata correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Rimuovi Struttura

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Rimuovi struttura |
| **ID dello use case** | UC-16 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura e clicca “Rimuovi” 2. La struttura viene rimossa dalla lista e dal database |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | La struttura viene rimossa correttamente dal database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Aggiungi Portinaio

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Aggiungi Portinaio |
| **ID dello use case** | UC-18 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente inserisce seleziona un’anagrafica da usare come portinaio tramite UC8 o UC9 3. L’utente aggiunge una password per l’anagrafica da nominare come portinaio 4. L’utente clicca il bottone “Aggiungi” relativo al portinaio |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | Il portinaio viene aggiunto correttamente dal database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## 

## Rimuovi Portinaio

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Rimuovi Portinaio |
| **ID dello use case** | UC-19 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente clicca il bottone “Rimuovi” relativo al portinaio |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | Il portinaio viene aggiunto correttamente dal database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Aggiungi Stanza

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Aggiungi stanza |
| **ID dello use case** | UC-20 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente clicca il bottone “Stanze” 3. L’utente clicca il bottone “Aggiungi” e riempie il campo“Numero di stanza”, ne seleziona la tipologia, inserisce una breve descrizione, i mq e lo stato di agibilità. 4. A operazione conclusa clicca il bottone “Conferma”, la stanza viene aggiunta al database e il programma torna alla schermata di Gestione Strutture |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | La stanza viene aggiunta correttamente al database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Modifica Stanza

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Aggiungi stanza |
| **ID dello use case** | UC-21 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente clicca il bottone “Stanze” 3. L’utente seleziona una stanza dall’elenco e clicca il bottone “Modifica” 4. Tutti i campi presenti in fase di aggiunta della stanza tornano editabili e l’utente può modificarli a piacimento 5. A operazione conclusa clicca il bottone “Conferma”, la stanza viene aggiunta al database e il programma torna alla schermata di Gestione Strutture |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | La stanza viene modificata correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Rimuozione di una stanza

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Rimozione di una stanza |
| **ID dello use case** | UC-22 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente seleziona una struttura 2. L’utente clicca il bottone “Stanze” 3. L’utente seleziona una stanza dall’elenco e clicca il bottone “Rimuovi” 4. La stanza viene rimossa dal database e l’utente torna alla schermata di Gestione Strutture |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata “Gestione Strutture” ed essere di tipo Proprietario |
| **Exit Condition** | La stanza viene rimossa dal database e l’utente viene riportato alla schermata “Gestione Strutture” |

## Nuova struttura

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Inserimento di una struttura |
| **ID dello use case** | UC-9 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | In questo use case il proprietario vuole inserire una nuova struttura collegata a se nel sistema.  Per farlo, segue il seguente protocollo:   1. Preme il bottone “Inserisci Struttura” 2. Inserisce i dati della struttura (indirizzo e descrizione) 3. Preme il bottone “Conferma”, viene mostrato un messaggio di successo e l’utente viene portato alla Home Page. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per inserire una struttura e deve avere i permessi necessari per effettuare l’operazione |
| **Exit Condition** | La struttura viene inserita correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata principale del programma |

## Nuova Stanza

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Inserimento di una stanza |
| **ID dello use case** | UC-10 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | Questo use case fa riferimento allo stesso protocollo dello use case UC-8, con l’unica modifica che riguarda le stanze anziché le strutture. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per inserire una stanza e deve avere i permessi necessari per effettuare l’operazione |
| **Exit Condition** | La stanza viene inserita correttamente nel database e l’utente viene riportato alla schermata principale del programma |

## Rimuovi Stanza

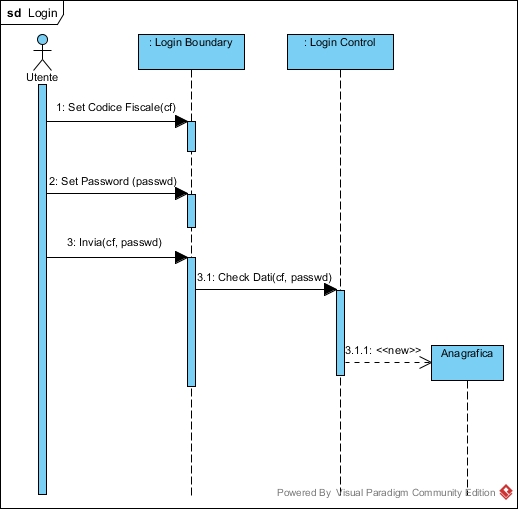
|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Rimozione di una stanza |
| **ID dello use case** | UC-11 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | In questo use case si descrive il protocollo seguito dal proprietario di una struttura quando vuole eliminare una stanza.   1. Visualizza l’elenco delle stanze presenti 2. Seleziona la stanza che desidera eliminare e preme il bottone “Elimina Stanza”. 3. Se la stanza risulta essere occupata il sistema lancia un eccezione del tipo “Stanza Occupata”, mostra un messaggio di errore e ritorna alla schermata del punto 1, altrimenti elimina la stanza selezionata dall’archivio e ritorna alla schermata del punto 1. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per rimuovere una stanza e deve avere i permessi necessari per effettuare l’operazione |
| **Exit Condition** | La stanza viene rimossa correttamente dal database e l’utente viene riportato alla schermata principale del programma |

## Rimuovi Struttura

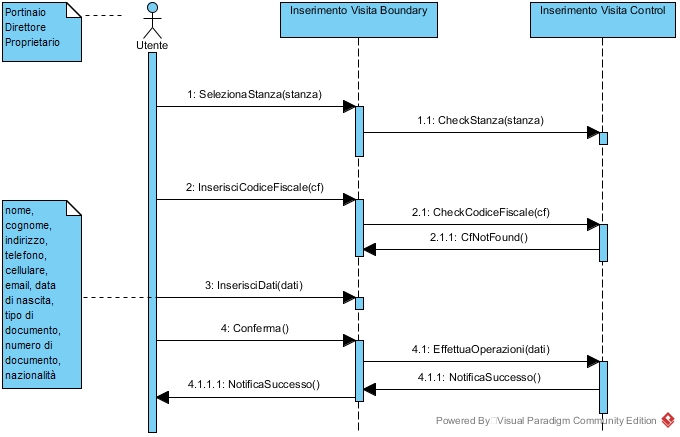
|  |  |
| --- | --- |
| **Nome dello use case** | Rimozione di una struttura |
| **ID dello use case** | UC-12 |
| **UML** |  |
| **Flusso di eventi** | In questo use case si descrive il protocollo seguito dal proprietario di una struttura quando vuole eliminare una sua struttura.   1. Visualizza l’elenco delle strutture presenti 2. Seleziona la struttura che desidera eliminare e preme il bottone “Elimina Struttura”. 3. Se nella struttura ci sono ancora delle camere, il sistema lancia un eccezione del tipo “Struttura Occupata”, mostra un messaggio di errore e ritorna alla schermata del punto 1, altrimenti elimina la struttura selezionata dall’archivio e ritorna alla schermata del punto 1. |
| **Entry Condition** | L’utente deve essere loggato al sistema, deve trovarsi sulla schermata per rimuovere una struttura e deve avere i permessi necessari per effettuare l’operazione |
| **Exit Condition** | La struttura viene rimossa correttamente dal database e l’utente viene riportato alla schermata principale del programma |

# Sequence Diagram

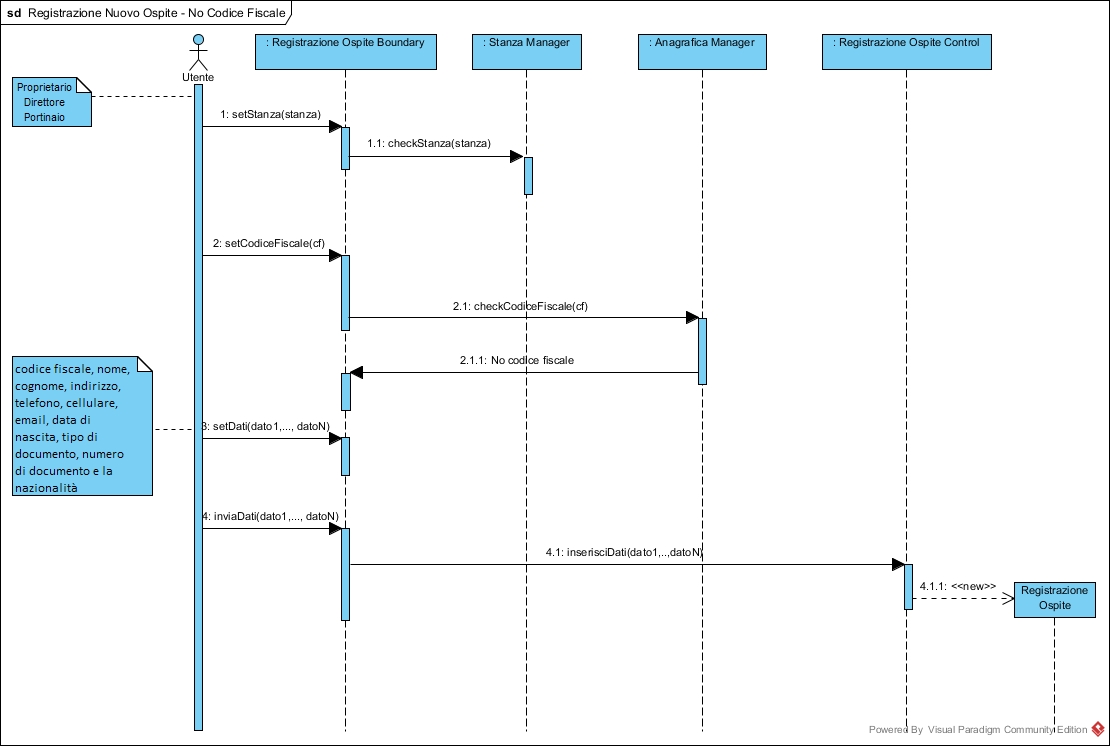
## Login (UC 1)



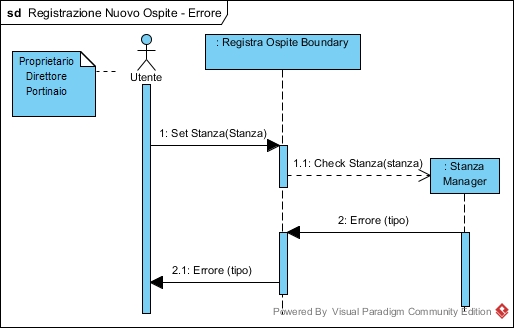
## Inserimento Visita con Dati (UC 2)



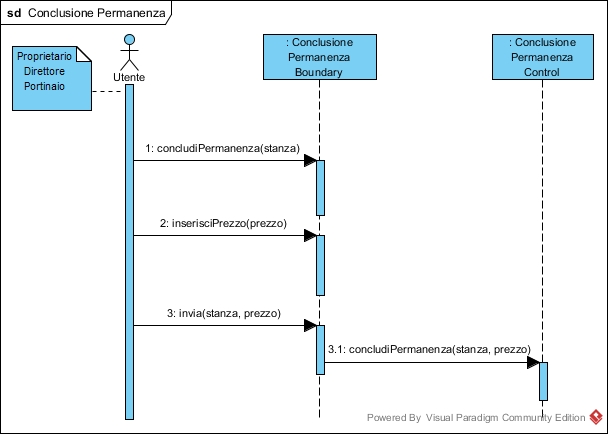
## Registrazione Nuovo Ospite



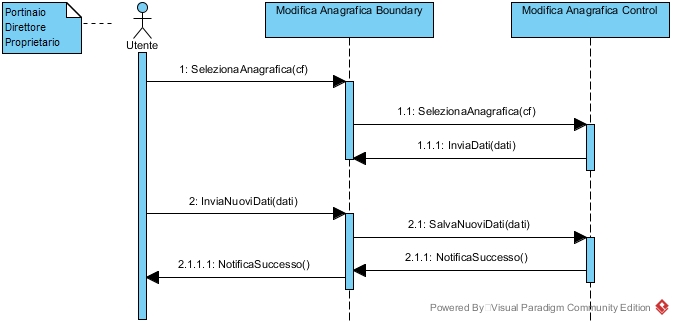
## Registrazione nuovo ospite con errore (UC 3)



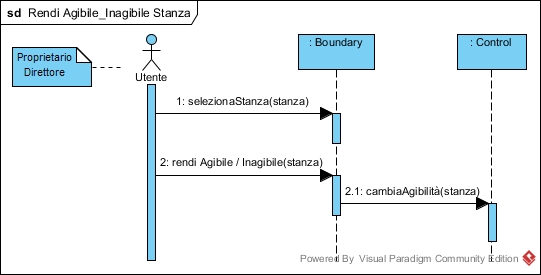
## Conclusione Permanenza (UC 5)



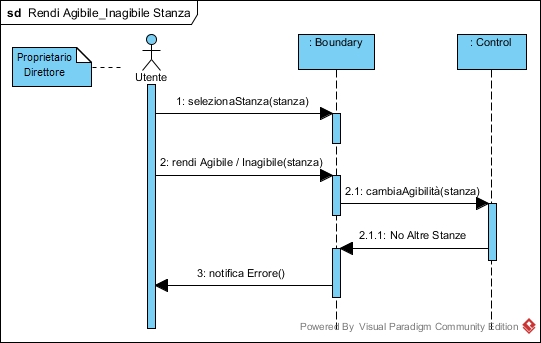
## Modifica Anagrafica (UC 6)



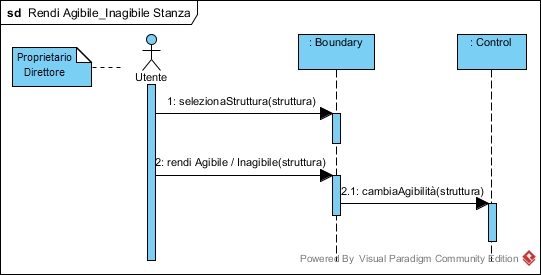
## Rendi agibile/inagibile stanza (UC 7)



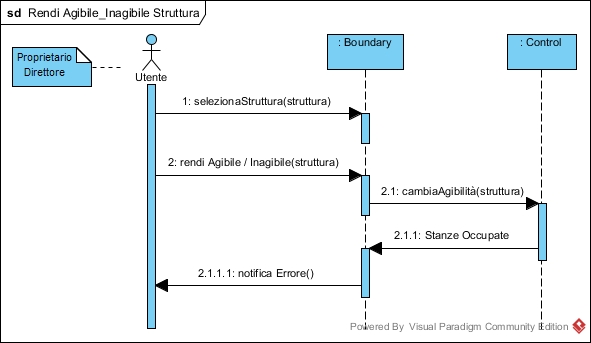
## Rendi agibile/inagibile stanza con errore (UC 7)



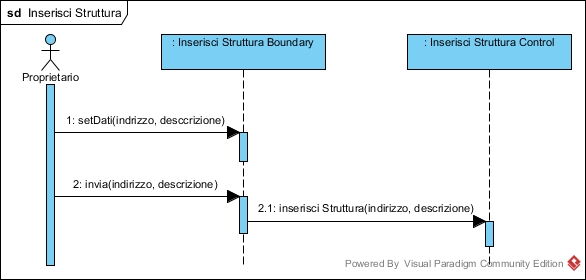
## Rendi agibile/inagibile una struttura (UC 8)



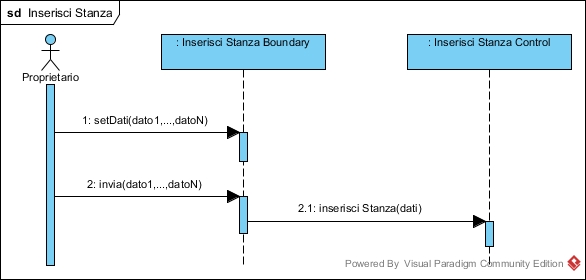
## Rendi agibile/inagibile una struttura con errore (UC 8)



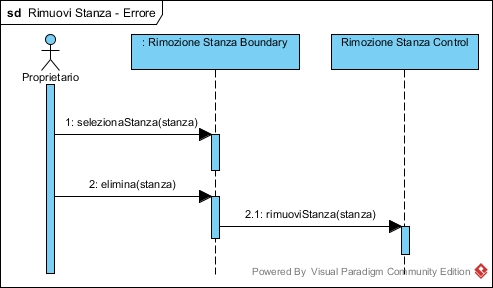
## Inserimento nuova struttura (UC 9)



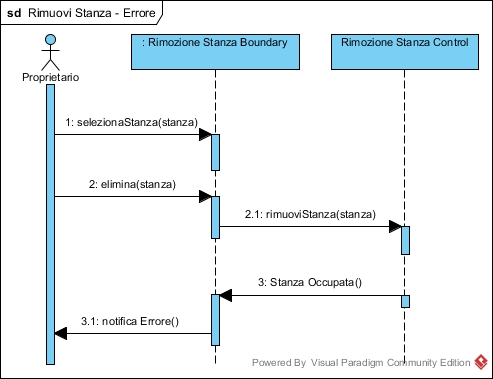
## Inserimento di una stanza (UC 10)



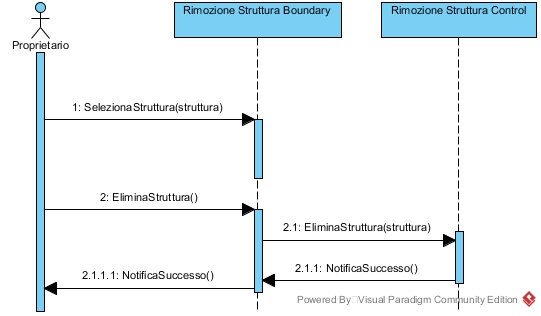
## Rimozione di una stanza (UC 11)



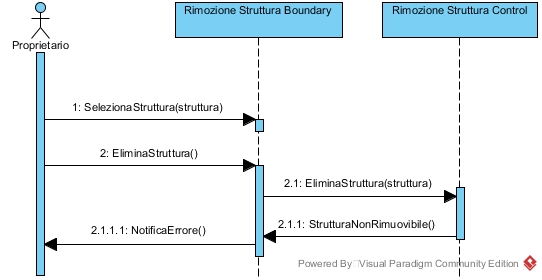
## Rimozione di una stanza con errore (UC 11)



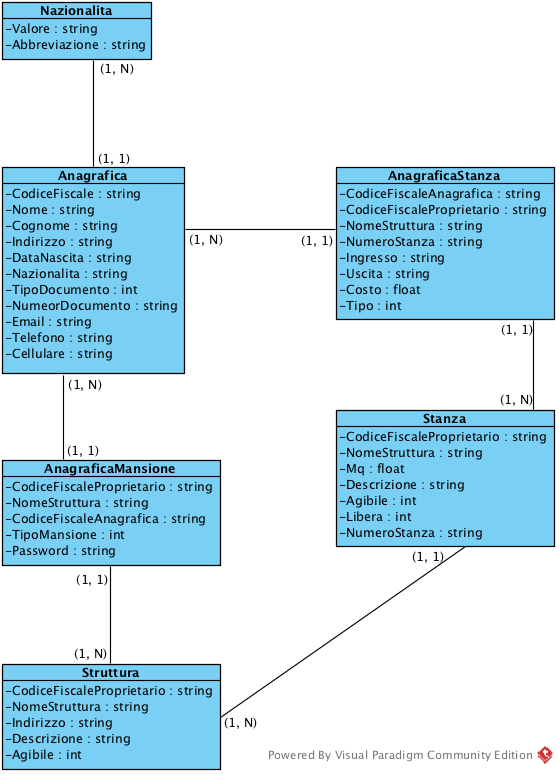
## Rimozione di una struttura (UC 12)



## Rimozione di una struttura con errore (UC 12)

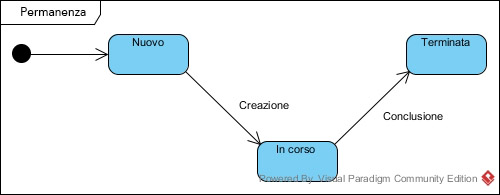


# Class Diagram

s

# Statechart Diagram

## Permanenza

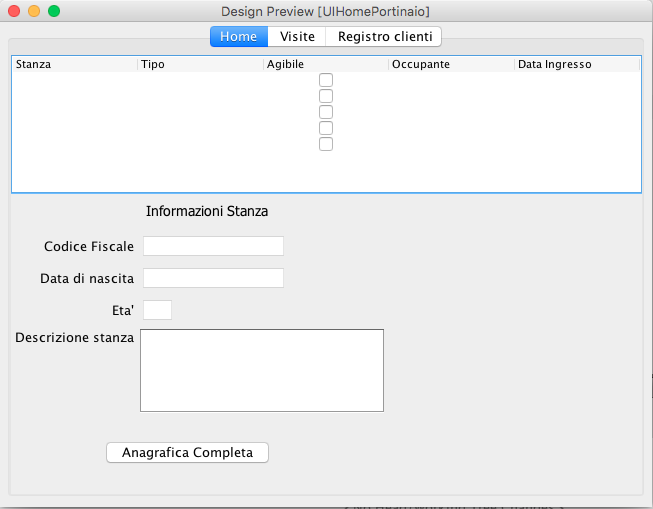


# Navigation Path

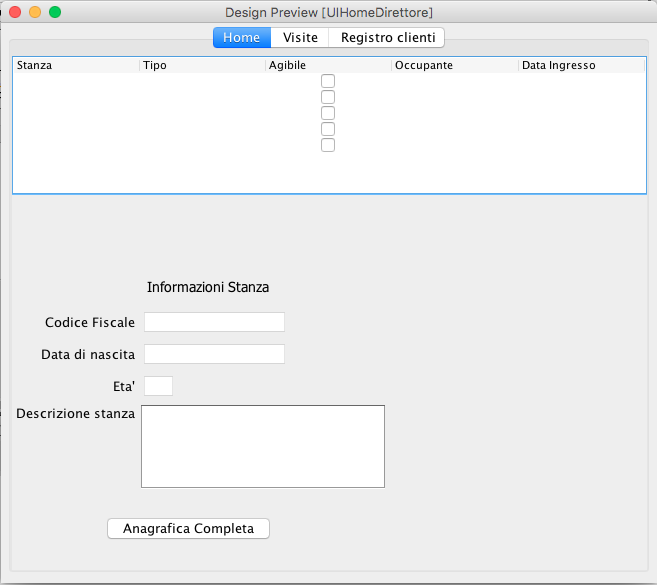
## Login (UI 1)



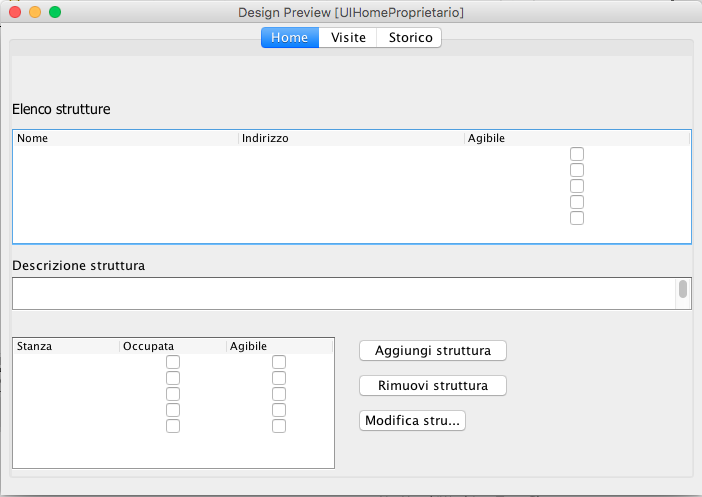
## Home Portinaio (UI 2)



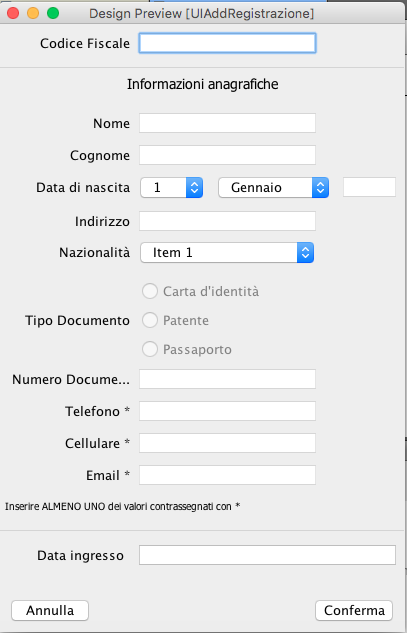
## Home Direttore (UI 3)



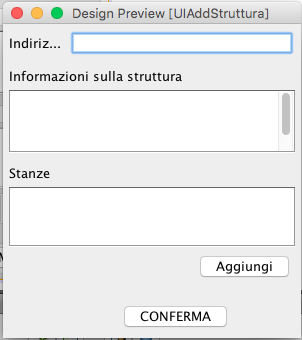
## Home Proprietario (UI 4)



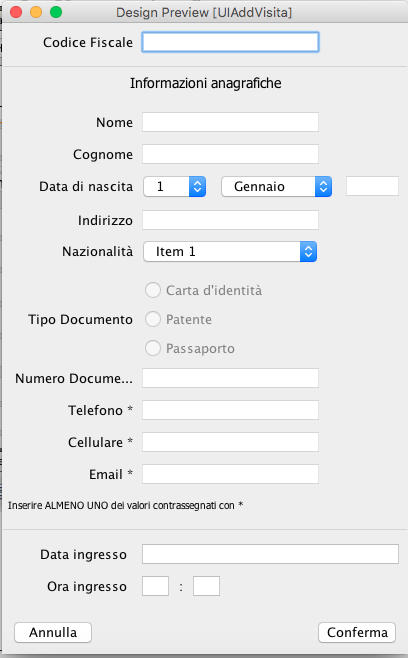
## Aggiungi Registrazione (UI 5)



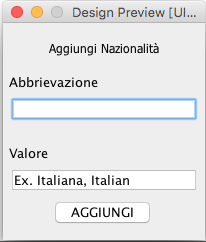
## Aggiungi Struttura (UI 6)



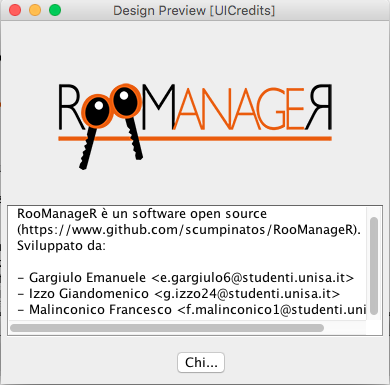
## Aggiungi Visita (UI 7)



## Aggiungi Nazionalità (UI 8)



## Credits (UI 9)



Il programma si apre presentando la Schermata di Login (**UI 1**). In questa schermata l’utente inserisce i propri dati e, a seconda della tipologia, si troverà sull’**UI 2**, **UI 3** o **UI 4**.

Da **UI 2**, è possibile Aggiungere una visita (**UI 7**), una permanenza (**UI 5**), visualizzare l’elenco delle permanenze e delle visite e concluderle entrambe.

Da **UI 3**, è possibile raggiungere le stesse funzionalità raggiungibili dalla **UI 2** e può rendere agibile/inagibile una stanza.

Da **UI 4**, è possibile raggiungere qualsiasi schermata all’interno dell’applicazione.

Tutti gli utenti possono visualizzare i Credits di RooManager (**UI 9**)