* *Nome caso d’uso*: **UserRegistration**
* Identificativo: UC\_AUT\_1
* *Attori partecipanti:*
* Utente non registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente non deve avere una sessione attiva
* L’utente deve essere sulla pagina di registrazione
* *Flusso d’eventi:*
* Inserimento del nuovo nome utente
* Inserimento della password
* Selezione data di nascita
* Inserimento della e-mail
* Accettazione dei termini e delle condizioni
* Submit
* *Condizioni finali:*
* L’utente e relativi dati vengono aggiunti correttamente al database
* *Eccezioni:*
* Se uno dei campi non è inserito correttamente, la registrazione non viene effettuata e l’utente viene notificato
* Se il nome utente è già stato usato, la registrazione non viene effettuata e l’utente viene notificato
* Se i termini e le condizioni non sono stati accettati, la registrazione non viene effettuata e l’utente viene notificato
* *Nome caso d’uso*: **UserLogin**
* Identificativo: UC\_AUT\_2
* *Attori partecipanti:*
* Utente Registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente non deve avere una sessione attiva
* L’utente deve essere sulla pagina di login
* L’utente deve essere registrato
* *Flusso d’eventi:*
* Inserimento del nome utente
* Inserimento della password
* Submit
* *Condizioni finali:*
* L’utente ha effettuato correttamente l’accesso al sito
* *Eccezioni:*
* Se uno dei campi non è inserito correttamente, il login non viene effettuato e l’utente viene notificato
* *Nome caso d’uso*: **SessionNotActive**
* Identificativo: UC\_AUT\_2.1
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente non deve avere una sessione attiva
* L’utente deve aver richiesto di effettuare un’azione per cui è necessaria una sessione attiva
* *Flusso d’eventi:*
* Reindirizzamento dell’utente alla pagina di login
* Visualizzazione della notifica a schermo “sessione non attiva”
* *Condizioni finali:*
* Inizia il caso d’uso “UserLogin” (UC\_AUT\_2)
* *Eccezioni:*
* *Nome caso d’uso*: **AddGameToList**
* Identificativo: UC\_USER\_1
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* Il gioco deve essere presente sul database
* L’utente deve avere una sessione attiva
* L’utente deve essere sulla pagina del gioco
* *Flusso d’eventi:*
* Selezione della lista alla quale aggiungere il gioco
* Aggiunta del gioco
* Se il gioco era già presente in una lista diversa, rimozione del gioco dalla stessa e aggiunta alla lista nuova
* Calcolo del punteggio abilità e aggiornamento del relativo dato utente
* Aggiornamento delle statistiche sulla pagina del gioco
* *Condizioni finali:*
* Il gioco è stato correttamente aggiunto alla lista
* Le statistiche sono state aggiornate
* *Eccezioni:*
* Se il gioco è già presente nella lista selezionata, non viene effettuata alcuna modifica e l’utente viene notificato
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **VoteElement**
* Identificativo: UC\_USER\_2
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* L’elemento da votare deve esistere
* L’elemento da votare deve essere in una lista dell’utente
* *Flusso d’eventi:*
* Votazione dell’elemento come positivo o negativo
* Se l’elemento è stato previamente votato, la nuova votazione sovrascrive la vecchia
* *Condizioni finali:*
* Il database è stato correttamente aggiornato
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **PostComment**
* Identificativo: UC\_USER\_3
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* L’elemento da commentare deve esistere
* *Flusso d’eventi:*
* Selezione dell’elemento da commentare
* Scrittura del commento
* Submit
* *Condizioni finali:*
* Il commento è stato correttamente postato
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1) al momento del submit
* *Nome caso d’uso*: **SearchGame**
* Identificativo: UC\_NAV\_1
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere accesso alle modalità di ricerca
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente scrive una parola chiave nell’apposita barra di ricerca
* L’utente clicca sull’apposito pulsante di ricerca o preme invio
* Il sistema effettua una ricerca per parola chiave
* L’utente viene reindirizzato alla pagina dei titoli correlati alla parola inserita
* *Flusso d’eventi alternativo:*
* L’utente seleziona determinati parametri dall’apposito menu
* Il sistema effettua una ricerca in base ai parametri selezionati dall’utente
* L’utente viene reindirizzato alla pagina dei titoli correlati alla ricerca effettuata
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla pagina che mostra i titoli correlati alla sua ricerca
* *Eccezioni:*
* Se la ricerca effettuata non porta a nessun risultato, la lista è vuota e l’utente viene notificato
* *Nome caso d’uso*: **ViewElement**
* Identificativo: UC\_NAV\_2
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve essere su una pagina in cui sono presenti link che indirizzano a pagine di elementi del sito
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente clicca sulla voce di un determinato elemento
* Il sito mostra la pagina relativa all’elemento, con tutte le informazioni su di esso presenti nel database
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla pagina richiesta
* *Eccezioni:*
* *Nome caso d’uso*: **RequestThread**
* Identificativo: UC\_USER\_4
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* Il gioco su cui discutere deve esistere
* L’utente deve essere sulla pagina del gioco sul quale vuole iniziare una discussione
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente clicca sulla voce “nuova discussione” nella pagina di un determinato gioco
* Viene richiesta la compilazione di un form in cui inserire un titolo (obbligatorio) e un oggetto (facoltativo)
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La richiesta per la nuova discussione viene inviata agli admin
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* Se l’utente non inserisce un nome nel form di richiesta della discussione, essa non verrà inviata e apparirà una notifica a schermo
* *Nome caso d’uso*: **UserLogout**
* Identificativo: UC\_USER\_5
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* L’utente deve avere accesso alla funzione di logout
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente clicca sul button relativo al logout
* Sullo schermo appare un messaggio che conferma l’avvenuta disconnessione
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla home come non registrato, senza una sessione attiva
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non ha una sessione attiva, al momento del submit inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **RequestGame**
* Identificativo: UC\_USER\_6
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* Il gioco da richiedere non deve essere presente nel database
* L’utente deve essere sulla pagina di richiesta del gioco da aggiungere
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente compila un form in cui inserire un titolo, un link a una fonte che attesta l’esistenza del gioco (entrambi obbligatori) e una breve descrizione (facoltativa)
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La richiesta per l’aggiunta del gioco viene inviata agli admin
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* Se l’utente non inserisce un campo obbligatorio nel form di richiesta del gioco, essa non verrà inviata e apparirà una notifica a schermo
* *Nome caso d’uso*: **RequestEdit**
* Identificativo: UC\_USER\_7
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* Il gioco da modificare deve essere presente nel database
* L’utente deve essere sulla pagina di modifica del gioco
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente compila un form in cui modificare la descrizione relativa a un determinato gioco
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La richiesta per la modifica della descrizione del gioco viene inviata agli admin
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **RetrievePassword**
* Identificativo: UC\_USER\_8
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente registrato non deve avere una sessione attiva
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente clicca sul pulsante “recupera password”
* L’utente indica su un form l’indirizzo e-mail di recupero (obbligatoria) dove inviare il link per rinnovare la password
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La richiesta per la modifica della password viene correttamente inviata all’email di recupero specificata
* *Eccezioni:*
* Se l’utente non specifica l’indirizzo e-mail nel campo obbligatorio, non si procederà all’invio dell’e-mail e l’utente sarà notificato
* *Nome caso d’uso*: **ChangePassword**
* Identificativo: UC\_USER\_9
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* L’utente deve trovarsi nella schermata per il rinnovo della password
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente compila un form con due campi in cui inserire la nuova password e confermare la stessa (entrambi obbligatori)
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La password viene modificata correttamente
* *Eccezioni:*
* Se la password immessa nel campo di conferma è diversa da quella proposta, non si procederà all’aggiornamento della password e l’utente verrà notificato a schermo
* Se la nuova password corrisponde alla precedente, non si procederà all’aggiornamento della password e l’utente verrà notificato a schermo
* Se almeno uno dei due campi del form è vuoto, non si procederà all’aggiornamento della password e l’utente verrà notificato a schermo
* Se la password non sarà composta da almeno 6 caratteri, non si procederà all’aggiornamento della password e l’utente verrà notificato a schermo
* *Nome caso d’uso*: **AcceptThread**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_1
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* L’admin è sulla pagina contenente le richieste di discussioni da approvare
* Devono essere presenti delle richieste da approvare
* *Flusso d’eventi:*
* L’admin verifica la richiesta
* L’admin clicca sull’apposito button per accettare la richiesta
* La richiesta viene accettata e la discussione viene creata nella apposita pagina del gioco
* *Flusso d’eventi alternativo:*
* L’admin verifica la richiesta
* L’admin clicca sull’apposito button per rifiutare la richiesta
* La richiesta viene eliminata e la discussione non viene creata
* *Condizioni finali:*
* La richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste
* *Eccezioni:*
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **AddThread**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_2
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* Il gioco su cui discutere deve esistere
* L’admin deve essere sulla pagina del gioco sul quale vuole iniziare una discussione
* *Flusso d’eventi:*
* L’admin clicca sulla voce “nuova discussione” nella pagina di un determinato gioco
* Viene richiesta la compilazione di un form in cui inserire un titolo (obbligatorio) e un oggetto (facoltativo)
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La nuova discussione viene creata correttamente
* *Eccezioni:*
* Se l’admin non inserisce un nome nel form di richiesta della discussione, essa non verrà inviata e apparirà una notifica a schermo
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **AcceptGame**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_3
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* L’admin è sulla pagina contenente le richieste di giochi da approvare
* Devono essere presenti delle richieste da approvare
* *Flusso d’eventi:*
* L’admin verifica la richiesta
* L’admin clicca sull’apposito button per accettare la richiesta
* La richiesta viene accettata e il gioco viene aggiunto al database con i dati specificati nella richiesta
* *Flusso d’eventi alternativo:*
* L’admin verifica la richiesta
* L’admin clicca sull’apposito button per rifiutare la richiesta
* La richiesta viene eliminata e il nuovo gioco non viene aggiunto
* *Condizioni finali:*
* La richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste
* *Eccezioni:*
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **AddGameToDB**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_4
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* Il gioco da aggiungere non deve essere presente nel database
* L’admin deve essere sulla pagina di aggiunta di un gioco
* *Flusso d’eventi:*
* L’admin compila un form in cui aggiunge tutti i campi relativi ad un determinato gioco (da specificare una volta che completeremo il database)
* Submit
* *Condizioni finali:*
* Il gioco viene aggiunto al database
* *Eccezioni:*
* Se l’ID (obbligatorio) del gioco da aggiungere è già presente nel database, il gioco non viene aggiunto
* Se l’admin non inserisce un campo obbligatorio negli attributi del gioco, esso non viene aggiunto
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **UpdateGame**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_5
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* Il gioco da modificare deve essere presente nel database
* L’admin deve essere sulla pagina di modifica di un gioco
* *Flusso d’eventi:*
* L’admin compila un form in cui modifica i campi relativi ad un determinato gioco (da specificare una volta che completeremo il database)
* Submit
* *Condizioni finali:*
* Il gioco viene aggiornato nel database
* *Eccezioni:*
* Se l’admin prova a modificare l’ID del gioco, la modifica non verrà effettuata e apparirà una notifica a schermo
* Se l’admin lascia vuoto un campo obbligatorio negli attributi del gioco, esso non verrà modificato
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **RemoveElement**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_6
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* L’elemento da eliminare deve esistere
* L’admin deve essere sulla pagina relativa all’elemento da eliminare
* *Flusso d’eventi:*
* L’admin clicca sul pulsante “rimuovi” presente nella pagina dell’elemento da eliminare
* L’elemento viene eliminato ed appare una notifica a schermo per segnalarlo
* L’admin viene reindirizzato alla home del sito
* *Condizioni finali:*
* L’elemento non è più presente nel database
* *Eccezioni:*
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)