* *Nome caso d’uso*: **UserRegistration**
* Identificativo: UC\_AUT\_1
* *Attori partecipanti:*
* Visitatore
* *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 stato inserito correttamente, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* Se il nome utente è già stato usato, inizierà il caso d’uso “ExistingUsername” (UC\_AUT\_1.2)
* *Nome caso d’uso*: **IncorrectFields**
* Identificativo: UC\_AUT\_1.1
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve essere sulla pagina di un form
* L’utente ha inserito dei dati che non rispettano il formato corretto
* *Flusso d’eventi:*
* L’operazione di submit del form viene impedita
* Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando all’utente che I campi del form non sono stati compilati correttamente
* *Condizioni finali:*
* L’utente inserisce i dati che rispettano il formato corretto
* *Eccezioni:*
* *Nome caso d’uso*: **ExistingUsername**
* Identificativo: UC\_AUT\_1.2
* *Attori partecipanti:*
* Visitatore
* *Condizioni iniziali:*
* Il visitatore ha provato a registrarsi con un nome utente già esistente nel sito
* *Flusso d’eventi:*
* L’operazione di registrazione
* Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando al visitatore che il nome utente immesso è già stato usato
* *Condizioni finali:*
* Il visitatore effettua correttamente la registrazione
* *Eccezioni:*
* *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 del form non è inserito correttamente, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* Se i dati inseriti nel form non sono corretti, inizierà il caso d’uso “IncorrectData” (UC\_AUT\_2.2)
* *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*: **IncorrectData**
* Identificativo: UC\_AUT\_2.2
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve aver effettuato il submit di dati in un form
* I dati inseriti nel form non sono coerenti con quelli memorizzati nel database
* *Flusso d’eventi:*
* L’operazione successive al submit del form viene impedita
* Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando all’utente che I dati inseriti non sono corretti
* *Condizioni finali:*
* L’utente effettua il submit dei dati corretti
* *Eccezioni:*
* *Nome caso d’uso*: **UserLogout**
* Identificativo: UC\_AUT\_3
* *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*: **RetrievePassword**
* Identificativo: UC\_AUT\_4
* *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, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* *Nome caso d’uso*: **ChangePassword**
* Identificativo: UC\_AUT\_5
* *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, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* Se la nuova password corrisponde alla precedente, inizierà il caso d’uso “IncorrectData” (UC\_AUT\_2.2)
* Se almeno uno dei due campi del form è vuoto, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* Se la password non sarà composta da almeno 6 caratteri, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* *Nome caso d’uso*: **SearchGame**
* Identificativo: UC\_NAV\_1
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere accesso alla modalità di ricerca per parola chiave
* *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
* *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, inizierà il caso d’uso “EmptySerach” (UC\_NAV\_1.1)
* *Nome caso d’uso*: **EmptySearch**
* Identificativo: UC\_NAV\_1.1
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* La ricerca effettuata dall’utente non ha portato a nessun risultato
* *Flusso d’eventi:*
* Il Sistema mostra una pagina dei risultati vuota
* L’utente verrà notificato del fatto che la ricerca non contiene risultati
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla pagina dei risultati della ricerca
* *Eccezioni:*
* *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
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla pagina richiesta
* *Eccezioni:*
* *Nome caso d’uso*: **SortElements**
* Identificativo: UC\_NAV\_3
* *Attori partecipanti:*
* Utente qualsiasi
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere accesso alle modalità di ricerca per categoria
* *Flusso d’eventi:*
* 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 degli elementi correlati alla ricerca effettuata
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla pagina che mostra gli elementi correlati alla sua ricerca
* *Eccezioni:*
* Se la ricerca effettuata non porta a nessun risultato, inizierà il caso d’uso “EmptySerach” (UC\_NAV\_1.1)
* *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, inizierà il caso d’uso “AlreadyInList” (UC\_USER\_1.1)
* Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **AlreadyInList**
* Identificativo: UC\_USER\_1.1
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente ha aggiunto un gioco già presente nella lista selezionata
* *Flusso d’eventi:*
* L’operazione di aggiunta non viene effettuata
* Il sistema mostra una notifica a schermo per indicare che il gioco era già presente nella lista
* *Condizioni finali:*
* L’utente è sulla pagina del gioco
* *Eccezioni:*
* *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*: **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, assieme allo username dell’utente che l’ha effettuata, 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, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* *Nome caso d’uso*: **RequestGame**
* Identificativo: UC\_USER\_5
* *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, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* *Nome caso d’uso*: **ReportComment**
* Identificativo: UC\_USER\_6
* *Attori partecipanti:*
* Utente registrato
* *Condizioni iniziali:*
* L’utente deve avere una sessione attiva
* Il commento da segnalare deve esistere
* *Flusso d’eventi:*
* L’utente clicca sul pulsante “segnala” presente sul commento
* L’utente segna in una checkbox nel form le motivazioni per cui sta segnalando il commento
* Submit
* *Condizioni finali:*
* La richiesta per la rimozione del commento 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*: **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, con i dati presenti nella richiesta dell’utente
* *Condizioni finali:*
* La richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste
* La nuova discussione viene creata correttamente
* *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, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* 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
* *Condizioni finali:*
* La richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste
* Il gioco viene aggiunto al database
* *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, inizierà il caso d’uso “IncorrectData” (UC\_AUT\_2.2)
* Se l’admin non inserisce un campo obbligatorio negli attributi del gioco, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* 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, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1)
* Se la sessione dell’admin non è attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1)
* *Nome caso d’uso*: **AcceptReport**
* Identificativo: UC\_ADMIN\_6
* *Attori partecipanti:*
* Admin
* *Condizioni iniziali:*
* L’admin deve avere una sessione attiva
* L’admin è sulla pagina contenente le richieste di commenti da eliminare
* 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 commento specificato nella richiesta viene eliminato
* *Condizioni finali:*
* La richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste
* Il commento da eliminare non è più presente
* *Eccezioni:*
* 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\_7
* *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 nell’elemento da eliminare
* L’elemento viene eliminato ed appare una notifica a schermo per segnalarlo
* *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)