UC\_AUT\_1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UserRegistration |
| Attori partecipanti | Visitatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un visitatore seleziona la funzionalità di registrazione. |
| Flusso degli eventi | 1. Il visitatore inserisce in un form il nome utente, la password, la data di nascita, il suo indirizzo e-mail. 2. Il visitatore accetta i termini e le condizioni. 3. Dopo aver inserito i dati, clicca sul pulsante “registrati”. 4. Viene effettuato un controllo sulla correttezza dei dati. 5. I dati inviati vengono validati. 6. Se i dati sono corretti l’utente viene registrato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente si è correttamente registrato e viene quindi reindirizzato alla homepage da utente registrato. |
| Eccezioni | Se all’occorrenza del punto 4 uno dei campi non è stato inserito correttamente, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1).  Se all’occorrenza del punto 5 il nome utente è già stato usato, inizierà il caso d’uso “ExistingUsername” (UC\_AUT\_1.2). |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_1.1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | IncorrectFields |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente ha inserito in un form dei dati che non rispettano il formato corretto. |
| Flusso degli eventi | 1. L’operazione di submit del form viene impedita. 2. Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando all’utente che I campi del form non sono stati compilati correttamente. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente inserisce i dati che rispettano il formato corretto. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_1.2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ExistingUsername |
| Attori partecipanti | Visitatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando il visitatore prova a registrarsi con un nome utente già presente nel sistema. |
| Flusso degli eventi | 1. L’operazione di registrazione viene impedita.  2. Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando al visitatore che il nome utente immesso è già stato usato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il visitatore effettua correttamente la registrazione. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UserLogin |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando un utente registrato seleziona la funzionalità di login. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente, che non ha una sessione attiva, compila il form di login con le sue credenziali. 2. Dopo aver riempito I campi, conferma. 3. Viene effettuato un controllo sulla correttezza dei dati. 4. Le credenziali inviate vengono validate. 5. Se I dati sono corretti, l’utente accede al sito. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha effettuato correttamente l’accesso al sito |
| Eccezioni | Se lo username inserito non esiste, inizia il caso d’uso “InvalidUsername”(UC\_AUT\_2.2).  Se la password non è corretta, inizia il caso d’uso “WrongPassword”(UC\_AUT\_2.3). |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_2.1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | SessionNotActive |
| Attori partecipanti | Visitatore |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che non ha una sessione attiva, richiede di effettuare un’azione per cui è necessaria avere una sessione attiva. |
| Flusso degli eventi | 1. Reindirizzamento dell’utente alla pagina di login. 2. Visualizzazione della notifica a schermo “sessione non attiva”. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina immediatamente, iniziando il caso d’uso “UserLogin” (UC\_AUT\_2). |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_2.2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | InvalidUsername |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente registrato inserisce uno username non corretto nel form di login. |
| Flusso degli eventi | 1. L’operazione di login viene impedita. 2. Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando all’utente che il nome utente non esiste. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente inserisce uno username esistente ed effettua il login. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

**UC\_AUT\_2.3:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | WrongPassword |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente inserisce una password sbagliata al momento del login. |
| Flusso degli eventi | 1. L’operazione di login non viene effettuata. 2. Visualizzazione della notifica a schermo “password errata”. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente inserisce la password corretta ed effettua il login |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_3:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UserLogout |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che ha una sessione attiva, seleziona la funzionalità di logout |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sul button relativo al logout. 2. Sullo schermo appare un messaggio che conferma l’avvenuta disconnessione. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente è nella homepage senza una sessione attiva. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_4:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RetrievePassword |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che non ha una sessione attiva, clicca sul pulsante “recupera password”. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente indica su un form l’indirizzo e-mail di recupero (obbligatoria) dove inviare il link per rinnovare la password. 2. Dopo aver inserito correttamente i dati, essi vengono inviati e validati. 3. Se l’indirizzo e-mail è corretto e corrisponde a quello di un utente registrato, viene inviata una e-mail per il recupero della password all’indirizzo e-mail specificato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando 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) |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_5:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ChangePassword |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che ha una sessione attiva, si trova nella schermata per il rinnovo della password. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente compila un form con due campi in cui inserire la nuova password e confermare la stessa (entrambi obbligatori). 2. Il submit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando 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 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).  Se la nuova password corrisponde alla precedente, inizierà il caso d’uso “InvalidPassword” (UC\_AUT\_5.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_AUT\_5.1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | InvalidPassword |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente registrato ha cercato di rinnovare la sua password inserendo quella precedente. |
| Flusso degli eventi | 1. Il Sistema non procederà alla modifica della password. 2. L’utente verrà notificato del fatto che la password è uguale alla precedente. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente modifica correttamente la password. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | SearchGame |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente ha accesso alla modalità di ricerca. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente decide di effettuare una ricerca per parola chiave, inizia il caso d’uso “SearchByKeyword” (UC\_NAV\_1.2); oppure, l’utente decide di effettuare una ricerca per parametri, inizia il caso d’uso “SearchByParameters” (UC\_NAV\_1.3). |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando 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 “EmptySearch” (UC\_NAV\_1.1) |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_1.1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | EmptySearch |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando la ricerca effettuata dall’utente non porta a nessun risultato. |
| Flusso degli eventi | 1. Il Sistema mostra una pagina dei risultati vuota. 2. L’utente verrà notificato del fatto che la ricerca non contiene risultati. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente è sulla pagina dei risultati della ricerca |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_1.2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | SearchByKeyword |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente ha effettuato una ricerca per parola chiave. |
| Flusso degli eventi | 1. Il Sistema effettua una ricerca in base alla parola chiave immessa dall’utente. 2. L’utente viene reindirizzato alla pagina che mostra i risultati correlati ad essa. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente è sulla pagina dei risultati di ricerca |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_1.3:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | SearchByParameters |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente ha effettuato una ricerca per parametri. |
| Flusso degli eventi | 1. Il Sistema effettua una ricerca in base ai parametri selezionati dall’utente. 2. L’utente viene reindirizzato alla pagina che mostra i risultati correlati ad essi. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente è sulla pagina dei risultati della ricerca. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ViewGameInfo |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente è su una pagina in cui sono presenti link che indirizzano a pagine di giochi. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sulla voce di un determinato gioco. 2. Il sistema mostra la pagina relativa al gioco, con tutte le informazioni su di esso. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente è sulla pagina richiesta |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_3:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ViewThread |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente clicca sul nome di un thread. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sulla voce di una determinata discussione relativa al gioco in questione. 2. Il Sistema mostra la pagina relativa all’intera discussione. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente è sulla pagina rischiesta |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_NAV\_4:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | SortThreads |
| Attori partecipanti | Utente qualsiasi |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente è sulla pagina di un gioco e ha accesso alle modalità di ricerca delle discussioni per parametro. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente seleziona determinati parametri dall’apposito menu. 2. Il sistema effettua una ricerca in base ai parametri selezionati dall’utente. 3. Il sistema mostra le discussioni correlate ai parametri, se sono presenti. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la lista delle discussioni è stata aggiornata correttamente. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AddGameToList |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente è sulla pagina di un gioco. |
| Flusso degli eventi | 1. Selezione della lista alla quale aggiungere il gioco. 2. Aggiunta del gioco. 3. Calcolo del punteggio abilità e aggiornamento del relativo dato utente. 4. Aggiornamento delle statistiche sulla pagina del gioco. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il gioco è correttamente inserito nella lista e le statistiche aggiornate. |
| Eccezioni | Se il gioco è già presente nella lista con la categoria selezionata, inizierà il caso d’uso “AlreadyInList” (UC\_USER\_1.1).  Se il gioco era già presente nella lista ma con una categoria diversa, inizierà il caso d’uso “ChangeCategoryInList” (UC\_USER\_1.2). |
|  |  |
|  |  |

**UC\_USER\_1.1:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AlreadyInList |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente tenta di aggiungere un gioco già presente nella lista con la medesima categoria. |
| Flusso degli eventi | 1. L’operazione di aggiunta non viene effettuata. 2. Il sistema mostra una notifica a schermo per indicare che il gioco era già presente nella lista con la medesima categoria. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina immediatamente, e la posizione del gioco nella lista e le statistiche dell’utente non vengono modificate. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

**UC\_USER\_1.2:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ChangeCategoryInList |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente tenta di aggiungere un gioco già presente nella lista ma in una categoria differente. |
| Flusso degli eventi | 1. Il gioco rimarrà nella lista ma la sua categoria verrà aggiornata. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina immediatamente, e la sua categoria viene aggiornata. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_1.3:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RemoveElementFromList |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente è nella propria lista di giochi e vuole rimuoverne uno. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sull’apposito bottone per rimuovere il gioco dalla lista 2. Il sistema aggiorna la lista dell’utente e i dati del gioco in questione. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il gioco viene rimosso dalla lista dell’utente e le sue statistiche aggiornate. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | VoteGame |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che ha una sessione attiva, è sulla pagina del gioco. |
| Flusso degli eventi | 1. Votazione dell’elemento con un valore in decimi. 2. Se l’elemento è stato previamente votato, la nuova votazione sovrascrive la vecchia. 3. Il sistema calcola la media dei voti per quel determinato gioco. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la media dei voto viene aggiornata e il voto viene aggiunto alla lista dell’utente |
| Eccezioni | Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive” (UC\_AUT\_2.1) |
|  |  |
|  |  |

**UC\_USER\_3:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | PostComment |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che ha una sessione attiva, desidera commentare un elemento esistente. |
| Flusso degli eventi | 1. Selezione dell’elemento da commentare. 2. Scrittura del commento. 3. Il submit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il commento viene 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. |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_3.1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | LikeComment |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che ha una sessione attiva, vuole lasciare un like su un commento esistente. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sul tasto “like” relativo al commento. 2. Se non aveva già aggiunto il like, esso viene aggiunto al numero di like totali del commento. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il numero di like totali al commento aumenta di uno. |
| Eccezioni | Se l’utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive”(UC\_AUT\_2.1).  Se l’utente ha già aggiunto un like al commento, si passa al caso d’uso “RemoveLike” (UC\_USER\_3.2). |
|  |  |

UC\_USER\_3.2:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RemoveLike |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente ha già messo like ad un commento vuole rimuoverlo. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sul tasto “like” relativo al commento. 2. Il like precedentemente aggiunto viene eliminato |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il like viene tolto e il numero complessivo decrementa di uno. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_4:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RequestThread |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente registrato è sulla pagina del gioco, esistente, e vuole iniziare una discussione su esso. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sulla voce “nuova discussione” nella pagina di un determinato gioco. 2. Viene richiesta la compilazione di un form in cui inserire un titolo (obbligatorio) e un oggetto (facoltativo). 3. Il submit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta per la nuova discussione, assieme allo username dell’utente che l’ha effettuata, viene inviata agli admin. |
| Eccezioni | Se l’utente non inserisce un nome nel form di richiesta della discussione, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_5:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RequestGame |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente è sulla pagina di richiesta per l’aggiunta di un nuovo gioco, che non deve essere già presente nel sito. |
| Flusso degli eventi | 1. 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). 2. Il sumbit viene effettuato |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta per l’aggiunta del gioco viene inviata agli admin. |
| Eccezioni | Se l’utente non inserisce un campo obbligatorio nel form di richiesta del gioco, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_6:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ReportComment |
| Attori partecipanti | Utente registrato |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente, che ha una sessione attiva, intende segnalare un commento esistente. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente clicca sul pulsante “segnala” presente sul commento. 2. L’utente segna in una checkbox nel form le motivazioni per cui sta segnalando il commento (facoltativo). 3. Il sumbit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta per la rimozione del commento viene inviata agli admin. |
| Eccezioni | Se l’utente che non ha una sessione attiva, inizierà il caso d’uso “SessionNotActive” (UC\_AUT\_2.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_USER\_7:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | ViewUserArea |
| Attori partecipanti | Utente registrato e Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’utente registrato o l’admin accede alla propria “Area Utente”. |
| Flusso degli eventi | 1. L’utente visualizza la propria area personale, contenente i propri dati, il proprio punteggio abilità, le informazioni relative alle sue liste di giochi e la lista delle discussioni da lui iniziate. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando l’utente ha visualizzato correttamente la sua area personale |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_1:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AcceptThread |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina contenente le richieste di discussioni da approvare e la richiesta in questione esiste. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin verifica la richiesta. 2. L’admin clicca sull’apposito button per accettare o rifiutare la richiesta. 3. Se la richiesta viene accettata, la discussione viene creata nella apposita pagina del gioco, con i dati presenti nella richiesta dell’utente. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste e la discussione viene creata correttamente. |
| Eccezioni | Se l’admin rifiuta la richiesta, si passa al caso d’uso “RefuseRequest” (UC\_ADMIN\_7). |
|  |  |
|  |  |

**UC\_ADMIN\_2:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AddThread |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina del gioco sul quale vuole cominciare una discussione. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin clicca sulla voce “nuova discussione” nella pagina di un determinato gioco. 2. Viene richiesta la compilazione di un form in cui inserire un titolo (obbligatorio) e un oggetto (facoltativo). 3. Il submit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la nuova discussione viene creata correttamente. |
| Eccezioni | Se l’admin non inserisce un nome nel form di creazione della discussione, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_3:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AcceptGame |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina contenente le richieste di nuovi giochi da approvare e la richiesta in questione esiste. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin verifica la richiesta. 2. L’admin clicca sull’apposito button per accettare o rifiutare la richiesta. 3. Se la richiesta viene accettata, il gioco viene aggiunto al sistema con i dati specificati nella richiesta. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste e il gioco viene aggiunto correttamente al sistema. |
| Eccezioni | Se l’admin rifiuta la richiesta, si passa al caso d’uso “RefuseRequest” (UC\_ADMIN\_7). |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_4:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AddGame |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina per l’aggiunta di un gioco che non deve essere già presente nel sistema. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin compila un form in cui aggiunge tutti i campi relativi ad un determinato gioco. 2. Il submit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il gioco viene aggiunto correttamente al sistema. |
| Eccezioni | Se l’admin non inserisce un campo obbligatorio negli attributi del gioco, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_5:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | UpdateGame |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina di modifica del gioco presente nel sistema. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin compila un form in cui modifica i campi relativi ad un determinato gioco. 2. Il submit viene effettuato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando le informazioni del gioco vengono aggiornate correttamente. |
| Eccezioni | Se l’admin lascia vuoto un campo obbligatorio negli attributi del gioco, inizierà il caso d’uso “IncorrectFields” (UC\_AUT\_1.1). |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_6:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | AcceptReport |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina contenente le richieste di commenti e/o thread da eliminare e la richiesta in questione esiste. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin verifica la richiesta. 2. L’admin clicca sull’apposito button per accettare o rifiutare la richiesta. 3. Se la richiesta viene accettata, il commento specificato nella richiesta viene eliminato. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta viene eliminata e il commento in questione non è più presente. |
| Eccezioni | Se l’admin rifiuta la richiesta, si passa al caso d’uso “RefuseRequest” (UC\_ADMIN\_7). |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_7:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RefuseRequest |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin clicca sul buttone per rifiutare la richiesta. |
| Flusso degli eventi | 1. La richiesta viene rifiutata ed eliminata. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la richiesta non è più presente nella pagina delle richieste. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_8:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RemoveThread |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina relativa al thread da eliminare. |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin clicca sul pulsante “rimuovi” presente nell’elemento da eliminare. 2. Il thread viene eliminato, così come tutti I suoi commenti relativi ed appare una notifica a schermo per segnalarlo. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando la discussione non è più presente nel sistema. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_9:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RemoveComment |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina della discussione relativa al commento da eliminare |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin clicca sul pulsante “rimuovi” presente nell’elemento da eliminare. 2. Il commento viene eliminato ed appare una notifica a schermo per segnalarlo. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il commento non è più presente nella discussione. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |

UC\_ADMIN\_10:

|  |  |
| --- | --- |
| Nome del caso d’uso | RemoveGame |
| Attori partecipanti | Admin |
| Entry condition | Questo caso d’uso inizia quando l’admin è sulla pagina del gioco da eliminare |
| Flusso degli eventi | 1. L’admin clicca sul pulsante “rimuovi” presente nella pagina 2. Il gioco, con le sue discussioni correlate, viene eliminato ed appare una notifica a schermo per segnalarlo. |
| Exit condition | Questo caso d’uso termina quando il gioco non è più presente nel sistema. |
| Eccezioni |  |
|  |  |
|  |  |