

# **Progetto Ingegneria del Software 2008-09**

## ***“New-Totosì”***

**Documento di Analisi dei Requisiti**

Team Leader:  
Francesco Lauria 26334  
Team:  
Donato Sabia 17104  
Antonio Genovese 21368  
Savino Sasso 21731

**Documento di ANALISI DEI REQUISITI**  
*Progetto di un portale per una società  
di servizi dedicati alle scommesse sportive on-line*

*Indice analitico*

<b>- 1. Introduzione.....</b>	<b>3</b>
- 1.1 Obiettivi del sistema.....	3
- 1.2 Scopo del sistema.....	3
- 1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto.....	3
- 1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	3
- 1.5 Riferimenti.....	3
<b>- 2. Sistema Corrente.....</b>	<b>4</b>
<b>- 3. Sistema Proposto.....</b>	<b>4</b>
- 3.1 Overview.....	4
- 3.2 Requisiti funzionali.....	4
- 3.2.1 Gestione dell'apertura/chiusura della sessione di lavoro.....	4
- 3.2.2 Gestione dello scommettitore.....	4
- 3.2.3 Gestione delle scommesse.....	4
- 3.2.4 Gestione degli eventi.....	5
- 3.2.5 Gestione conto personale.....	5
- 3.2.6 Gestione dei problemi.....	5
- 3.3 Requisiti non funzionali.....	5
- 3.3.1 Usabilità.....	5
- 3.3.2 Affidabilità.....	5
- 3.3.3 Performance.....	5
- 3.3.4 Supportabilità.....	5
- 3.3.5 Implementazione.....	6
- 3.3.6 Interface.....	6
- 3.3.8 Legalità.....	6
- 3.4 Modello del sistema.....	7
- 3.4.1 Scenari.....	7
- 3.4.1.1 Gestione dell'apertura/chiusura della sessione di lavoro.....	7
- 3.2.1.2 Gestione dello scommettitore.....	9
- 3.2.1.3 Gestione delle scommesse.....	13
- 3.2.1.4 Gestione degli eventi.....	15
- 3.2.1.5 Gestione conto personale.....	20
- 3.2.1.6 Gestione dei problemi.....	21

- 3.4.2 Descrizione dei casi d'uso .....	22
- 3.4.2.1 Gestione dell'apertura/chiusura della sessione di lavoro.....	22
- 3.4.2.2 Gestione dello scommettitore.....	24
- 3.4.2.3 Gestione delle scommesse.....	28
- 3.4.2.4 Gestione degli eventi.....	32
- 3.4.2.5 Gestione conto personale.....	37
- 3.4.2.6 Gestione dei problemi.....	41
- 3.4.3 Modello Oggetto .....	42
- 3.4.3.1 Diagramma delle Classi .....	42
- 3.4.3.1.1 Gestione della sessione di lavoro .....	42
- 3.4.3.1.2 Gestione dello scommettitore.....	48
- 3.4.3.1.3 Gestione delle scommesse.....	55
- 3.4.3.1.4 Gestione degli eventi.....	62
- 3.4.3.1.5 Gestione conto personale.....	69
- 3.4.3.1.6 Gestione dei problemi.....	75
- 3.4.4 Modello Dinamico .....	79
- 3.4.4.1 Diagrammi di Sequenza.....	79
- 3.4.4.1.1 Gestione della sessione di lavoro .....	79
- 3.4.4.1.2 Gestione dello scommettitore.....	84
- 3.4.4.1.3 Gestione delle scommesse.....	92
- 3.4.4.1.4 Gestione degli eventi.....	98
- 3.4.4.1.5 Gestione conto personale.....	108
- 3.4.4.1.6 Gestione dei problemi.....	113

# 1 Introduzione

## 1.1 Obiettivi del sistema

L'obiettivo del progetto è la re-ingegnerizzazione del portale internet "Totosì" per le scommesse sportive on-line.

## 1.2 Scopo del sistema

Migliorare il sistema esistente rendendo più intuitivo e veloce il servizio di scommesse on-line e più accessibile il portale di servizi, facilitando la gestione del sistema da parte degli amministratori e dando la possibilità agli utenti di poter scommettere in modo facile, intuitivo e rapido.

## 1.3 Obiettivi e criteri di successo del progetto

Aumentare significativamente il grado di intuitività e di facilità di utilizzo delle interfacce grafiche in modo da velocizzare l'accesso ai servizi e rendere il portale più vicino alle esigenze dell'utente, basando su questo i suoi criteri di successo.

## 1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Sono previsti tre livelli di utenti che potranno accedere al sito:

- *Amministratore* (livello 3)

Termine con cui s'intende l'Amministratore del sistema.

- *Scommettitore* (livello 2)

Termine con cui s'intende l'utente registrato del sistema e titolare di un conto di gioco.

- *Visitatore* (livello 1)

Termine con cui s'intende l'utente non registrato nel sistema.

- *Utente* (livello 1, 2, 3)

Termine generico con cui s'intende chi interagisce con il sistema (Visitatore, Amministratore, Scommettitore).

## 1.5 Riferimenti

- Bernd Bruegge e Allen H. Dutoit - Object-Oriented Software Engineering (using UML, Patterns and Java<sup>TM</sup>) – Prentice Hall

- Slide del docente Giuseppe Scanniello.

## 2 Sistema Corrente

Totosi è un sistema di scommesse on-line. Permette ad un utente registrato di aprire un conto e effettuare scommesse collegate agli avvenimenti sportivi.

## 3 Sistema Proposto

### 3.1 Overview

L'obiettivo di questo progetto re-ingegnerizzare il portale di scommesse "Totosi". Il portale è utilizzato da tre tipologie di utenti chiamati Amministratore, Scommettitore e Visitatore. L'applicazione, di tipo web, consiste in pagine web contenenti pulsanti, campi di testo, menù e immagini esplicative. Il sistema è collegato a una base di dati grazie alla quale gli utenti possono gestire e/o visualizzare le scommesse giocate e gli eventi disponibili.

### 3.2 Requisiti funzionali

In base alle tre tipologie di utenti il sistema fornisce diverse funzionalità. Di seguito sono elencate l'insieme delle funzionalità offerte dal sistema differenziate per tipologia di gestione:

#### 3.2.1 Gestione dell'apertura/chiusura della sessione di lavoro

- apertura sessione di lavoro (Login)
- chiusura sessione di lavoro (Logout)
- recupero dati dimenticati

*Operazioni che validano una sessione di lavoro, sia per l'utente amministratore sia per l'utente scommettitore.*

#### 3.2.2 Gestione dello scommettitore

- registrazione
- cancellazione
- modifica
- ricerca

*Funzionalità che permette la registrazione di un nuovo scommettitore, che potrà successivamente usufruire delle funzionalità del sistema, e la gestione degli scommettitori già registrati.*

#### 3.2.3 Gestione delle scommesse

- registrazione
- ricerca
- calcola scommesse vincenti

*Utile per gestire in modo automatico e più rapido la consultazione dello stato delle scommesse effettuate*

### **3.2.4 Gestione degli eventi**

- registrazione
- cancellazione
- modifica
- risultato
- ricerca

*Funzionalità che permette di gestire gli eventi collegati alle manifestazioni sportive oggetto di scommessa.*

### **3.2.5 Gestione conto personale**

- versamento
- prelievo
- riepilogo

*Funzionalità che permette allo scommettitore di gestire il proprio conto di gioco.*

### **3.2.6 Gestione dei problemi**

- consultazione help on - line

## **3.3 Requisiti non funzionali**

### **3.3.1 Usabilità**

Requisito: **Semplicità di utilizzo**

Autore: Team

Descrizione: Il sistema software deve essere intuitivo e di semplice utilizzo.

Priorità Alta

### **3.3.2 Affidabilità**

Requisito: **Gestione dei crash**

Autore Team

Descrizione Il sistema software deve essere in grado di gestire i crash e cercare di recuperare gli eventi precedenti al crash.

Priorità Media

### **3.3.3 Performance**

Requisito: **Rapidità di risposta e gestione sessioni multiple**

Autore: Team

Descrizione: Il sistema software deve essere in grado di rispondere alle richieste dell'utente in un tempo breve e gestire correttamente le situazioni di alto traffico.

Priorità Media

### **3.3.4 Supportabilità**

Requisito: **Adattabilità e internazionalizzazione.**

Autore: Team

Descrizione: il portale web deve essere facilmente aggiornabile, internazionalizzato e ridimensionabile per ampliamento dei servizi.

Priorità Alta

### **3.3.5 Implementazione**

Requisito: **Linguaggio utilizzato**

Autore: Team

Descrizione: Il portale web deve essere implementato con l'utilizzo di JSP.

Priorità Media

Requisito: **Struttura del sistema**

Autore: Team

Descrizione: Il portale web deve avere una struttura di tipo client/server

Priorità Alta

### **3.3.6 Interface**

Requisito: **Semplicità dell' interfaccia utente**

Autore: Team

Descrizione: Il portale web deve presentarsi con un'interfaccia comprensibile a prima vista. L'interfaccia si basa su una pagina principale dalla quale è possibile accedere ai servizi forniti.

Inoltre l'utente deve poter raggiungere tutte le funzionalità del sistema in un massimo di tre passaggi.

Priorità Alta

### **3.3.7 Legalità**

Requisito: **Rilasci**

Autore: Team

Descrizione: I rilasci del sistema devono essere proprietari.

Priorità Bassa

## 3.4 Modello del sistema

### 3.4.1 Scenari

#### 3.4.1.1 Gestione dell'apertura/chiusura della sessione di lavoro:

##### **Scenario 1**

Nome Scenario: Autenticazione con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: utente (scommettitore, amministratore), sistema

Flusso degli eventi:

1. Il sistema all'avvio presenta la finestra in cui inserire login e password dell'utente
2. L'utente inserisce i suoi dati d'accesso
3. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti ed apre la sua sessione di lavoro

Nome Scenario: Autenticazione con insuccesso

Descrizione: Scenario alternativo

Autore: Team

Partecipanti: utente (scommettitore, amministratore), sistema

Flusso degli eventi:

1. Il sistema all'avvio presenta la finestra in cui inserire login e password dell'utente
2. L'utente inserisce i suoi dati d'accesso commettendo un errore
3. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti e stampa un messaggio di errore ripresentando la form di autenticazione



## Scenario 2

Nome Scenario: Recupero password dimenticata

Descrizione: Scenario Principale

Autore: Francesco Lauria

Partecipanti: utente (scommettitore, amministratore), sistema

Flusso degli eventi:

1. Il sistema all'avvio presenta la finestra in cui inserire login e password dell'utente
2. L'utente inserisce i suoi dati d'accesso commettendo un errore
3. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti e stampa un messaggio di errore ripresentando la form di autenticazione
4. L'utente seleziona l'opzione "Recupero Password"
5. Il sistema presenta una pagina con una textbox dove inserire l'email dell'account di cui si sono dimenticati i dati
6. L'utente inserisce il proprio indirizzo di posta e seleziona "invia"
7. Il sistema controlla nel database l'esistenza di quell'indirizzo associato ad un account esistente ed invia una mail all'utente contenente il riepilogo dei suoi dati di accesso

Nome Scenario: Recupero password dimenticata fallito

Descrizione: Scenario alternativo

Autore: Francesco Lauria

Partecipanti: utente (scommettitore, amministratore), sistema

Flusso degli eventi:

1. Il sistema all'avvio presenta la finestra in cui inserire login e password dell'utente
2. L'utente inserisce i suoi dati d'accesso commettendo un errore
3. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti e stampa un messaggio di errore ripresentando la form di autenticazione
4. L'utente seleziona l'opzione "Recupero Password"
5. Il sistema presenta una pagina con una textbox dove inserire l'email dell'account di cui si sono dimenticati i dati
6. L'utente inserisce il proprio indirizzo di posta e seleziona "invia"
8. Il sistema controlla nel database l'esistenza di quell'indirizzo associato ad un account esistente e comunica l'errore riscontrato.

## Scenario 3

Nome Scenario: Logout

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: utente (scommettitore, amministratore), sistema

Flusso degli eventi:

1. L'Utente clicca sul bottone di logout
2. Il sistema verifica chiude la sessione di lavoro relativa all'utente

### 3.4.1.2 Gestione dello scommettitore:

#### **Scenario 4**

Nome Scenario: Registrazione dello scommettitore con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: visitatore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Il visitatore entra nella pagina di registrazione
2. Il sistema visualizza la form di registrazione
3. Il visitatore inserisce tutti i dati anagrafici e scegli un username e una password
4. Il sistema crea un utente scommettitore e assegna un conto di gioco e invia email di conferma registrazione

Nome Scenario: Registrazione dello scommettitore con insuccesso per dati mancanti

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Team

Partecipanti: visitatore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Il visitatore entra nella pagina di registrazione
2. Il sistema visualizza la form di registrazione
3. Il visitatore non inserisce correttamente tutti i dati richiesti
4. Il sistema stampa un messaggio di errore indicando la mancanza dei dati di alcuni campi obbligatori del modulo e invita lo stesso a riempirli
5. Il visitatore inserisce i dati mancanti e rinvia il modulo al sistema

Nome Scenario: Registrazione dello scommettitore con insuccesso per registrazione già avvenuta

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Team

Partecipanti: visitatore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Il visitatore entra nella pagina di registrazione
2. Il sistema visualizza la form di registrazione
3. Il visitatore inserisce tutti i dati anagrafici e scegli un username e una password
4. Il sistema stampa un messaggio di errore indicando che il profilo è già esistente e rimanda l'utente alla pagina di autenticazione

## Scenario 5

Nome Scenario: Cancellazione di uno scommettitore

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di cancellazione degli scommettitori
2. Il sistema visualizza l'elenco degli scommettitori
3. L'amministratore seleziona lo scommettitore dalla lista e clicca sul corrispondente pulsante di cancellazione, confermando infine l'operazione
4. Il sistema effettua la cancellazione dello scommettitore

Nome Scenario: Cancellazione di uno scommettitore mancata

Descrizione: Scenario Alternativo

Autore : Team

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di cancellazione degli scommettitori
5. Il sistema visualizza l'elenco degli scommettitori
6. L'amministratore seleziona lo scommettitore dalla lista e clicca sul corrispondente pulsante di cancellazione, non confermando infine l'operazione
7. Il sistema non effettua la cancellazione dello scommettitore

## Scenario 6

<p>Nome Scenario: <u>Modifica profilo scommettitore</u></p> <p>Descrizione: Scenario principale</p> <p>Autore : Team</p> <p>Partecipanti: scommettitore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lo scommettitore seleziona il bottone di modifica del profilo</li><li>2. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in un form di modifica</li><li>3. Lo scommettitore modifica i dati e da conferma dell'operazione</li><li>4. Il sistema controlla la correttezza dei dati e modifica il profilo dello scommettitore stampando un messaggio di conferma</li></ol>
<p>Nome Scenario: <u>Modifica profilo scommettitore non confermata</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Team</p> <p>Partecipanti: scommettitore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lo scommettitore seleziona il bottone di modifica del profilo</li><li>2. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in un form di modifica</li><li>3. Lo scommettitore modifica i dati e non da conferma dell'operazione</li><li>4. Il sistema non modifica il profilo dello scommettitore</li></ol>
<p>Nome Scenario: <u>Modifica profilo scommettitore con dati errati</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Team</p> <p>Partecipanti: scommettitore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lo scommettitore seleziona il bottone di modifica del profilo</li><li>2. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in un form di modifica</li><li>3. Lo scommettitore modifica il profilo immettendo dati errati e da conferma dell'operazione</li><li>4. Il sistema controlla la correttezza dei dati e non modifica il profilo dello scommettitore stampando un messaggio di errore e lo rimanda alla form di modifica</li></ol>

## Scenario 7

Nome Scenario: Ricerca scommettitore con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di ricerca degli scommettitori inserendo le caratteristiche desiderate
2. Il sistema ricerca nel database e visualizza lo/gli scommettitore/i che soddisfa/no le caratteristiche richieste

Nome Scenario: Ricerca scommettitore fallita

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Team

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore attiva la funzione del sistema di ricerca degli scommettitori inserendo le caratteristiche desiderate
2. Il sistema ricerca nel database comunicando all'amministratore che non ci sono scommettitori con le caratteristiche richieste

### 3.4.1.3 Gestione delle scommesse

#### **Scenario 8**

Nome Scenario: Registrazione scommessa con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: scommettitore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Lo scommettitore seleziona il bottone per la funzione scommesse
2. Il sistema visualizza l'elenco degli eventi su cui è possibile scommettere.
3. Lo scommettitore sceglie uno o più eventi e inserisce l'importo da scommettere
4. Il sistema calcola la quota totale della scommessa e l'importo dell'eventuale vincita
5. Lo scommettitore seleziona il bottone "scommetti".
6. Il sistema chiede conferma dell'operazione
7. Lo scommettitore da conferma
8. Il sistema registra la scommessa notificando l'avvenuta registrazione con successo

Nome Scenario: Registrazione scommessa non confermata

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Team

Partecipanti: scommettitore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Lo scommettitore seleziona il bottone per la funzione scommesse
2. Il sistema visualizza l'elenco degli eventi su cui è possibile scommettere.
3. Lo scommettitore sceglie uno o più eventi e inserisce l'importo da scommettere
4. Il sistema verifica la correttezza dei dati calcolando la quota totale della scommessa e l'importo dell'eventuale vincita
5. Lo scommettitore seleziona il bottone "scommetti".
6. Il sistema chiede conferma dell'operazione
7. Lo scommettitore non conferma l'operazione
8. Il sistema non registra la scommessa

Nome Scenario: Registrazione scommessa fallita per importo errato

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Team

Partecipanti: scommettitore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Lo scommettitore seleziona il bottone per la funzione scommesse
2. Il sistema visualizza l'elenco degli eventi su cui è possibile scommettere.
3. Lo scommettitore sceglie uno o più eventi e inserisce un importo errato.
4. Il sistema verifica la correttezza dei dati e visualizza un messaggio relativo all'errore riscontrato

## Scenario 9

<p>Nome Scenario: <u>Ricerca delle scommesse con successo</u></p> <p>Descrizione: Scenario principale</p> <p>Autore : Team</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di ricerca delle scommesse inserendo le caratteristiche desiderate</li><li>2. Il sistema ricerca nel database e visualizza le scommesse che soddisfano le caratteristiche richieste</li></ol>
<p>Nome Scenario: <u>Ricerca delle scommesse fallita</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Team</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di ricerca delle scommesse inserendo le caratteristiche desiderate</li><li>2. Il sistema ricerca nel database comunicando all'amministratore che non ci sono scommesse con le caratteristiche richieste</li></ol>

## Scenario 10

<p>Nome Scenario: <u>Calcola scommesse vincenti con successo</u></p> <p>Descrizione: Scenario principale</p> <p>Autore : Antonio Genovese</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di calcolo delle scommesse vincenti Il sistema ricerca nel database e visualizza i risultati registrati non ancora sincronizzati con le scommesse</li><li>2. L'amministratore seleziona il pulsante di "sincronizzazione"</li><li>3. Il sistema calcola le scommesse vincenti, aumento il salto dei rispettivi scommettitori vincenti e presenta la lista delle scommesse vinte</li></ol>
<p>Nome Scenario: <u>Calcola scommesse vincenti con insuccesso</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Antonio Genovese</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di calcolo delle scommesse vincenti</li><li>2. Il sistema ricerca nel database e non trova risultati registrati non sincronizzati con le scommesse, presenta all'amministratore un avviso</li></ol>

### 3.4.1.4 Gestione degli eventi

#### **Scenario 11**

Nome Scenario: Ricerca delle scommesse con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Team

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di ricerca delle scommesse inserendo le caratteristiche desiderate
2. Il sistema ricerca nel database e visualizza le scommesse che soddisfano le caratteristiche richieste

Nome Scenario: Ricerca delle scommesse fallita

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Team

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di ricerca delle scommesse inserendo le caratteristiche desiderate
2. Il sistema ricerca nel database comunicando all'amministratore che non ci sono scommesse con le caratteristiche richieste

#### **Scenario 12**

Nome Scenario: Calcola scommesse vincenti con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Antonio Genovese

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di calcolo delle scommesse vincenti  
Il sistema ricerca nel database e visualizza i risultati registrati non ancora sincronizzati con le scommesse
2. L'amministratore seleziona il pulsante di "sincronizzazione"
3. Il sistema calcola le scommesse vincenti, aumento il salto dei rispettivi scommettitori vincenti e presenta la lista delle scommesse vinte

Nome Scenario: Calcola scommesse vincenti con insuccesso

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Antonio Genovese

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di calcolo delle scommesse vincenti
2. Il sistema ricerca nel database e non trova risultati registrati non sincronizzati con le scommesse, presenta all'amministratore un avviso



### Scenario 13

Nome Scenario: Registrazione dell'evento su cui scommettere riuscita

Descrizione: Scenario principale

Autore : Sabia Donato

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi
2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore
3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di registrazione evento.
4. Il sistema visualizza una form con i campi necessari alla registrazione dell'evento.
5. L'amministratore inserisce i dati dell'evento (data e orario inizio, nome squadre e quote) e seleziona il bottone "registra evento"
6. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti e registra l'evento notificando l'avvenuta registrazione con successo

Nome Scenario: Registrazione dell'evento su cui scommettere fallita

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Sabia Donato

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi
2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore
3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di registrazione evento.
4. Il sistema visualizza una form con i campi necessari alla registrazione dell'evento.
5. L'amministratore inserisce i dati dell'evento (data e orario inizio, nome squadre e quote) e seleziona il bottone "registra evento"
6. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti riscontrando degli errori, non registra l'evento e stampa un messaggio di errore

## Scenario 14

Nome Scenario: Cancellazione dell'evento riuscita

Descrizione: Scenario principale

Autore : Sabia Donato

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi
2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore
3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di cancellazione degli eventi.
4. Il sistema ricerca nel database e visualizza una lista ordinata di tutti gli eventi disponibili
5. L'amministratore attiva la funzione di cancellazione premendo il bottone "elimina" presente di fianco ad ogni singolo evento visualizzato dal sistema
6. Il sistema chiede conferma dell'operazione di cancellazione
7. L'amministratore dà conferma dell'operazione
8. Il sistema cancella dalla base di dati l'evento

Nome Scenario: Cancellazione dell'evento non confermata

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Sabia Donato

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi
2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore
3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di cancellazione degli eventi.
4. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi disponibili
5. L'amministratore attiva la funzione di cancellazione premendo il bottone "elimina" presente di fianco ad ogni singolo evento visualizzato dal sistema
6. Il sistema chiede conferma dell'operazione di cancellazione
7. L'amministratore non dà conferma dell'operazione
8. Il sistema non cancella dalla base di dati l'evento

Nome Scenario: Cancellazione dell'evento fallita per mancanza eventi

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Sabia Donato

Partecipanti: amministratore, sistema

Flusso degli eventi:

1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi
2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore
3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di cancellazione degli eventi.
4. Il sistema ricerca nel database e stampa un messaggio di errore per comunicare all'amministratore che non ci sono eventi da cancellare

## Scenario 15

<p>Nome Scenario: <u>Modifica dell'evento con successo</u></p> <p>Descrizione: Scenario principale</p> <p>Autore : Antonio Genovese</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li><li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li><li>3. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di modifica dell'evento</li><li>4. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi</li><li>5. L'amministratore seleziona l'evento da modificare</li><li>6. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li><li>7. L'amministratore inserisce la modifica da effettuare e seleziona il bottone "modifica"</li><li>8. Il sistema richiede la conferma della modifica</li><li>9. L'amministratore conferma la modifica del dato</li><li>10. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti e registra la modifica notificando il successo dell'operazione</li></ol>
<p>Nome Scenario: <u>Modifica dell'evento con dati errati</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Antonio Genovese</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li><li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li><li>3. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di modifica dell'evento</li><li>4. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi</li><li>5. L'amministratore seleziona l'evento da modificare</li><li>6. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li><li>7. L'amministratore inserisce dati errati di modifica e seleziona il bottone "modifica"</li><li>8. Il sistema richiede la conferma della modifica</li><li>9. L'amministratore da conferma dell'operazione</li><li>10. Il sistema controlla la correttezza dei dati e non modifica l'evento stampando un messaggio di errore e lo rimanda alla form di modifica</li></ol>
<p>Nome Scenario: <u>Modifica dell'evento senza conferma</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Antonio Genovese</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li><li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li><li>3. L'amministratore Attiva la funzione del sistema di modifica dell'evento</li><li>4. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi</li><li>5. L'amministratore seleziona l'evento da modificare</li><li>6. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li><li>7. L'amministratore inserisce la modifica da effettuare e seleziona il bottone "modifica"</li><li>8. Il sistema richiede la conferma della modifica</li><li>9. L'amministratore non da conferma della modifica del dato</li><li>10. Il sistema non registra la modifica</li></ol>

## Scenario 16

Nome Scenario: <u>Ricerca dell'Evento con successo</u> Descrizione: Scenario principale Autore : Antonio Genovese Partecipanti: utente (visitatore,scommettitore,amministratore), sistema Flusso degli eventi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente Attiva la funzione del sistema di ricerca degli eventi inserendo le caratteristiche desiderate</li><li>2. Il sistema ricerca nel database e visualizza lo/gli evento/i che soddisfa/no le caratteristiche richieste</li></ol>
Nome Scenario: <u>Ricerca dell'Evento con insuccesso</u> Descrizione: Scenario principale Autore : Antonio Genovese Partecipanti: utente (visitatore,scommettitore,amministratore), sistema Flusso degli eventi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente Attiva la funzione del sistema di ricerca degli eventi inserendo le caratteristiche desiderate</li><li>2. Il sistema ricerca nel database comunicando all'utente che non ci sono eventi con le caratteristiche richieste</li></ol>

## Scenario 17

Nome Scenario: <u>Inserimento Risultato dell'Evento con successo</u> Descrizione: Scenario principale Autore : Antonio Genovese Partecipanti: amministratore, sistema Flusso degli eventi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema d'inserimento risultato dell'evento</li><li>2. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi</li><li>3. L'amministratore seleziona l'evento di cui inserire il risultato</li><li>4. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li><li>5. L'amministratore inserisce il risultato e seleziona il bottone "Risultato"</li><li>6. Il sistema chiede conferma dell'operazione</li><li>7. L'amministratore conferma l'operazione</li><li>8. Il sistema controlla la correttezza dei dati, registra il risultato e da conferma dell'operazione effettuata con successo.</li></ol>
Nome Scenario: <u>Inserimento Risultato dell'Evento non confermato</u> Descrizione: Scenario alternativo Autore : Antonio Genovese Partecipanti: amministratore, sistema Flusso degli eventi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema d'inserimento risultato dell'evento</li><li>2. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi</li><li>3. L'amministratore seleziona l'evento di cui inserire il risultato</li><li>4. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li><li>5. L'amministratore inserisce il risultato e seleziona il bottone "Risultato"</li><li>6. Il sistema chiede conferma dell'operazione</li><li>7. L'amministratore non da conferma dell'operazione</li><li>8. Il sistema non registra il risultato</li></ol>

<p>Nome Scenario: <u>Inserimento Risultato dell'Evento con dati errati</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Antonio Genovese</p> <p>Partecipanti: amministratore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore Attiva la funzione del sistema d'inserimento risultato dell'evento</li> <li>2. Il sistema ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi</li> <li>3. L'amministratore seleziona l'evento di cui inserire il risultato</li> <li>4. Il sistema visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li> <li>5. L'amministratore inserisce il risultato ma con dati errati e seleziona il bottone "Risultato"</li> <li>6. Il sistema chiede conferma dell'operazione</li> <li>7. L'amministratore conferma l'operazione</li> <li>8. Il sistema controlla la correttezza dei dati, notifica l'errore nei dati inseriti stampando un messaggio di errore e lo rimanda alla form d'inserimento del risultato senza registrare il risultato</li> </ol>
---

### 3.4.1.5 Gestione conto personale

#### **Scenario 18**

<p>Nome Scenario: <u>Versamento con successo</u></p> <p>Descrizione: Scenario principale</p> <p>Autore : Team</p> <p>Partecipanti: scommettitore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lo scommettitore seleziona il bottone per la ricarica del conto</li> <li>2. Il sistema carica la form con i dati necessari per il completamento dell'operazione</li> <li>3. Lo scommettitore riempie la form con i dati opportuni e seleziona il bottone per effettuare l'operazione</li> <li>4. Il sistema controlla i dati inseriti e completa l'operazione di versamento comunicando allo scommettitore l'esito dell'operazione.</li> </ol>
<p>Nome Scenario: <u>Versamento con esito negativo</u></p> <p>Descrizione: Scenario alternativo</p> <p>Autore : Lauria Francesco</p> <p>Partecipanti: scommettitore, sistema</p> <p>Flusso degli eventi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lo scommettitore seleziona il bottone per la ricarica del conto</li> <li>2. Il sistema carica la form con i dati necessari per il completamento dell'operazione</li> <li>3. Lo scommettitore riempie la form con i dati opportuni e seleziona il bottone per effettuare l'operazione</li> <li>4. Il sistema controlla i dati inseriti comunicando allo scommettitore, l'errore riscontrato.</li> </ol>

### Scenario 19

Nome Scenario: Prelievo con successo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Lauria Francesco

Partecipanti: scommettitore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Lo scommettitore seleziona il bottone prelievo dal conto
2. Il sistema carica la form con i dati necessari per il completamento dell'operazione
3. Lo scommettitore riempie la form con i dati opportuni e seleziona il bottone per effettuare l'operazione
4. Il sistema controlla i dati inseriti e completa l'operazione di prelievo comunicando allo scommettitore l'esito positivo dell'operazione.

Nome Scenario: Prelievo con esito negativo

Descrizione: Scenario alternativo

Autore : Lauria Francesco

Partecipanti: scommettitore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Lo scommettitore seleziona il bottone per il prelievo dal conto
2. Il sistema carica la form con i dati necessari per il completamento dell'operazione
3. Lo scommettitore riempie la form con i dati opportuni e seleziona il bottone per effettuare l'operazione
4. Il sistema controlla i dati inseriti comunicando allo scommettitore, l'errore riscontrato.

### Scenario 20

Nome Scenario: Riepilogo

Descrizione: Scenario principale

Autore : Lauria Francesco

Partecipanti: scommettitore, sistema

Flusso degli eventi:

1. Lo scommettitore seleziona il bottone per l'operazione di riepilogo
2. Il sistema ricerca le informazioni del conto dello scommettitore e le carica in una pagina.

#### 3.4.1.6 Gestione dei problemi

### Scenario 21

Nome Scenario: Consultazione help on - line

Descrizione: Scenario principale

Autore : Sabia Donato

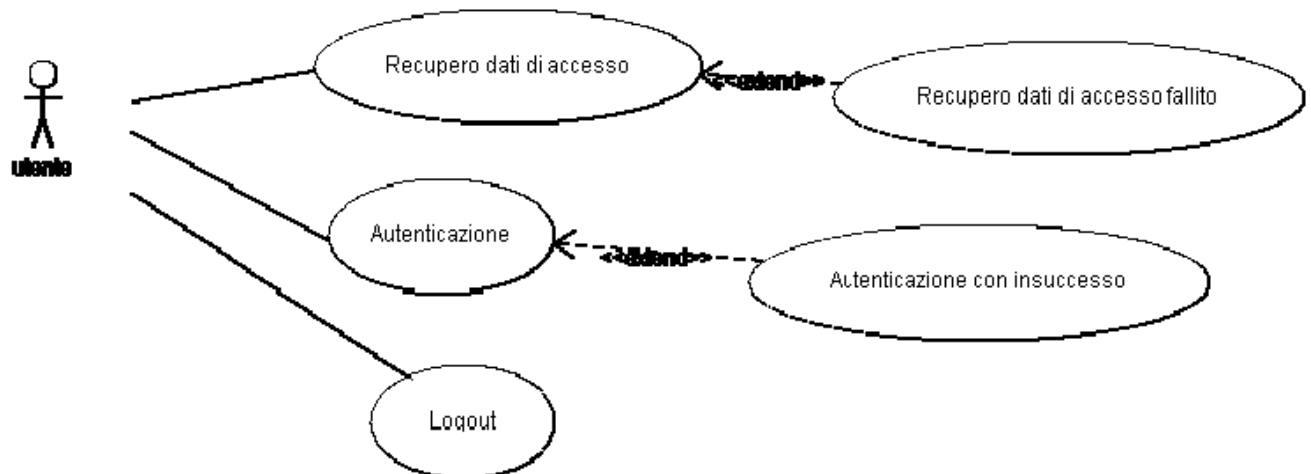
Partecipanti: utente (scommettitore, visitatore) , sistema

Flusso degli eventi:

1. L'utente attiva la funzione del sistema di help on line selezionando il bottone "info".
2. Il sistema visualizza una lista di argomenti che permettono di individuare le specifiche esigenze di aiuto dell'utente
3. L'utente seleziona la categoria desiderata
4. Il sistema visualizza una guida passo passo per la categoria selezionata seguita da una FAQ

### 3.4.2 Descrizione dei casi d'uso

#### 3.4.2.1 Gestione della sessione di lavoro



<b>Nome Use Case:</b>	Autenticazione
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente(Amministratore, Scommettitore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utente: seleziona il bottone “Login” nella sezione dedicata alla gestione delle sessione di lavoro</li><li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i dati necessari per l'autenticazione</li><li>3. Utente: inserisce l'user name e la password e seleziona l'opzione “login”</li><li>4. Sistema: controlla le credenziali di accesso e se sono corrette invia l'utente alla pagina predefinita a seconda del suo gruppo di appartenenza</li></ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Sistema Avviato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Utente Autenticato

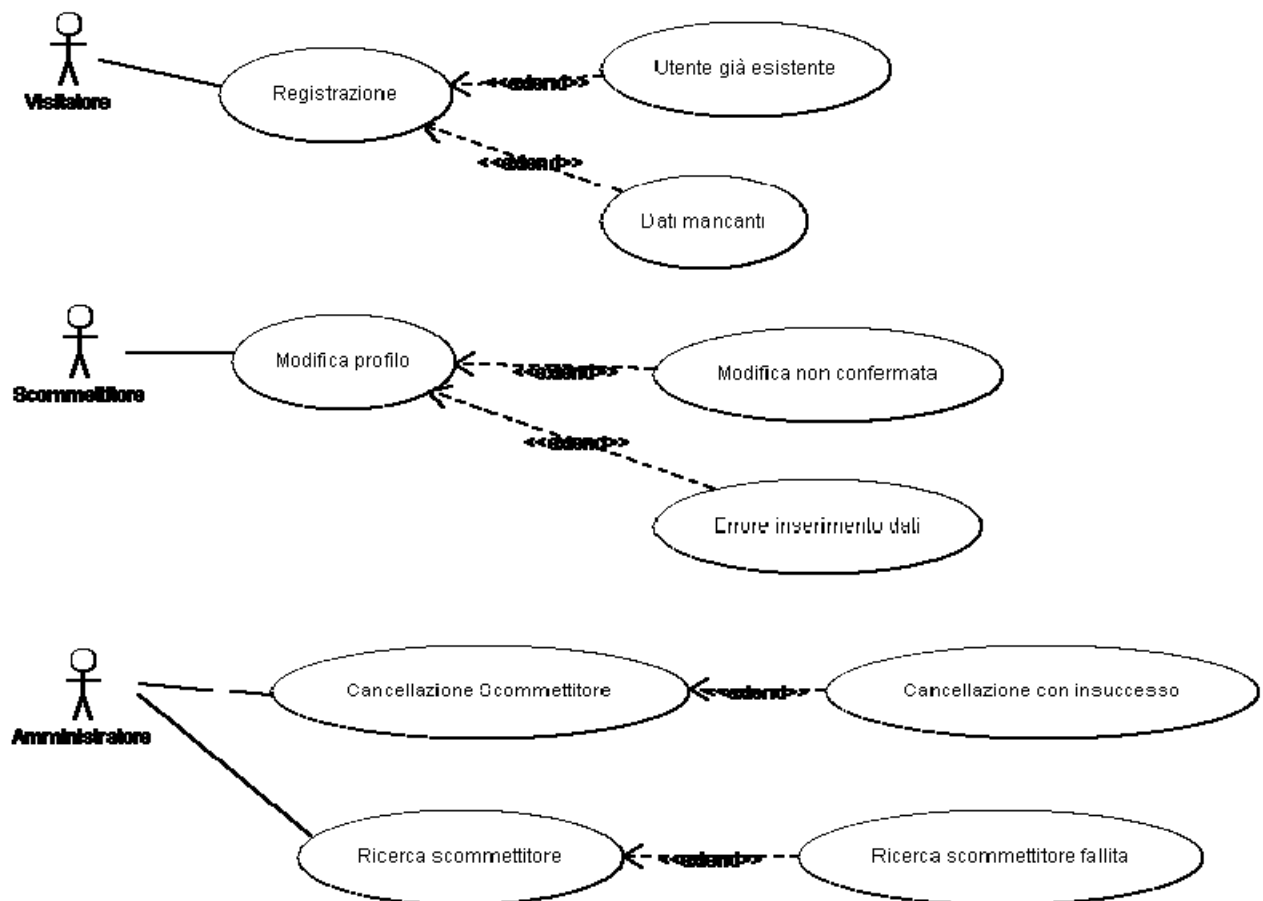
<b>Nome Use Case:</b>	Autenticazione con insuccesso
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente(Amministratore, Scommettitore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Utente: seleziona il bottone “Login” nella sezione dedicata alla gestione delle sessione di lavoro</li><li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i dati necessari per l'autenticazione</li><li>3. Utente: inserisce l'user name e la password con rispettivamente uno dei criteri errato, oppure entrambi, seleziona l'opzione “login”</li><li>4. Sistema: controlla le credenziali di accesso e riscontrando l'errore stampa un messaggio e invia l'utente alla pagina principale.</li></ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Sistema Avviato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina principale

<b>Nome Use Case:</b>	Recupero dati di accesso
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente(Amministratore, Scommettitore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utente: seleziona il bottone “login” nella sezione dedicata alla gestione della sessione di lavoro</li> <li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i dati necessari per l'autenticazione</li> <li>3. Utente: Seleziona il bottone “Recupera dati di accesso” e inserisce il suo indirizzo e-mail</li> <li>4. Sistema: controlla l'indirizzo e-mail con quelli presenti nel database che sono associati ad un account e se trova una corrispondenza invia l'e-mail con il riepilogo dei dati dell'utente</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Utente già Registrato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Email di riepilogo inviata

<b>Nome Use Case:</b>	Recupero dati di accesso fallito
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente(Amministratore, Scommettitore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utente: seleziona il bottone “login” nella sezione dedicata alla gestione della sessione di lavoro</li> <li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i dati necessari per l'autenticazione</li> <li>3. Utente: Seleziona il bottone “Recupera dati di accesso” e inserisce il suo indirizzo e-mail</li> <li>4. Sistema: controlla l'indirizzo e-mail con quelli presenti nel database che sono associati ad un account, l'indirizzo non è presente nel database e il sistema stampa un avviso e reindirizza l'utente alla pagina principale di autenticazione.</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Utente già Registrato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Utente indirizzato alla pagina principale di autenticazione



### 3.4.2.2 Gestione dello scommettitore



<b>Nome Use Case:</b>	Registrazione
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Visitatore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitatore: Seleziona il bottone "Registrati" nella sezione della gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: visualizza la form di registrazione</li> <li>3. Visitatore: compila la form di registrazione e conferma l'operazione</li> <li>4. Sistema: controlla i dati inseriti e nel caso siano corretti crea un nuovo utente</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Sistema avviato.
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Nuovo utente registrato.

<b>Nome Use Case:</b>	Utente già esistente
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Visitatore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitatore: Seleziona il bottone “Registrati” nella sezione della gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: visualizza la form di registrazione</li> <li>3. Visitatore: compila la form di registrazione e conferma l'operazione</li> <li>4. Sistema: controlla i dati inseriti riscontra un profilo già presente nel database quindi restituisce un avviso e re-indirizza alla pagina di registrazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Sistema avviato.
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visitatore indirizzato alla pagina di registrazione.

<b>Nome Use Case:</b>	Dati Mancanti
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Visitatore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visitatore: Seleziona il bottone “Registrati” nella sezione della gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: visualizza la form di registrazione</li> <li>3. Visitatore: compila la form di registrazione e conferma l'operazione</li> <li>4. Sistema: controlla i dati inseriti riscontra dati mancanti quindi restituisce un avviso e re-indirizza alla pagina di registrazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Sistema avviato.
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visitatore indirizzato alla pagina di registrazione.

<b>Nome Use Case:</b>	Modifica profilo
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone “modifica profilo” nella sezione dedicata alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: carica la pagina con una form riepilogativa dei dati relativi allo scommettitore</li> <li>3. Scommettitore: modifica i dati desiderati e da conferma o annulla l'operazione</li> <li>4. Sistema: controlla la correttezza dei dati e modifica il profilo dello scommettitore</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Profilo dello scommettitore modificato

<b>Nome Use Case:</b>	Modifica non confermata
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone “modifica profilo” nella sezione dedicata alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: carica la pagina con una form riepilogativa dei dati relativi allo scommettitore</li> <li>3. Scommettitore: modifica i dati desiderati e annulla l'operazione</li> <li>4. Sistema: re-indirizza alla pagina principale dello scommettitore</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina principale scommettitore

<b>Nome Use Case:</b>	Errore inserimento dati
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone “modifica profilo” nella sezione dedicata alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: carica la pagina con una form riepilogativa dei dati relativi allo scommettitore</li> <li>3. Scommettitore: modifica i dati desiderati e conferma l'operazione</li> <li>4. Sistema: controlla i dati inseriti riscontra errori nei dati quindi stampa un messaggio di errore e re-indirizza alla pagina di modifica dei dati.</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Sistema avviato.
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visitatore re-indirizzato alla pagina di modifica dei dati.

<b>Nome Use Case:</b>	Cancellazione scommettitore
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: Seleziona il bottone “cancella utente” nella sezione relativa alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: Carica in una pagina l'elenco degli scommettitori</li> <li>3. Amministratore: Seleziona lo scommettitore da eliminare e conferma l'operazione</li> <li>4. Sistema: Cancella lo scommettitore dal database.</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Scommettitore eliminato dal database

<b>Nome Use Case:</b>	Cancellazione con insuccesso
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: Seleziona il bottone “cancella utente” nella sezione relativa alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: Carica in una pagina l'elenco degli scommettitori</li> <li>3. Amministratore: Seleziona lo scommettitore da eliminare e non da conferma dell'operazione</li> <li>4. Sistema: Non cancella lo scommettitore dal database e re-indirizza l'Amministratore alla pagina dell'elenco degli scommettitori da cancellare.</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina scommettitore da eliminare

<b>Nome Use Case:</b>	Ricerca scommettitore
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone “ricerca” nella sezione relativa alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: visualizza una form inerente i criteri di ricerca</li> <li>3. Amministratore: inserisce i criteri di ricerca</li> <li>4. Sistema: confronta i dati inseriti con quelli presenti nel database mostrandone i risultati ottenuti</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione lista scommettitori

<b>Nome Use Case:</b>	Ricerca scommettitore fallita
<b>Autore:</b>	Francesco Lauria
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone “ricerca” nella sezione relativa alla gestione dello scommettitore</li> <li>2. Sistema: visualizza una form inerente i criteri di ricerca</li> <li>3. Amministratore: inserisce i criteri di ricerca</li> <li>4. Sistema: confronta i dati inseriti con quelli presenti nel database notifica un avviso non trovando nessun scommettitore corrispondente ai criteri di ricerca inseriti</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Avviso di ricerca fallita

### 3.4.2.3 Gestione delle scommesse



<b>Nome Use Case:</b>	Registrazione Scommessa
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone "Scommetti"</li> <li>2. Sistema: visualizza la lista completa degli eventi su cui è possibile scommettere e una form relativa all'importo da scommettere</li> <li>3. Scommettitore: seleziona l'evento su cui scommettere e inserisce l'importo</li> <li>4. Sistema: chiede conferma della scommessa visualizzando una finestra</li> <li>5. Scommettitore: da la conferma della scommessa selezionando il bottone di conferma</li> <li>6. Sistema: controlla che l'importo sia corretto, che non sia superiore al limite stabilito e al saldo dello scommettitore, registra la scommessa e da notifica per confermare il successo dell'operazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Scommessa registrata

<b>Nome Use Case:</b>	Registrazione non Confermata
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone "Scommetti"</li> <li>2. Sistema: visualizza la lista completa degli eventi su cui è possibile scommettere e una form relativa all'importo da scommettere</li> <li>3. Scommettitore: seleziona l'evento su cui scommettere e inserisce l'importo</li> <li>4. Sistema: chiede conferma della scommessa visualizzando una finestra</li> <li>5. Scommettitore: non dà la conferma della scommessa selezionando il bottone annulla</li> <li>6. Sistema: re-indirizza lo scommettitore alla pagina principale</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina principale scommettitore

<b>Nome Use Case:</b>	Registrazione Fallita importo errato
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone "Scommetti"</li> <li>2. Sistema: visualizza la lista completa degli eventi su cui è possibile scommettere e una form relativa all'importo da scommettere</li> <li>3. Scommettitore: seleziona l'evento su cui scommettere e inserisce l'importo</li> <li>4. Sistema: chiede conferma della scommessa visualizzando una finestra</li> <li>5. Scommettitore: dà la conferma della scommessa selezionando il bottone conferma</li> <li>6. Sistema: controlla che l'importo sia corretto, che non sia superiore al limite stabilito e al saldo dello scommettitore, visualizza un messaggio di errore se il controllo risulta negativo e re-indirizza lo scommettitore alla pagina degli eventi.</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina degli eventi

<b>Nome Use Case:</b>	Ricerca scommessa
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone “Cerca Scommessa” nella sezione dedicata alla gestione delle scommesse</li> <li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i termini della ricerca</li> <li>3. Amministratore: non inserisce il parametro con il quale effettuare la ricerca</li> <li>4. Sistema: mostra a video la lista completa delle scommesse registrate</li> <li>5. Amministratore: riprende il controllo dell'applicazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Elenco scommesse ricercate

<b>Nome Use Case:</b>	Ricerca tramite parametro
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone “Cerca Scommessa” nella sezione dedicata alla gestione delle scommesse</li> <li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i termini della ricerca</li> <li>3. Amministratore: inserisce il parametro con il quale effettuare la ricerca</li> <li>4. Sistema: mostra a video la lista delle scommesse trovate che rispondono alla richiesta</li> <li>5. Amministratore: riprende il controllo dell'applicazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Elenco scommesse ricercate

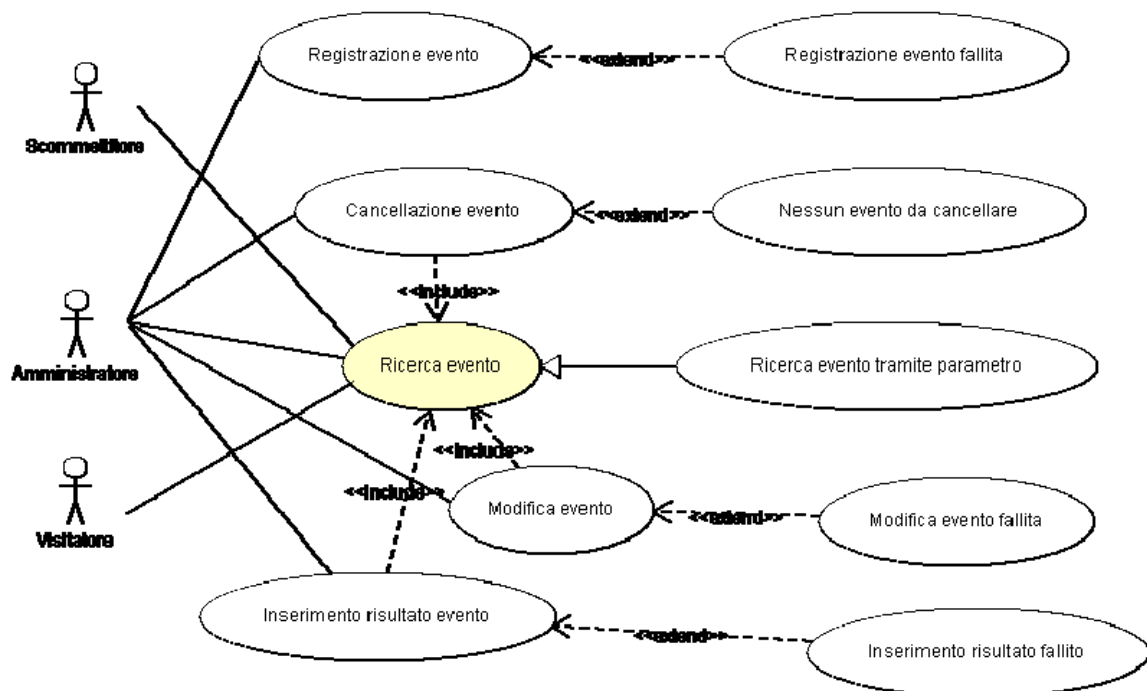
<b>Nome Use Case:</b>	Nessuna Scommessa Trovata
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone “Cerca Scommessa” nella sezione dedicata alla gestione delle scommesse</li> <li>2. Sistema: presenta una schermata in cui inserire i termini della ricerca</li> <li>3. Amministratore: inserisce il parametro con il quale effettuare la ricerca</li> <li>4. Sistema: mostra a video un avviso non avendo trovato nessuna scommessa corrispondente al parametro di ricerca inserito e re-indirizza l'amministratore alla pagina di ricerca</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina di ricerca

<b>Nome Use Case:</b>	Calcola Scommessa Vincente
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone "Calcola Scommessa Vincente" nella sezione dedicata alla gestione delle scommesse</li> <li>2. Sistema: ricerca e presenta una schermata contenente la lista dei risultati degli eventi registrati non sincronizzati con le scommesse</li> <li>3. Amministratore: seleziona il bottone "Sincronizza"</li> <li>4. Sistema: elabora la richiesta calcolando le scommesse vincenti e aumentando il saldo del conto relativo allo scommettitore vincente, stampa a video notifica di operazione riuscita con successo</li> <li>5. Amministratore: riprende il controllo dell'applicazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato, risultati registrati non sincronizzati con le scommesse
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Notifica operazione effettuata con successo

<b>Nome Use Case:</b>	Calcola Scommessa Vincente Fallita
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: seleziona il bottone "Calcola Scommessa Vincente" nella sezione dedicata alla gestione delle scommesse</li> <li>2. Sistema: ricerca e non riscontrando risultati non ancora sincronizzati con le scommesse stampa un messaggio di avviso e re-indirizza l'amministratore alla pagina</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Amministratore autenticato, risultati registrati non sincronizzati con le scommesse
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina principale dell'amministratore



### 3.4.2.4 Gestione degli eventi



<b>Nome Use Case:</b>	Registrazione evento
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li> <li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li> <li>3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di registrazione evento.</li> <li>4. Il sistema visualizza una form con i campi necessari alla registrazione dell'evento.</li> <li>5. L'amministratore inserisce i dati dell'evento (data e orario inizio, nome squadre e quote) e seleziona il bottone "registra evento"</li> <li>6. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti e registra l'evento notificando l'avvenuta registrazione con successo</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Il nuovo evento è registrato nel sistema

<b>Nome Use Case:</b>	Registrazione evento fallita
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li> <li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li> <li>3. L'amministratore attiva la funzione del sistema di registrazione evento.</li> <li>4. Il sistema visualizza una form con i campi necessari alla registrazione dell'evento.</li> <li>5. L'amministratore inserisce i dati dell'evento (data e orario inizio, nome squadre e quote) e seleziona il bottone "registra evento"</li> <li>6. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti rilevando errori nell'inserimento dei dati, quindi stampa un messaggio di errore non registrando l'evento e riposta l'amministratore alla form di registrazione.</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form di registrazione

<b>Nome Use Case:</b>	Cancellazione evento
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li> <li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li> <li>3. Amministratore: attiva la funzione del sistema di cancellazione evento</li> <li>4. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza una lista ordinata di tutti gli eventi registrati</li> <li>5. Amministratore: attiva la funzione di cancellazione premendo il bottone elimina posto di fianco ad ogni evento visualizzato</li> <li>6. Sistema: chiede conferma dell'operazione</li> <li>7. Amministratore: conferma l'operazione</li> <li>8. Sistema: cancella dalla base di dati l'evento</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	L'evento viene cancellato dal sistema

<b>Nome Use Case:</b>	Nessun evento da cancellare
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li> <li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li> <li>3. Amministratore: attiva la funzione del sistema di cancellazione evento</li> <li>4. Sistema: effettua una ricerca nel database e non trova nessun evento registrato quindi stampa un messaggio di errore</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Messaggio di errore

<b>Nome Use Case:</b>	Modifica evento
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li> <li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li> <li>3. Amministratore: attiva la funzione del sistema di modifica evento</li> <li>4. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza una lista ordinata di tutti gli eventi registrati</li> <li>5. Amministratore: seleziona l'evento da modificare</li> <li>6. Sistema: visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li> <li>7. Amministratore: modifica i dati dell'evento e seleziona il bottone "conferma modifica"</li> <li>8. Sistema: verifica la correttezza dei dati inseriti e registra la modifica notificando la modifica</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	L'evento viene modificato dal sistema

<b>Nome Use Case:</b>	Modifica evento fallita
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore entra nell'ambiente che tratta i dati relativi agli eventi</li> <li>2. Il sistema visualizza una schermata con le diverse funzionalità offerte all'amministratore</li> <li>3. Amministratore: attiva la funzione del sistema di modifica evento</li> <li>4. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza una lista ordinata di tutti gli eventi registrati</li> <li>5. Amministratore: seleziona l'evento da modificare</li> <li>6. Sistema: visualizza il riepilogo dei dati in una form di modifica</li> <li>7. Amministratore: modifica i dati dell'evento e seleziona il bottone "conferma modifica"</li> <li>8. Sistema: verifica la correttezza dei dati inseriti, riscontra errori quindi visualizza un messaggio di errore e re-indirizza l'amministratore la form di modifica</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form di modifica

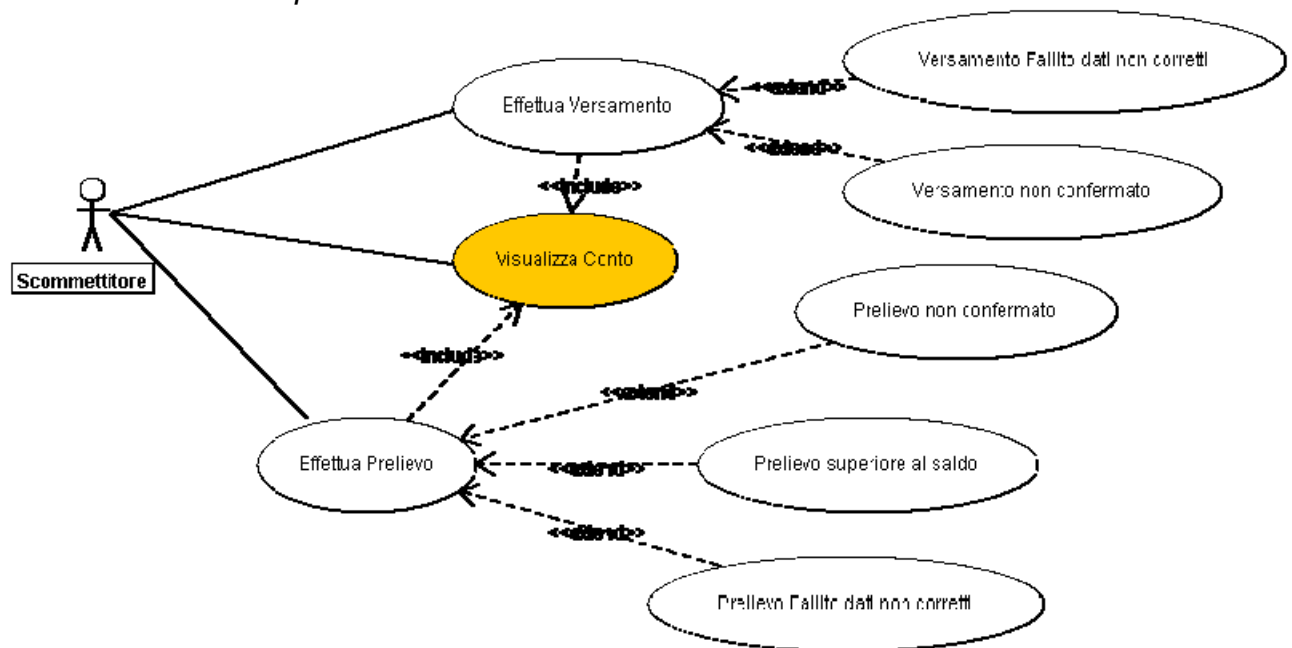
<b>Nome Use Case:</b>	Ricerca evento
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente (Amministratore, Visitatore, Scommettitore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utente: attiva la funzione del sistema di ricerca evento</li> <li>2. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi registrati</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Il sistema deve essere avviato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Il sistema visualizza le informazioni richieste

<b>Nome Use Case:</b>	Ricerca evento tramite parametro
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente (Amministratore, Visitatore, Scommettitore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utente: attiva la funzione del sistema di ricerca evento inserendo le caratteristiche desiderate</li> <li>2. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza gli eventi che soddisfano le caratteristiche richieste</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Il sistema deve essere avviato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Il sistema visualizza le informazioni richieste

<b>Nome Use Case:</b>	Inserimento Risultato evento
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: attiva la funzione del sistema di inserimento risultato evento</li> <li>2. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi.</li> <li>3. Amministratore: seleziona l'evento di cui inserire il risultato.</li> <li>4. Sistema: il sistema visualizza una form di modifica contenente il riepilogo dei dati.</li> <li>5. Amministratore: L'amministratore inserisce il risultato e seleziona il bottone "Risultato"</li> <li>6. Sistema: Chiede conferma dell'operazione</li> <li>7. Amministratore: Conferma l'operazione</li> <li>8. Sistema: controlla la correttezza dei dati, registra il risultato e dà conferma della registrazione effettuata con successo</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Il risultato dell'evento è registrato nel sistema

<b>Nome Use Case:</b>	Inserimento Risultato fallita
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Amministratore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amministratore: attiva la funzione del sistema di inserimento risultato evento</li> <li>2. Sistema: effettua una ricerca nel database e visualizza tutti gli eventi.</li> <li>3. Amministratore: seleziona l'evento di cui inserire il risultato.</li> <li>4. Sistema: il sistema visualizza una form di modifica contenente il riepilogo dei dati.</li> <li>5. Amministratore: L'amministratore inserisce il risultato e seleziona il bottone "Risultato"</li> <li>6. Sistema: Chiede conferma dell'operazione</li> <li>7. Amministratore: Conferma l'operazione</li> <li>8. Sistema: controlla la correttezza dei dati, riscontra errori quindi stampa un messaggio di errore e ripropone la form di inserimento dei risultato</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	L'amministratore è loggato al sistema
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form d'inserimento del risultato

### 3.4.2.5 Gestione conto personale



<b>Nome Use Case:</b>	Visualizza Conto
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per visualizzare il riepilogo del conto personale</li> <li>2. Sistema: il sistema ricerca nel database e riepiloga il saldo totale del conto compresa la lista delle operazioni effettuate</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione saldo e lista operazioni

<b>Nome Use Case:</b>	Effettua Versamento
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un versamento</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di versamento e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodi di versamento e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Versa"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti e la correttezza dei dati, riepiloga i dati del prelievo e richiede la conferma dell'operazione</li> <li>5. Scommettitore: conferma l'operazione selezionando il bottone di conferma</li> <li>6. Sistema: registra il prelievo, modifica il saldo e notifica il successo dell'operazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Notifica dell'operazione effettuata con successo, modifica saldo

<b>Nome Use Case:</b>	Versamento non Confermato
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un versamento</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di versamento e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodi di versamento e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Versa"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti e la correttezza dei dati, riepiloga i dati del prelievo e richiede la conferma dell'operazione</li> <li>5. Scommettitore: non conferma l'operazione selezionando il bottone annulla</li> <li>6. Sistema: re-indirizza lo scommettitore alla pagina relativa al versamento</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione pagina del versamento

<b>Nome Use Case:</b>	Versamento fallito dati non corretti
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un versamento</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di versamento e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodi di versamento e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Versa"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti e la correttezza dei dati, riscontra dati non inseriti o errati quindi visualizza un avviso e riporta lo Scommettitore al passo precedente</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form dati versamento

<b>Nome Use Case:</b>	Effettua Prelievo
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un prelievo</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di prelievo e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodo e l'importo del prelievo e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Preleva"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti, la correttezza dei dati e se il saldo sia sufficiente per il prelievo infine riepiloga i dati del versamento e richiede la conferma dell'operazione</li> <li>5. Scommettitore: conferma l'operazione selezionando il bottone di conferma</li> <li>6. Sistema: registra il prelievo, modifica il saldo e notifica il successo dell'operazione</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Notifica dell'operazione effettuata con successo, modifica saldo
<b>Condizioni eccezionali:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Al passo 4 il sistema rileva dati obbligatori non inseriti o erranei quindi visualizza un avviso e riporta lo Scommettitore al passo 3</i></li> <li>• <i>Al passo 4 il sistema rileva il saldo non sufficiente per l'operazione quindi visualizza un avviso e riporta lo Scommettitore al passo 3</i></li> <li>• <i>Al passo 5 lo scommettitore non da conferma dell'operazione il sistema torna al passo 3</i></li> </ul>

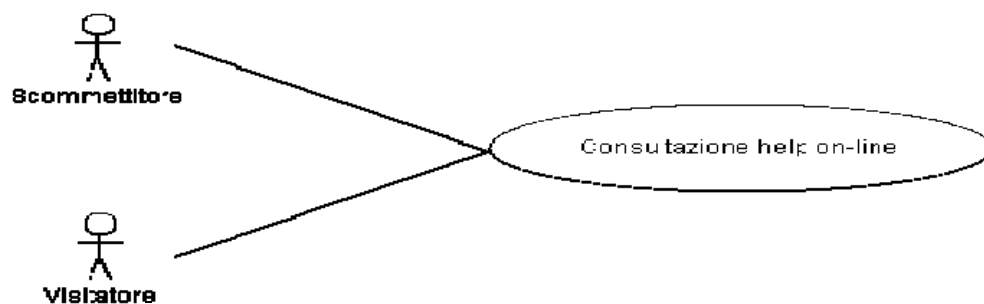


<b>Nome Use Case:</b>	Prelievo non confermato
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un prelievo</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di prelievo e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodo e l'importo del prelievo e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Preleva"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti, la correttezza dei dati e se il saldo sia sufficiente per il prelievo infine riepiloga i dati del versamento e richiede la conferma dell'operazione</li> <li>5. Scommettitore: non conferma l'operazione selezionando il bottone annulla</li> <li>6. Sistema: re-indirizza lo Scommettitore alla form di prelievo</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form di prelievo

<b>Nome Use Case:</b>	Prelievo superiore al Saldo
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un prelievo</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di prelievo e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodo e l'importo del prelievo e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Preleva"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti, la correttezza dei dati e se il saldo sia sufficiente per il prelievo, riscontra che il saldo è inferiore al prelievo quindi visualizza un messaggio di notifica e re-indirizza lo Scommettitore alla form di prelievo</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form di prelievo

<b>Nome Use Case:</b>	Prelievo Fallito dati non corretti
<b>Autore:</b>	Antonio Genovese
<b>Attori Partecipanti:</b>	Scommettitore
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scommettitore: seleziona il bottone per effettuare un prelievo</li> <li>2. Sistema: mostra allo scommettitore una pagina con le opzioni da scegliere per la modalità di prelievo e delle form con dati obbligatori</li> <li>3. Scommettitore: seleziona il metodo e l'importo del prelievo e inserisce tutti i dati obbligatori, seleziona quindi il bottone "Preleva"</li> <li>4. Sistema: controlla che i dati obbligatori siano tutti inseriti, la correttezza dei dati e se il saldo sia sufficiente per il prelievo, riscontra la mancanza o l'inserimento di dati obbligatori errati quindi visualizza un messaggio di notifica e re-indirizza lo Scommettitore alla form di prelievo</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Scommettitore autenticato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	Visualizzazione form di prelievo

#### 3.4.2.6 Gestione dei problemi

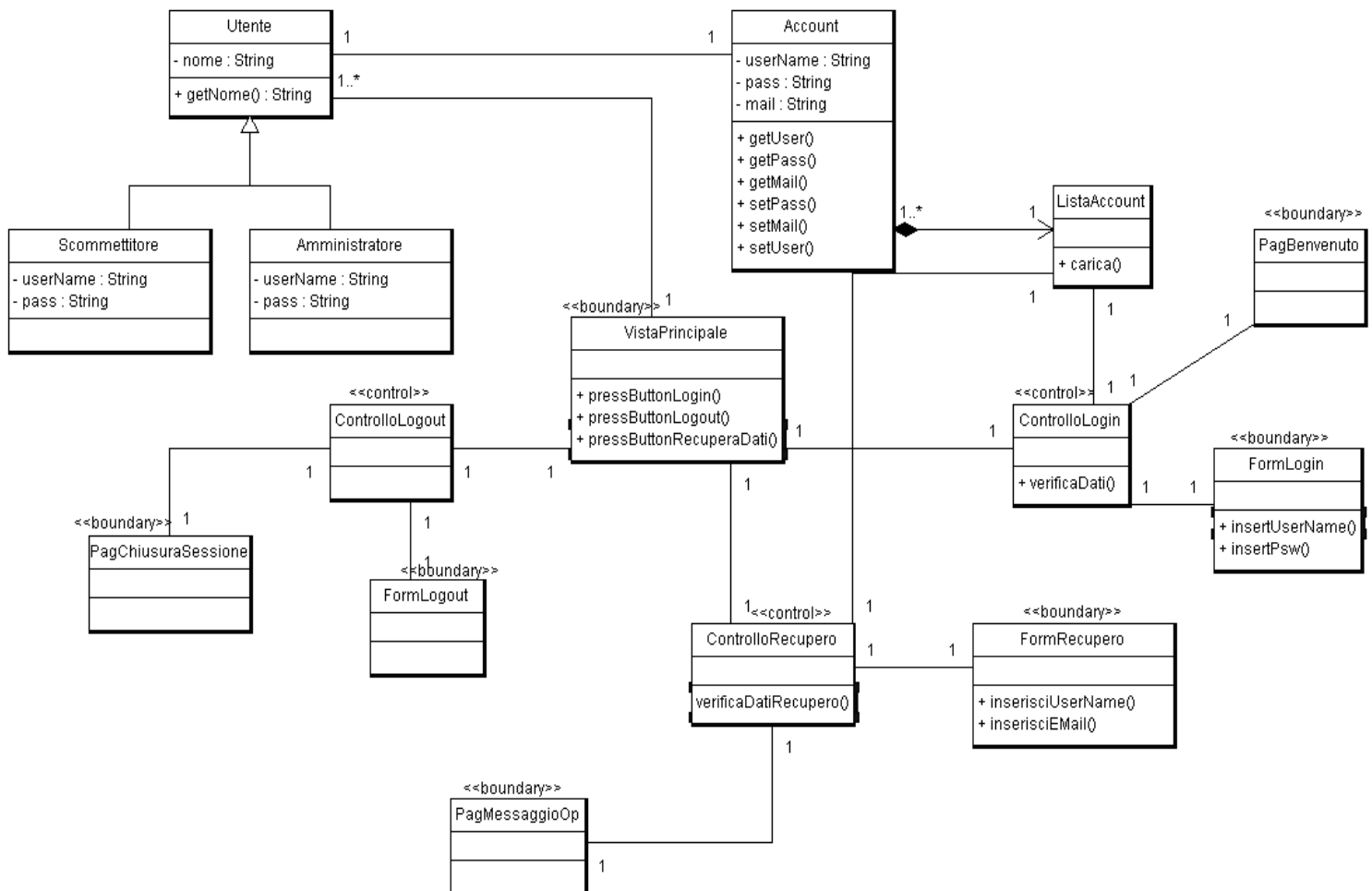


<b>Nome Use Case:</b>	Consultazione help on-line
<b>Autore:</b>	Sabia Donato
<b>Attori Partecipanti:</b>	Utente (Scommettitore, Visitatore, Amministratore)
<b>Flusso degli eventi:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utente: attiva la funzione del sistema di help on line selezionando il bottone "info".</li> <li>2. Sistema: visualizza una lista di argomenti che permettono di individuare le specifiche esigenze di aiuto dell'utente</li> <li>3. Utente: seleziona la categoria desiderata</li> <li>4. Sistema: visualizza un documento contenente una guida passo passo per la categoria selezionata seguita da una FAQ</li> </ol>
<b>Condizione d'ingresso:</b>	Il sistema deve essere avviato
<b>Condizioni d'uscita:</b>	L'utente ha accesso alle informazioni riguardanti una particolare funzionalità del sistema

### 3.4.3 Modello Oggetto

#### 3.4.3.1 Diagramma delle Classi

##### 3.4.3.1.1 Gestione della Sessione di lavoro



Classe	Utente		Versione: 1.0	
			Autore: Francesco Lauria	
Descrizione	Classe rappresenta l'utente generico(Ammministratore o Scommettitore) registrato che ha accesso alle funzionalità del portale.			
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra Utente e Account Relazione 1..* a 1 tra Utente e Vista Principale			
Attributi				
Nome	Accesso		Descrizione	
nome	Privato		Nome dell'Utente	
Metodi				
Signature	getNome()		Accesso	Pubblico
Descrizione	Restituisce il nome dell'Utente			

Classe	Scommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Francesco Lauria
Descrizione	Classe rappresenta l'utente registrato proprietario di un conto e con le capacità di scommettere.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Il nickname dello scommettitore.
pass	Privato	La password dello scommettitore.
Metodi		

Classe	Amministratore	Versione: 1.0
		Autore: Francesco Lauria
Descrizione	Classe rappresenta l'amministratore del sistema	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Il nickName dell' amministratore
pass	Privato	La password dell' amministratore.
Metodi		

Classe	Account	Versione: 1.0	
		Autore: Francesco Lauria	
Descrizione	Classe rappresenta l'Utente persistente registrato nel sistema.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con Utente. Relazione 1..* a 1 con ListaAccount.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
userName	Privato	Il nickName dell' amministratore.	
pass	Privato	La password dell' amministratore.	
mail	Privato	L'indirizzo Email dell'Utente.	
Metodi			
Signature	getUser()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Restituisce l'userName dell'Utente		
Signature	setUser()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Impostare l'userName.		
Signature	getPass()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Restituisce la password dell'Utente		
Signature	setPass()	Accesso	Pubblico

<b>Descrizione</b>	Imposta la password dell'utente.		
<b>Signature</b>	getMail()	<b>Accesso</b>	Pubblico
<b>Descrizione</b>	Restituisce l'indirizzo mail dell'Utente.		
<b>Signature</b>	setMail()	<b>Accesso</b>	Pubblico
<b>Descrizione</b>	Imposta l'indirizzo mail dell'Utente.		

Classe	ListaAccount	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta la lista degli Account presenti nel sistema.		
Collaborazione	Relazione 1..* a 1 con Account. Relazione 1 a 1 con ControlloLogin. Relazione 1 a 1 con ControlloRecupero.		
Attributi			
Metodi			
Signature	carica()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce l'Account caricato.		

Classe	VistaPrincipale	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale.		
Collaborazione	Relazione 1..* a 1 con Utente. Relazione 1 a 1 con ControlloLogin. Relazione 1 a 1 con ControlloLogOut. Relazione 1 a 1 con ControlloRecupero.		
Attributi			
Metodi			
Signature	pressButtonLogin()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla pressione del bottone Login.		
Signature	pressButtonLogOut ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla pressione del bottone Logout.		
Signature	pressButtonRecuperaDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla pressione del bottone RecuperaDati.		

Classe	FormLogout	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la form relativa al logout.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloLogout.	
Attributi		
Metodi		

Classe	FormLogin	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la form relativa al login.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloLogin.		
Attributi			
Metodi			
Signature	insertUserName ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al campo d'inserimento del nome utente.		
Signature	insertPsw ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al campo d'inserimento della password dell'utente.		

Classe	FormRecupero	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la form relativa al recupero delle credenziali.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloRecupero.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciUserName ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al campo d’inserimento del nome utente.		
Signature	inserisciEMail ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al campo d’inserimento dell’indirizzo Email dell’utente.		

Classe	PagChiusuraSessione	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la pagina di avvenuto logout.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloLogout.	
Attributi		
Metodi		

Classe	PagBenvenuto	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la pagina di avvenuto login.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloLogin.	
Attributi		
Metodi		

Classe	PagMessaggioOp	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la pagina di operazione avvenuta con successo.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloRecupero.	
Attributi		
Metodi		

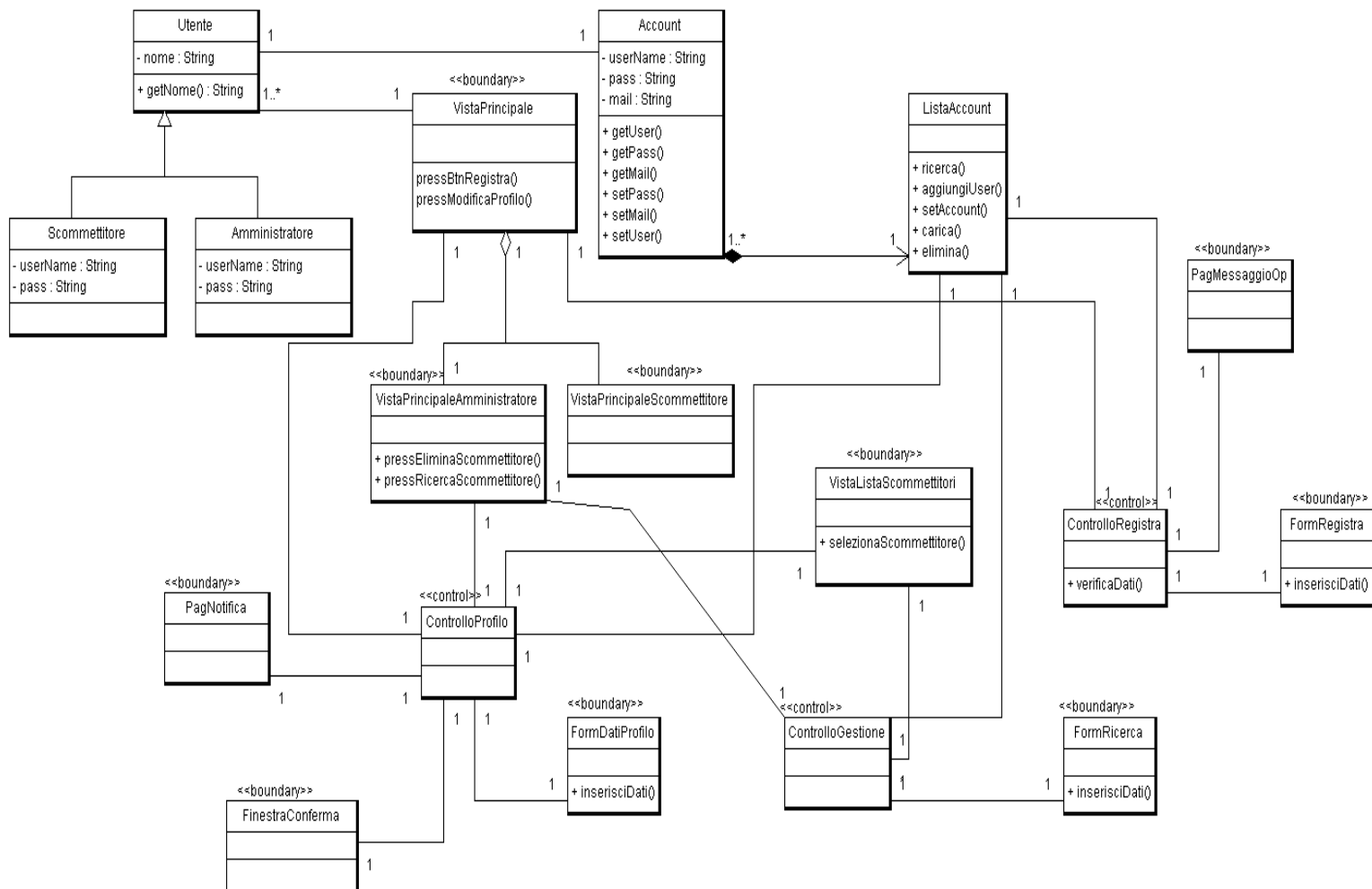
Classe	ControlloLogin	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni di login.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipale e ControlloLogin. Relazione da 1 a 1 tra FormLogin e ControlloLogin. Relazione da 1 a 1 tra ListaAccount e ControlloLogin. Relazione da 1 a 1 tra ControlloLogin e PagBenvenuto.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	verificaDati ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che verifica che i dati inseriti siano corretti.		

Classe	ControlloRecupero	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni di recupero delle credenziali.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipale e ControlloRecupero. Relazione da 1 a 1 tra FormRecupero e ControlloRecupero. Relazione da 1 a 1 tra ListaAccount e ControlloRecupero. Relazione da 1 a 1 tra ControlloRecupero e PagMessaggioOp.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	verificaDatiRecupero()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che verifica che i dati inseriti siano corretti.		

Classe	ControlloLogout	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni di logout.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipale e ControlloLogout. Relazione da 1 a 1 tra FormLogout e ControlloLogout. Relazione da 1 a 1 tra ControlloLogout e PagChiusuraSessione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	verificaDatiRecupero()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che verifica che i dati inseriti siano corretti.		



### 3.4.3.1.2 Gestione dello Scommettitore



Classe	Utente	Versione: 1.0	
		Autore: Francesco Lauria	
Descrizione	Classe rappresenta l'utente generico(Ammministratore o Scommettitore) registrato che ha accesso alle funzionalità del portale.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra Utente e Account Relazione 1..* a 1 tra Utente e Vista Principale		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
nome	Privato	Nome dell'Utente	
Metodi			
Signature	getNome()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Restituisce il nome dell'Utente		

Classe	Scommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Francesco Lauria
Descrizione	Classe rappresenta l'utente registrato proprietario di un conto e con le capacità di scommettere.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Il nickName dello scommettitore.
pass	Privato	La password dello scommettitore.
Metodi		

Classe	Amministratore	Versione: 1.0
		Autore: Francesco Lauria
Descrizione	Classe rappresenta l'amministratore del sistema	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Il nickName dell' amministratore
pass	Privato	La password dell' amministratore.
Metodi		

Classe	Account	Versione: 1.0
		Autore: Francesco Lauria
Descrizione	Classe rappresenta l'Utente persistente registrato nel sistema.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con Utente. Relazione 1..* a 1 con ListaAccount.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Il nickName dell' amministratore.
pass	Privato	La password dell' amministratore.
mail	Privato	L'indirizzo Email dell'Utente.
Metodi		
Signature	getUser()	Accesso Pubblico
Descrizione	Restituisce l'userName dell'Utente	
Signature	setUser()	Accesso Pubblico
Descrizione	Impostare l'userName.	
Signature	getPass()	Accesso Pubblico
Descrizione	Restituisce la password dell'Utente	
Signature	setPass()	Accesso Pubblico
Descrizione	Imposta la password dell'utente.	

<b>Signature</b>	getMail()	<b>Accesso</b>	Pubblico
<b>Descrizione</b>	Restituisce l'indirizzo mail dell'Utente.		
<b>Signature</b>	setMail()	<b>Accesso</b>	Pubblico
<b>Descrizione</b>	Imposta l'indirizzo mail dell'Utente.		

Classe	ListaAccount	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta la lista degli Account presenti nel sistema.		
Collaborazione	Relazione 1..* a 1 con Account. Relazione 1 a 1 con ControlloProfilo. Relazione 1 a 1 con ControlloGestione. Relazione 1 a 1 con ControlloRegistra.		
Attributi			
Metodi			
Signature	carica()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce l'Account caricato.		
Signature	aggiungiUser()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo per inserire un Account nella lista.		
Signature	setAccount()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che imposta un Account nella lista.		
Signature	elimina()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che elimina un Account dalla lista.		
Signature	ricerca()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce un Accout cercato nella lista.		

Classe	VistaPrincipale	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale.		
Collaborazione	Relazione 1..* a 1 con Utente. Relazione 1 a 1 con ControlloProfilo. Relazione 1 a 1 con ControlloRegistra.		
Attributi			
Metodi			
Signature	pressBtnRegistra ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla pressione del bottone Registra.		
Signature	pressModificaProfilo()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla pressione del bottone ModificaProfilo.		

Classe	VistaPrincipaleScommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa allo Scommettitore autenticato.	
Collaborazione		
Attributi		
Metodi		

Classe	VistaPrincipaleAmministratore	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa all' Amministratore autenticato.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1..* tra VistaPrincipaleAmministratore e Amministratore. Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmministratore e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmministratore e ControlloProfilo.		
Attributi			
Metodi			
Signature	pressRicercaScommettitore()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di ricerca.		
Signature	pressEliminaScommettitore()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di eliminazione dello scommettitore.		

Classe	PagMessaggioOp	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la pagina di operazione avvenuta con successo.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 con ControlloRegistra.	
Attributi		
Metodi		

Classe	FinestraConferma	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina di conferma dell'operazione.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FinestraConferma e ControlloProfilo.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	FormRicerca	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per la ricerca degli Scommettitori.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormRicerca e ControlloGestione.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento dei dati da parte dell'amministratore.		

Classe	FormDatiProfilo	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per la modifica di un profilo utente.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormDatiProfilo e ControlloProfilo.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento dei dati da parte dell'amministratore.		

Classe	FormRegistra	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per la registrazione di un profilo utente.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormRicerca e ControlloGestione.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento dei dati da parte dell'utente.		

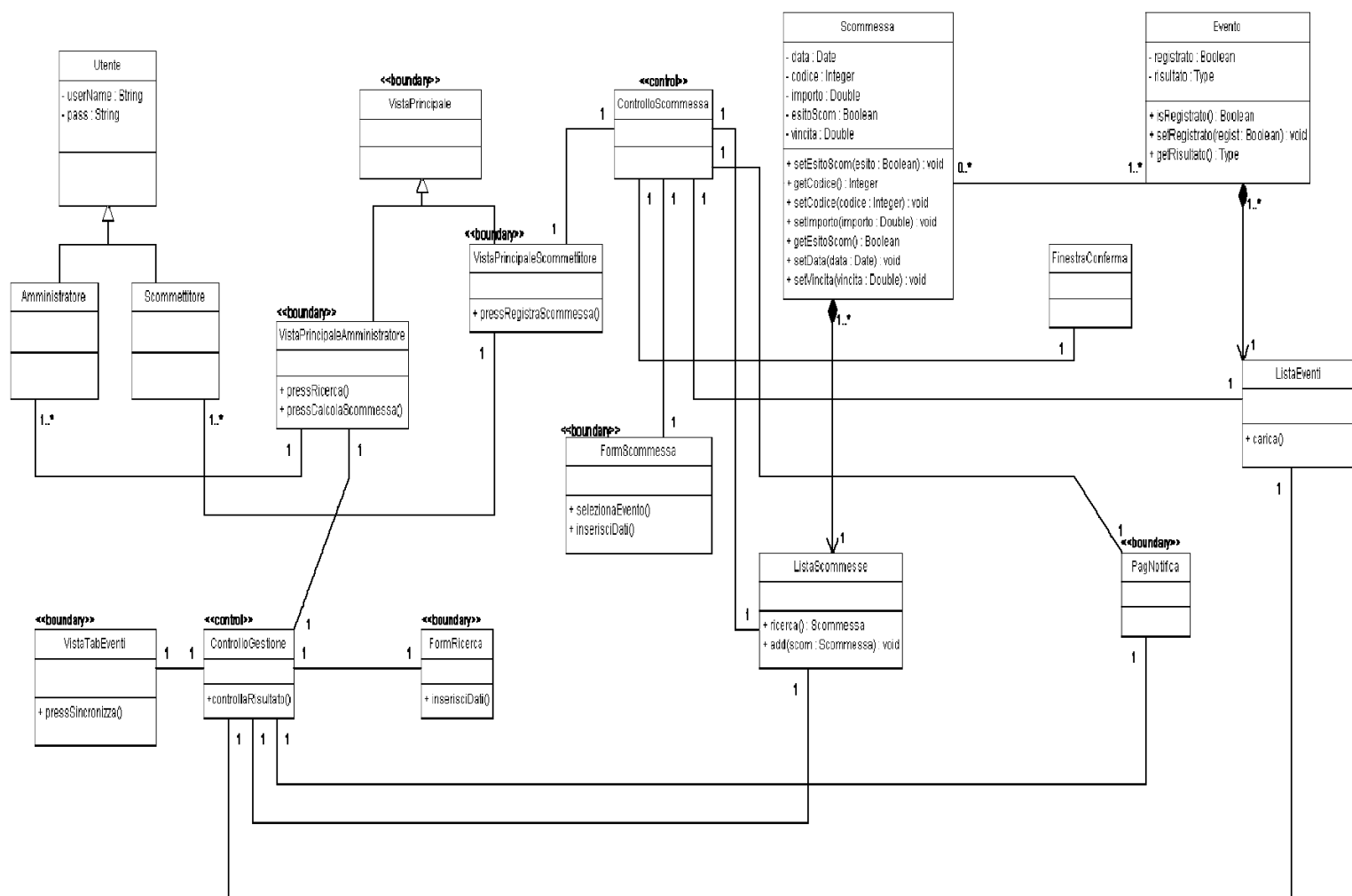
Classe	VistaListaScommettitori	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina di visualizzazione della lista degli scommettitori.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaListaScommettitori e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra VistaListaScommettitori e ControlloProfilo.		
Attributi			
Metodi			
Signature	selezionaScommettitore()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla seleziona di uno scommettitore dalla lista.		

Classe	ControlloGestione	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni effettuate dall' amministratore.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmminsitratore e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra FormRicerca e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra ListaAccount e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra VistaListaScommettitori e ControlloGestione.	
Attributi		
Metodi		

Classe	ControlloProfilo	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni effettuate dall' amministratore sul profilo di uno scommettitore.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmminsitratore e ControlloProfilo.	
	Relazione da 1 a 1 tra FormDatiProfilo e ControlloProfilo.	
	Relazione da 1 a 1 tra ListaAccount e ControlloProfilo.	
	Relazione da 1 a 1 tra VistaListaScommettitori e ControlloProfilo.	
	Relazione da 1 a 1 tra ControlloProfilo e PagNotifica.	
	Relazione da 1 a 1 tra ControlloProfilo e FinestraConferma.	
Attributi		
Metodi		

Classe	ControlloRegistra	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni effettuate dal visitatore per registrare un profilo		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipale e ControlloRegistra. Relazione da 1 a 1 tra FormRegistra e ControlloRegistra. Relazione da 1 a 1 tra ListaAccount e ControlloRegistra. Relazione da 1 a 1 tra ControlloRegistra e PagMessaggioOp.		
Attributi			
Metodi			
Signature	verificaDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla verifica dei dati immessi.		

### 3.4.3.1.3 Gestione delle Scommesse



Classe	Utente	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta l'utente generico(Ammministratore o Scommettitore) registrato che ha accesso alle funzionalità del portale.		
Collaborazione	N/A		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
nome	Privato	Nome dell'utente.	
Metodi			
Signature		Accesso	
userName	Privato	Id utente.	
pass	Privato	Password di autenticazione.	



Classe	Scommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe rappresenta l'utente registrato proprietario di un conto e con le capacità di scommettere.	
Collaborazione	Relazione 1..* a 1 tra Scommettitore e VistaPrincipaleScommettitore	
Attributi		
Metodi		

Classe	Amministratore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe rappresenta l'amministratore del sistema.	
Collaborazione	Relazione da 1..* a 1 tra Amministratore e VistaPrincipaleAmministratore.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	Evento	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta la manifestazione sportiva su cui poter scommettere.		
Collaborazione	Relazione da 0..* a 1..* tra Evento e Scommessa.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
risultato	Privato	Risultato della manifestazione.	
registrato	Privato	Rappresenta la variabile che consente di capire se il risultato dell'evento è stato sincronizzato con le scommesse effettuate per quell'evento.	
Metodi			
Signature	setRegistrato (registrato : Boolean)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di inserire 'true' quando il risultato dell'evento è sincronizzato con le scommesse effettuate per quell'evento.		
Signature	isRegistrato ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di sapere se il risultato dell'evento è stato sincronizzato con le scommesse effettuate..		
Signature	getRisultato ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di ottenere il risultato dell'evento.		

Classe	Scommessa	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta le scommesse effettuate.		
Collaborazione	Relazione da 0..* a 1..* tra Evento e Scommessa.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Data	Privato	Data di registrazione scommessa.	
Codice	Privato	Codice univoco identificativo della scommessa.	
Importo	Privato	Importo totale della scommessa.	
EsitoScom	Privato	Esito della scommessa, indica se la scommessa è vincente o meno.	
Vincita	Privato	Totale importo della vincita eventuale.	
Metodi			
Signature	setEsitoScom(esito : Boolean)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di inserire l'esito della scommessa, 'true' se la scommessa è vincente.		
Signature	getCodice ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Restituisce il codice univoco della scommessa.		
Signature	getEsitoScom()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Restituisce l'esito della scommessa, restituisce 'true' se la scommessa è vincente.		
Signature	setCodice (codice: Integer)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Assegna un codice univoco alla scommessa.		
Signature	setData (data : Date)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Imposta la data della scommessa.		
Signature	setImporto (importo : Double)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Assegna l'importo speso per la scommessa.		
Signature	setVincita (vincita : Double)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Assegna l'importo che eventualmente frutterà l'esito positivo della scommessa.		

Classe	VistaPrincipale	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa all'utente autenticato.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	VistaPrincipaleScommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa allo Scommettitore autenticato.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1..* tra VistaPrincipaleScommettitore e Scommettitore. Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleScomettitore e ControlloScommessa.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		
Signature	pressRegistraScommessa()	Accesso Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di effettuazione della scommessa..	

Classe	VistaPrincipaleAmministratore	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa all' Amministratore autenticato.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1..* tra VistaPrincipaleAmministratore e Amministratore. Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmministratore e ControlloGestione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	pressRicerca()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di ricerca.		
Signature	pressCalcolaScommessa()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di calcolo delle scommesse vincenti.		

Classe	ControlloScommessa	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni effettuate dallo scommettitore.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleScomettitore e ControlloScommessa. Relazione da 1 a 1 tra FormScommessa e ControlloScommessa. Relazione da 1 a 1 tra ListaEventi e ControlloScommessa. Relazione da 1 a 1 tra ListaScomesse e ControlloScommessa. Relazione da 1 a 1 tra ControlloScommessa e PagNotifica. Relazione da 1 a 1 tra ControlloScommessa e FinestraConferma.	
Attributi		
Metodi		

Classe	ControlloGestione	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni effettuate dall' amministratore.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmminsitratore e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra FormRicerca e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra Scommesse e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra ListaScomesse e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra ListaEventi e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra ControlloGestione e PagNotifica.		
Attributi			
Metodi			
Signature	controllaRisultato()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che calcola i risultati delle scommesse analizzando i risultati degli eventi..		

Classe	FormScommessa	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per la registrazione della scommessa.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormScommessa e ControlloScommessa.		
Attributi			
Metodi			
Signature	selezionaEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla selezione dell'evento e degli eventi da parte dello scommettitore su cui scommettere.		
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento dei dati da parte dello scommettitore.		

Classe	FormRicerca	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per la ricerca delle scommesse.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormRicerca e ControlloGestione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento dei dati da parte dell'amministratore.		

Classe	VistaTabEventi	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina che riassume la lista degli eventi con risultato non sincronizzato.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaTabEventi e ControlloGestione.		
Attributi			
Metodi			
Signature	sincronizza ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'avvio dell'operazione ci calcolo delle scommesse vincenti.		

Classe	FormRicerca	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per la ricerca delle scommesse.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormRicerca e ControlloGestione.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento dei dati da parte dell'amministratore.		

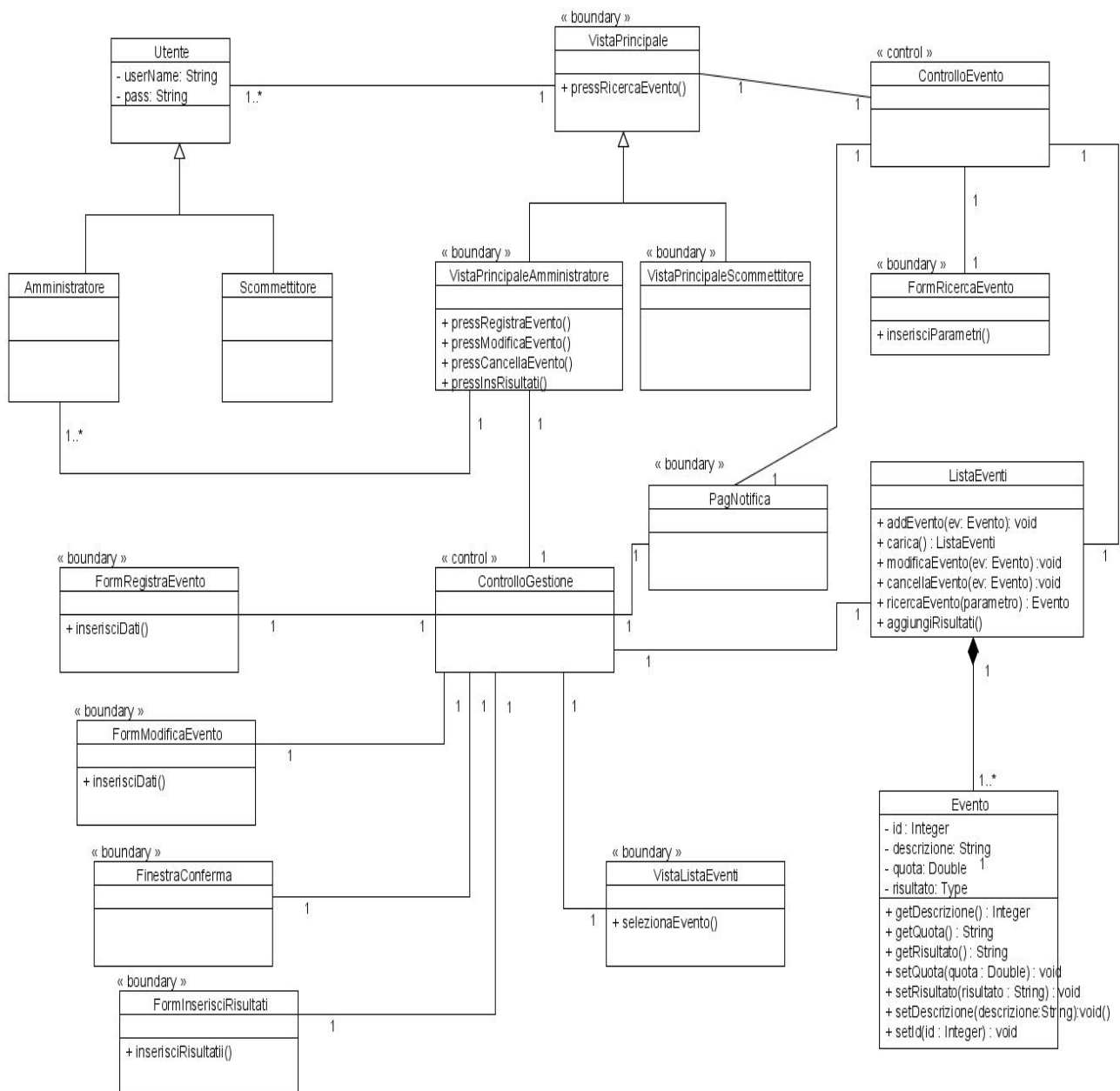
Classe	PagNotifica	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina di notifica dell'operazione avvenuta con successo.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloScommessa.	
Attributi		
Metodi		

Classe	FinestraConferma	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina di notifica dell'operazione avvenuta con successo.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FinestraConferma e ControlloScommessa.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	ListaScommesse	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe relativa alla lista delle scommesse. Aggregazione con la classe Scommessa.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra ControlloScommessa e ListaScommesse. Relazione da 1 a 1 tra ControlloGestione e ListaScommesse.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	ricerca() : Scommessa	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo alla ricerca della scommessa, restituisce il risultato della ricerca.		
Signature	add(scom Scommessa)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo all'inserimento di una scommessa nella lista delle scommesse.		

Classe	ListaEventi	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe relativa alla lista degli eventi. Aggregazione con la classe Evento.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra ControlloScommessa e ListaEventi. Relazione da 1 a 1 tra ControlloGestione e ListaEventi.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	carica()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che torna la lista degli eventi.		

### 3.4.3.1.4 Gestione degli eventi



Classe	Utente	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Superclasse che rappresenta sia gli scommettitori che gli amministratori.	
Collaborazione	Relazione da 1..* a 1 tra la classe Utente e la classe <<boundary>> VistaPrincipale	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Nickname con cui l'utente è identificato univocamente nel sistema
pass	Privato	Password per un'accesso sicuro al sistema
Metodi		

Classe	Scommettitore	Versione: 1.1	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe che rappresenta l'utente registrato che, in quanto tale, è proprietario di un conto e ha la capacità di effettuare scommesse.		
Collaborazione			
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature		Accesso	

Classe	Amministratore	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe che rappresenta l'amministratore del sistema.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra Amministratore e la classe <<boundary>> VistaPrincipaleAmministratore		
Attributi			
Metodi			
Signature		Accesso	

Classe	VistaPrincipale	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta l'interfaccia, la pagina principale che il sistema mette a disposizione dell'utente autenticato. E' la superclasse delle classi VistaPrincipaleAmministratore e VistaPrincipaleScommettitore che ereditano il metodo pressRicercaEvento()		
Collaborazione	Relazione da 1..* a 1 tra la classe Utente e la classe <<boundary>> VistaPrincipale		
Attributi			
Metodi			
Signature	pressRicercaEvento()	Accesso	
Descrizione	Metodo relativo al bottone associato all'operazione di ricerca di uno o più eventi tramite parametri di ricerca.		

Classe	VistaPrincipaleScommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta l'interfaccia: la pagina principale che il sistema mette a disposizione dello scommettitore.	
Collaborazione		
Attributi		
Metodi		



Classe	VistaPrincipaleAmministratore	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta l'interfaccia: la pagina principale che il sistema mette a disposizione dell'amministratore.		
Collaborazione	Relazione da 1..* a 1 tra Amministratore e VistaPrincipaleAmministratore Relazione 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmministratore e ControlloGestione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	pressRegistraEvento()	Accesso	
Descrizione	Metodo relativo al bottone associato all'operazione di registrazione di un nuovo evento		
Signature	pressModificaEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone associato all'operazione di modifica di un evento precedentemente registrato		
Signature	pressCancellaEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone associato all'operazione di cancellazione di un evento precedentemente registrato		
Signature	pressAggiornaRisultati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone associato all'operazione di inserimento dei risultati degli eventi.		

Classe	ControlloGestione	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe <<Control>> relativa alle operazioni di gestione degli eventi a disposizione dell'amministratore .		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra VistaPrincipaleAmministratore e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra FormRegistraEvento e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra FormModificaEvento e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra FinestraConferma e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra ListaEventi e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra VistaListaEventi e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloGestione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature		Accesso	Pubblico
Descrizione			

Classe		Evento	Versione: 1.0	
			Autore: Sabia Donato	
Descrizione		Classe che rappresenta la manifestazione sportiva su cui poter scommettere.		
Associazione		Evento è in relazione di aggregazione con ListaEventi nel senso che ListaEventi è composta da 1 o più eventi.		
Attributi				
Nome		Accesso		Descrizione
id		Privato		Ogni evento è identificato univocamente nel sistema
descrizione		Privato		Rappresenta la descrizione della manifestazione sportiva
quota		Privato		E' il valore in virgola mobile che serve per calcolare l'importo della scommessa
risultato		Privato		Indica il punteggio con il quale è terminato l'incontro sportivo
Metodi				
Signature	getDescrizione()		Accesso	Pubblico
Descrizione	permette di ottenere la descrizione dell'evento			
Signature	getQuota()		Accesso	Pubblico
Descrizione	permette di ottenere la quota dell'evento			
Signature	getRisultato()		Accesso	Pubblico
Descrizione	permette di ottenere il risultato dell'evento			
Signature	setQuota(quota : Double)		Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di modificare la quota associata all'evento.			
Signature	setRisultato(risultato: String)		Accesso	Pubblico
Descrizione	Permette di modificare il risultato dell'evento			
Signature	setDescrizione(descrizione: String)		Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente settare la descrizione dell'evento.			
Signature	setId(id : Integer)		Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di impostare l'identificatore numerico dell'evento			

Classe	ListaEventi	Versione: 1.1	
		Autore: SabiaDonato	
Descrizione	Classe che identifica la lista degli eventi registrati nel sistema.		
Collaborazione	ListaEventi è in relazione di aggregazione con Evento nel senso che ListaEventi è composta da 1 o più eventi.Relazione 1 a 1 tra ControlloGestione e ListaEventi. Relazione 1 a 1 tra ControlloEvento e ListaEventi.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	addEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette di aggiungere un evento alla lista degli eventi.		
Signature	carica()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce la lista degli eventi registrati nel sistema.		
Signature	modificaEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette di modificare i dati relativi ad un evento precedentemente registrato.		
Signature	cancellaEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette di cancellare un evento precedentemente registrato		
Signature	ricercaEvento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che cerca nell'archivio degli eventi registrati l'evento o gli eventi che corrispondono ai parametri di ricerca inseriti dall'utente .		
Signature	aggiungiRisultati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette di inserire i risultati degli eventi registrati nel sistema.		

Classe	FormRegistraEvento	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la form che il sistema mette a disposizione dell'amministratore per effettuare la registrazione di un nuovo evento.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra FormRegistraEvento e ControlloGestione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette l'inserimento da parte dell'amministratore dei dati dell'evento da registrare nel sistema.		

Classe	FormModificaEvento	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la form che il sistema mette a disposizione dell'amministratore per effettuare la modifica di un evento precedentemente registrato nel sistema.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra FormModificaEvento e ControlloGestione.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciDati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette l'inserimento da parte dell'amministratore dei dati dell'evento da registrare nel sistema.		

Classe	FormInserisciRisultati	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la form che il sistema mette a disposizione dell'amministratore per l'inserimento dei risultati degli eventi registrati nel sistema.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra FormInserisciRisultati e ControlloGestione.		
Attributi			
Metodi			
Signature	inserisciRisultati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette l'inserimento da parte dell'amministratore dei risultati degli eventi.		

Classe	PagNotifica	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la pagina che il sistema visualizza per comunicare che l'operazione è avvenuta con successo e per visualizzare i risultati dell'operazione.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloGestione. Relazione da 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloEvento.	
Attributi		
Metodi		

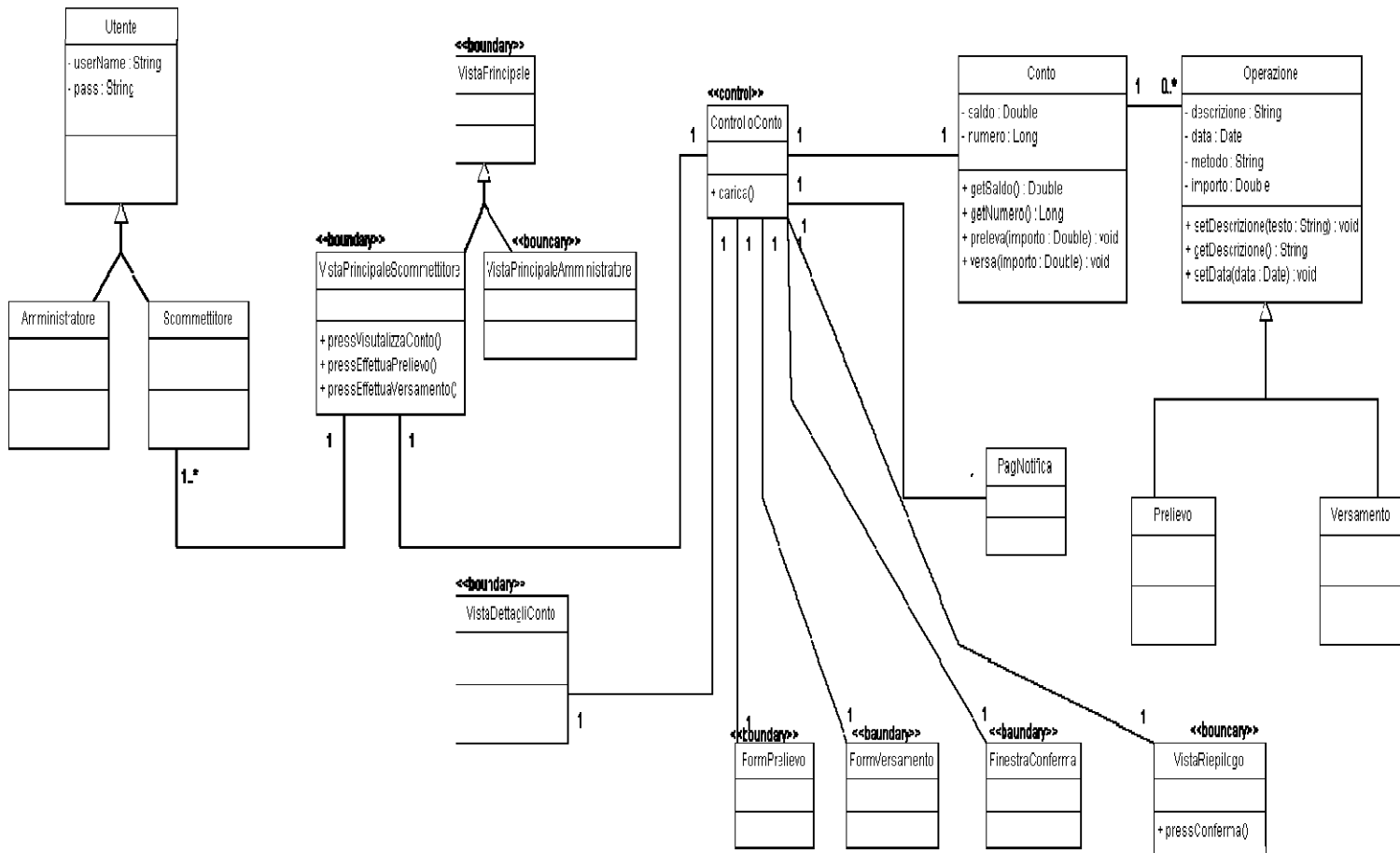
Classe	FinestraConferma	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la pagina che il sistema utilizza per ricevere la conferma dall'utente dell'esecuzione di una operazione.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FinestraConferma e ControlloGestione.	
Attributi		
Metodi		

Classe	VistaListaEventi	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la pagina di visualizzazione degli eventi presenti nel sistema.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra VistaListaEventi e ControlloGestione.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	ControlloEvento	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe <<Control>> relativa alle operazioni in comune tra amministratori e scommettitori .	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra VistaPrincipale e ControlloEvento. Relazione 1 a 1 tra ListaEventi e ControlloGestione. Relazione 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloGestione.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	FormRicercaEvento	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la form che il sistema mette a disposizione dell'utente generico per l'inserimento dei parametri di ricerca degli eventi.		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra FormRicercaEvento e ControlloGestione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	inserisciRisultati()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che permette l'inserimento dei parametri di ricerca desiderati.		

### 3.4.3.1.5 Gestione Conto Personale



Classe	Utente	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Superclasse che rappresenta sia gli scommettitori che gli amministratori.	
Associazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Nickname con cui l'addetto è identificato univocamente nel sistema
pass	Privato	Password per accesso sicuro al sistema
Metodi		

Classe	Scommettitore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe rappresenta l'utente registrato proprietario di un conto e con le capacità di scommettere.	
Collaborazione	Relazione 1a 1 tra Scommettitore e VistaPrincipaleScommettitore.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	Amministratore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe rappresenta l'amministratore del sistema.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	Conto	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta il conto personale dello scommettitore		
Collaborazione	L'associazione 'visualizza' fornisce una relazione 1a 1 tra Scommettitore e Conto. L'associazione 'effettua' fornisce una relazione 1 a 0..* tra Conto e Operazione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
saldo	Privato	Saldo del conto personale.	
numero	Privato	Numero univoco identificativo del conto personale.	
Metodi			
Signature	preleva (saldo : Long)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di aggiornare il saldo in seguito a un prelievo.		
Signature	getNumero ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di sapere il numero del conto.		
Signature	getSaldo ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di ottenere il saldo del conto.		
Signature	versa (saldo : Long)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di aggiornare il saldo in seguito a un versamento.		

Classe	Operazione	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe rappresenta l'operazione generica(Prelievo o Versamento) che uno scommettitore può effettuare.		
Collaborazione	L'associazione 'effettua' fornisce una relazione 1 a 0..* tra Conto e Operazione.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
descrizione	Privato	Breve descrizione dell'operazione.	
data	Privato	Data effettuazione dell'operazione.	
metodo	Privato	Breve descrizione sulla metodologia di versamento.	
importo	Privato	Importo da versare.	
Metodi			
Signature	getDescizione ()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di ottenere la descrizione dell'operazione.		
Signature	setDescrizione (testo : String)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di inserire una descrizione all'operazione.		
Signature	setData (data : Date)	Accesso	Pubblico
Descrizione	Consente di inserire la data dell'operazione.		

Classe	Prelievo	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe rappresenta l'operazione di Prelievo che uno scommettitore può effettuare.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	Versamento	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe rappresenta l'operazione di Versamento che uno scommettitore può effettuare.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		



Classe	VistaPrincipale	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa all'utente autenticato.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	VistaPrincipaleScommettitore	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa allo Scommettitore autenticato.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1..* tra VistaPrincipaleScommettitore e Scommettitore. Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleScomettitore e ControlloConto.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	pressVisualizzaConto()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di riepilogo del conto.		
Signature	pressEffettuaPrelievo()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di effettuazione del prelievo.		
Signature	pressEffettuaVersamento()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone che innesca l'operazione di effettuazione del versamento.		

Classe	VistaPrincipaleAmministratore	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta l'interfaccia della pagina principale relativa all' Amministratore autenticato.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	ControlloConto	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Control relativa alle operazioni effettuate dallo scommettitore sul proprio conto.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra VistaPrincipaleScommettitore e ControlloConto. Relazione da 1 a 1 tra FormPrelievo e ControlloConto. Relazione da 1 a 1 tra FormVersamento e ControlloConto. Relazione da 1 a 1 tra VistaDettaglioConto e ControlloConto. Relazione da 1 a 1 tra ControlloConto e PagNotifica. Relazione da 1 a 1 tra ControlloConto e FinestraConferma. Relazione da 1 a 1 tra ControlloConto e Conto. Relazione da 1 a 1 tra ControlloConto e VistaRiepilogo.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	carica()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che carica il conto effettuando la get delle proprietà del conto.		

Classe	VistaRiepilogo	Versione: 1.0	
		Autore: Antonio Genovese	
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la pagine di riepilogo e conferma dei dati relativi ad un'operazione di prelievo o versamento.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1VistaRiepilogo e ControlloConto.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	pressConferma()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone di conferma che innesca l'operazione di versamento o prelievo.		

Classe	FormPrelievo	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per l'operazione di prelievo.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormPrelievo e ControlloConto.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

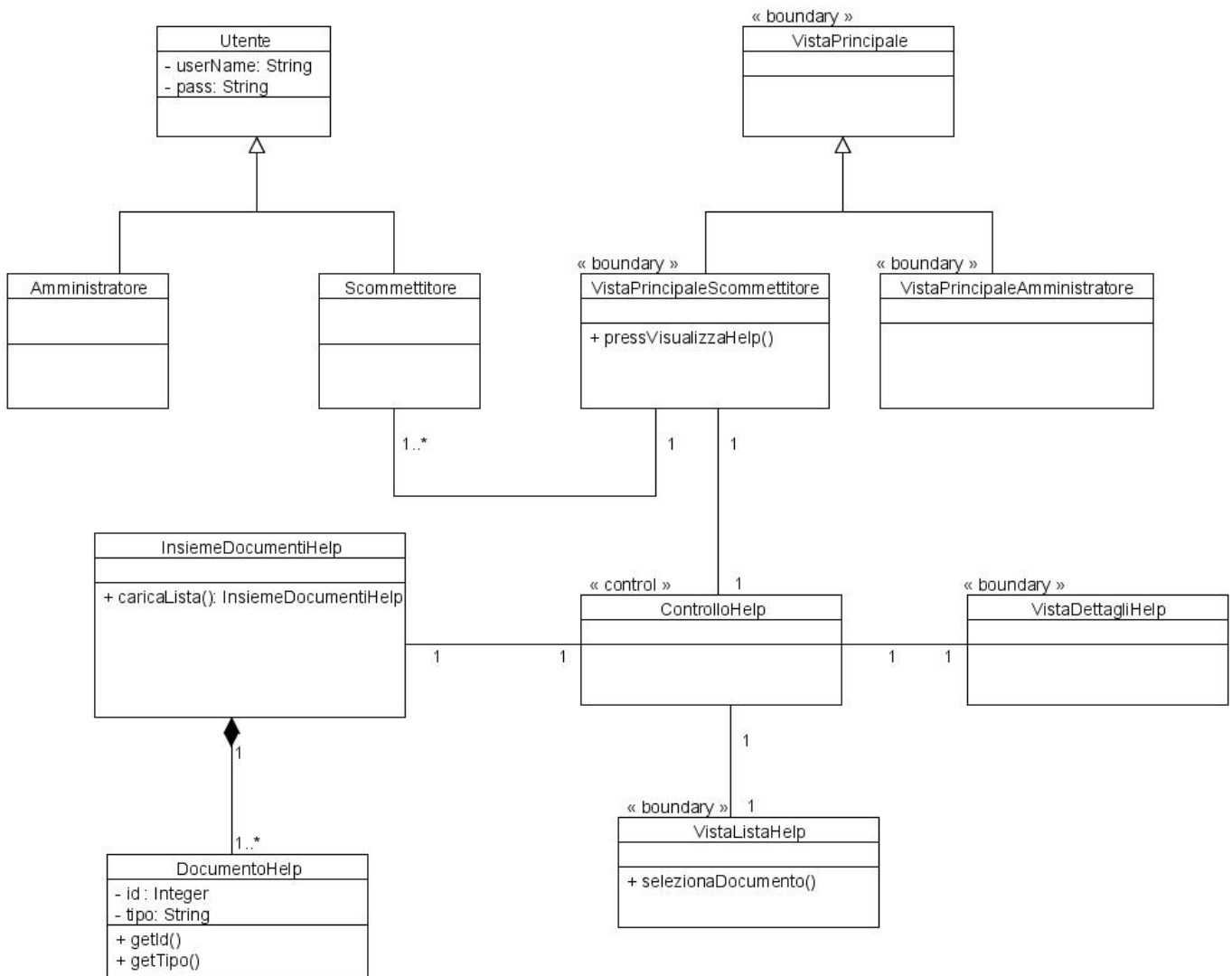
Classe	FormVersamento	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina della form di immissione dei dati per l'operazione di versamento.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FormPrelievo e ControlloConto.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	PagNotifica	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina di notifica dell'operazione avvenuta con successo.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra PagNotifica e ControlloConto.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	FinestraConferma	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary relativa alla pagina di notifica dell'operazione avvenuta con successo.	
Collaborazione	Relazione da 1 a 1 tra FinestraConferma e ControlloConto.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	VistaDettagliConto	Versione: 1.0
		Autore: Antonio Genovese
Descrizione	Classe Boundary rappresenta la pagina relativa al riepilogo dei dettagli del conto.	
Collaborazione		
Attributi		
Metodi		

### 3.4.3.1.6 Gestione dei Problemi



Classe	Utente	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Superclasse che rappresenta sia gli scommettitori che gli amministratori.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
userName	Privato	Nickname con cui l'utente è identificato univocamente nel sistema
pass	Privato	Password per un'accesso sicuro al sistema
Metodi		

Classe	Scommettitore	Versione: 1.1
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe che rappresenta l'utente registrato che, in quanto tale, è proprietario di un conto e ha la capacità di effettuare scommesse.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra Scommettitore e la classe <<boundary>> VistaPrincipaleScommettitore	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	Amministratore	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe che rappresenta l'amministratore del sistema.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		
Signature		Accesso

Classe	VistaPrincipale	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta l'interfaccia, la pagina principale che il sistema mette a disposizione dell'utente autenticato.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	VistaPrincipaleScommettitore	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta l'interfaccia: la pagina principale che il sistema mette a disposizione dello scommettitore.		
Collaborazione	Relazione da 1 a 1..* tra VistaPrincipaleScommettitore e Scommettitore.		
	Relazione 1 a 1 tra VistaPrincipaleScomettitore e ControlloHelp.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature	pressVisualizzaHelp()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo relativo al bottone associato all'operazione di consultazione dell'help on line.		

Classe	VistaPrincipaleAmministratore	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta l'interfaccia: la pagina principale che il sistema mette a disposizione dell'amministratore.	
Collaborazione		
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	ControlloHelp	Versione: 1.0	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe <<Control>> relativa alle operazioni di gestione dei problemi a disposizione dello scommettitore .		
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra VistaPrincipaleScomettitore e ControlloHelp. Relazione 1 a 1 tra InsiemiDocumentiHelp e ControlloHelp. Relazione 1 a 1 tra VistaDettagliHelp e ControlloHelp. Relazione 1 a 1 tra VistaListaHelp e ControlloHelp.		
Attributi			
Nome	Accesso	Descrizione	
Metodi			
Signature		Accesso	Pubblico
Descrizione			

Classe	VistaListaHelp	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la pagina di visualizzazione dell'insieme dei documenti di help che lo scommettitore può consultare.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra VistaListaHelp e ControlloHelp.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	VistaDettagliHelp	Versione: 1.0
		Autore: Sabia Donato
Descrizione	Classe Boundary che rappresenta la pagina di visualizzazione del documento di help selezionato dallo scommettitore.	
Collaborazione	Relazione 1 a 1 tra VistaDettagliHelp e ControlloHelp.	
Attributi		
Nome	Accesso	Descrizione
Metodi		

Classe	DocumentoHelp	Versione: 1.1	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe che rappresenta un documento di help messo a disposizione dal sistema		
Attributi			
Nome	Accesso		Descrizione
id	Privato		Rappresenta il codice identificativo del documento
tipo	Privato		Rappresenta il tipo del documento
Metodi			
Signature	getId()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce il codice identificativo del documento		
Signature	getTipo()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce il tipo del documento		

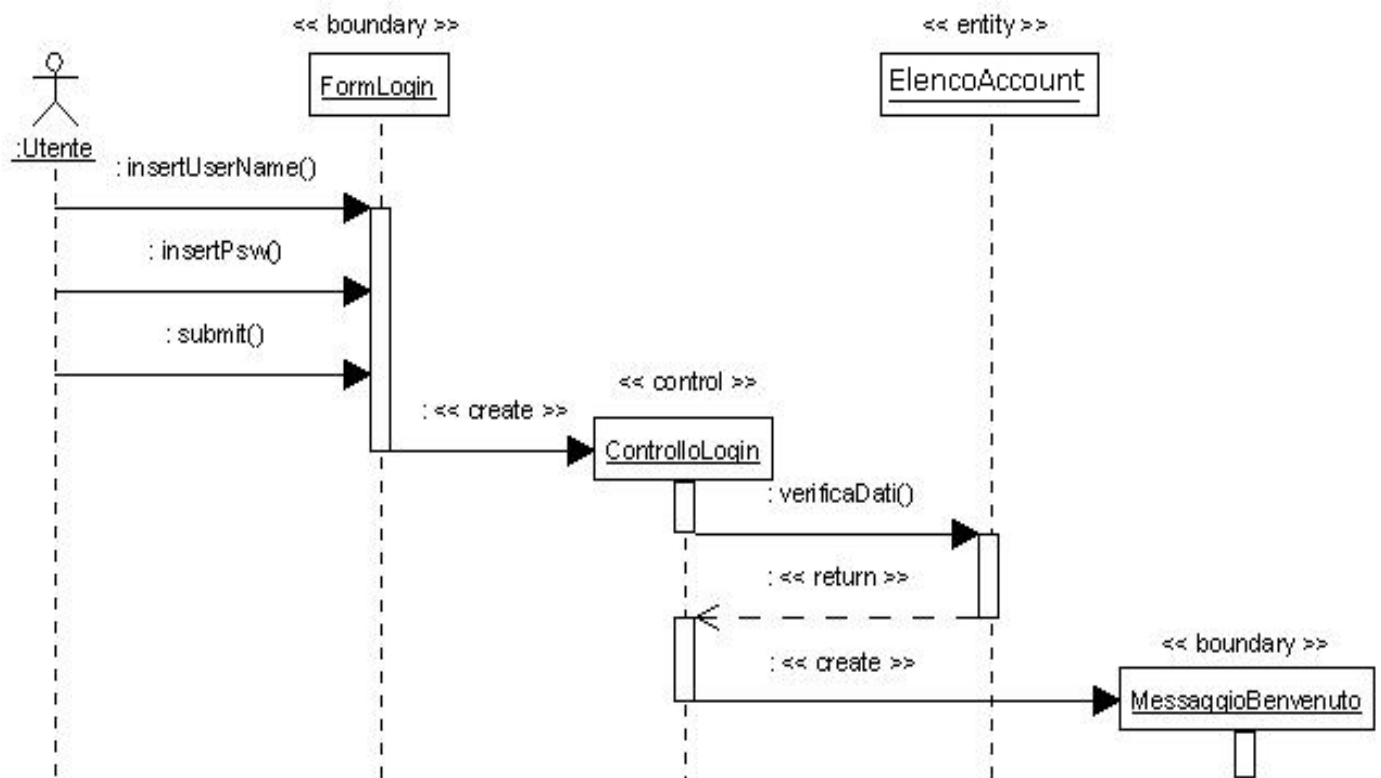
Classe	InsiemeDocumentiHelp	Versione: 1.1	
		Autore: Sabia Donato	
Descrizione	Classe che rappresenta l'insieme dei documenti di help a cui possono accedere gli utenti del sistema.		
Attributi			
Nome	Accesso		Descrizione
Metodi			
Signature	caricaLista()	Accesso	Pubblico
Descrizione	Metodo che restituisce la lista di tutti i documenti di help registrati nel sistema.		

### 3.4.4 Modello Dinamico

#### 3.4.4.1 Diagrammi di sequenza

##### 3.4.4.1.1 Gestione Sessione di lavoro

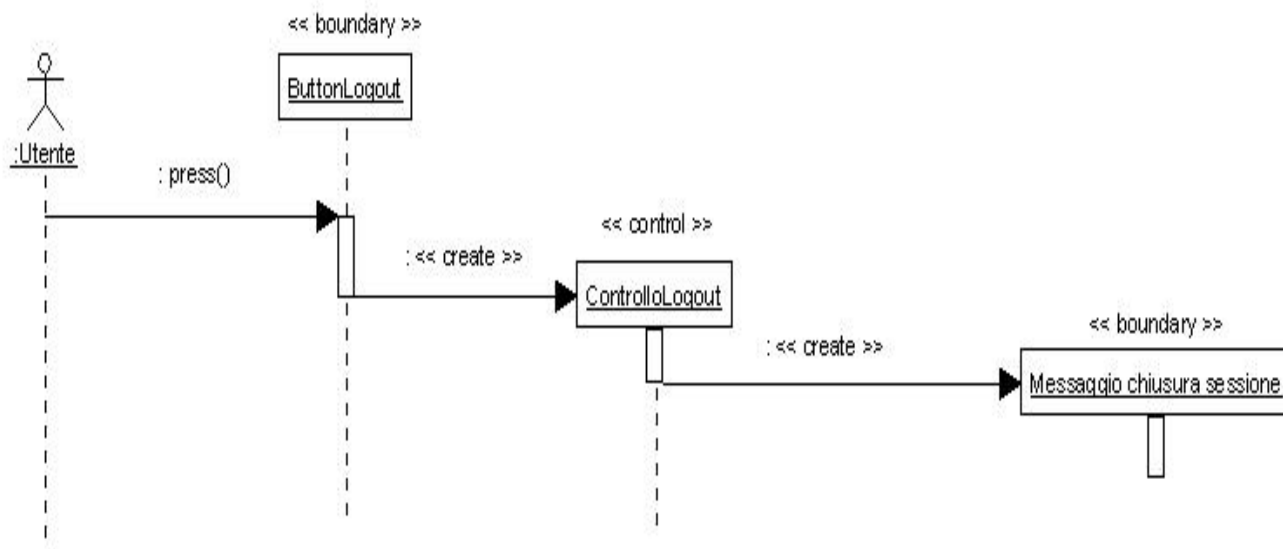
###### Login





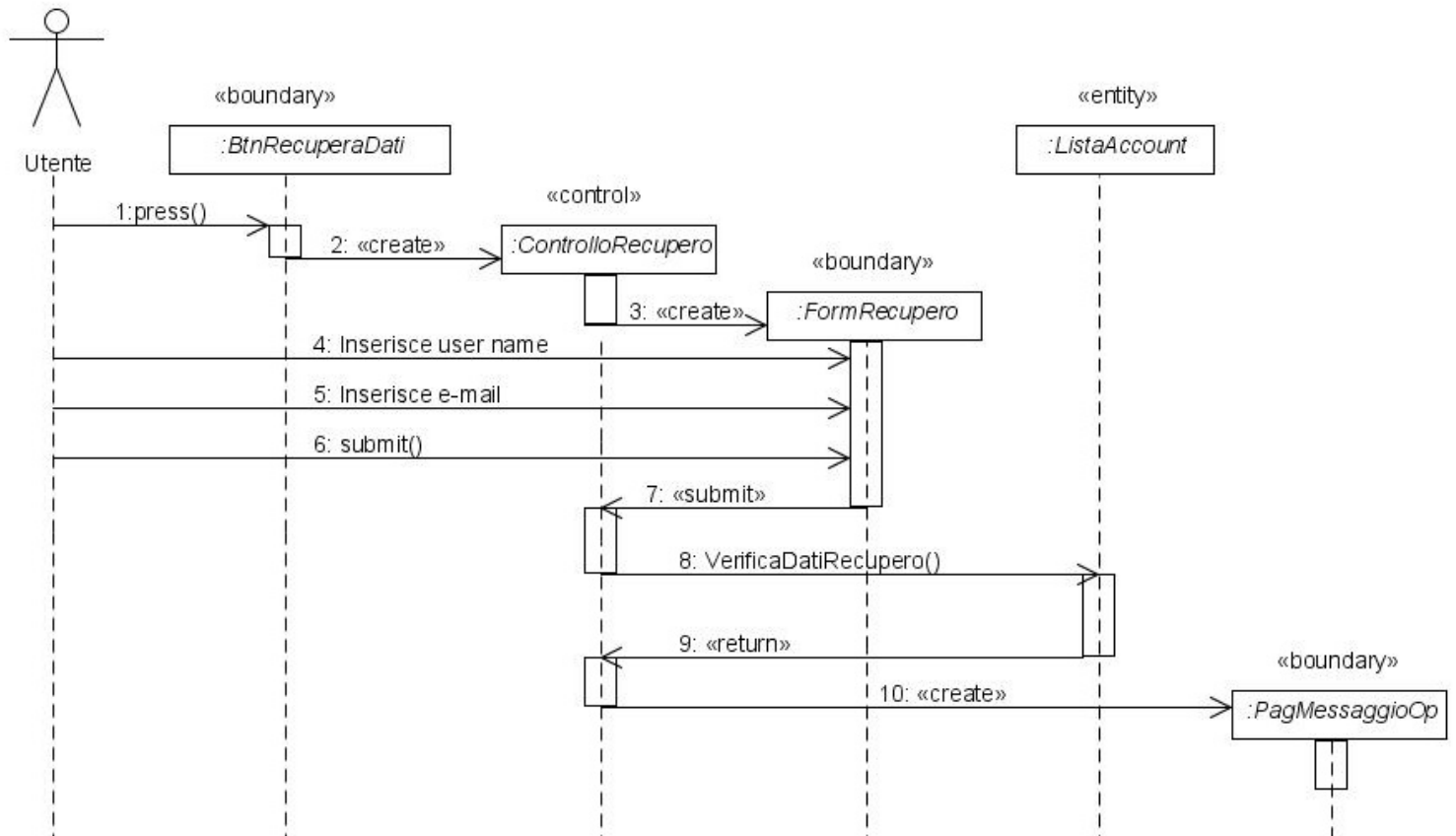
Sequenza	Login		Autore	Francesco Lauria
Descrizione	Boundary Object <ul style="list-style-type: none"><li>FormLogin : form nel quale l'utente inserirà i dati di accesso.</li><li>MessaggioBenvenuto: messaggio di conferma per l'avvenuta autenticazione.</li></ul> Control Object <ul style="list-style-type: none"><li>ControlloLogin : oggetto dedito al controllo dei dati immessi dall'utente per verificarne la validità.</li></ul> Entity Object <ul style="list-style-type: none"><li>ElencoAccount : lista degli utenti registrati nel sistema.</li></ul>			
Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
insertUserName()	1	Utente	FormLogin	L'utente inserisce il proprio username nel Form
insertPsw()	2	Utente	FormLogin	L'utente inserisce la propria password nel form.
Submit()	3	Utente	FormLogin	L'utente conferma i dati inseriti.
<< create >>	4	FormLogin	ControlloLogin	Viene creato un controllore della login.
verificaDati()	5	ControlloLogin	ElencoAccount	I dati immessi dall'utente vengono confrontati con i dati registrati nel sistema.
<<create>>	6	ControlloLogin	MessaggioBenvenuto	Viene mostrato un messaggio di benvenuto che conferma l'accesso nel sistema da parte dell'utente.

## Logout



Sequenza	Logout		Autore		Francesco Lauria
Descrizione	Boundary Object				
	<ul style="list-style-type: none"><li><i>ButtonLogout</i> : bottone con il quale l'utente decide di chiudere la sessione di lavoro.</li><li><i>MessaggioChiusuraSessione</i>: messaggio che notifica l'uscita dalla sessione corrente.</li></ul>				
	Control Object				
	<ul style="list-style-type: none"><li><i>ControlloLogout</i> : oggetto dedito alla chiusura della sessione di lavoro</li></ul>				
Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione	
Press()	1	Utente	ButtonLogout	L'utente clicca sul bottone di logout per terminare la sessione lavorativa.	
<< create >>	2	ButtonLogout	ControlloLogout	Viene creato un oggetto che si occupa della chiusura della sessione.	
<< create>>	3	ControlloLogout	MessaggioChiusuraSessione	Viene notificata l'avvenuta chiusura della sessione lavorativa.	

## Recupera Dati di Accesso

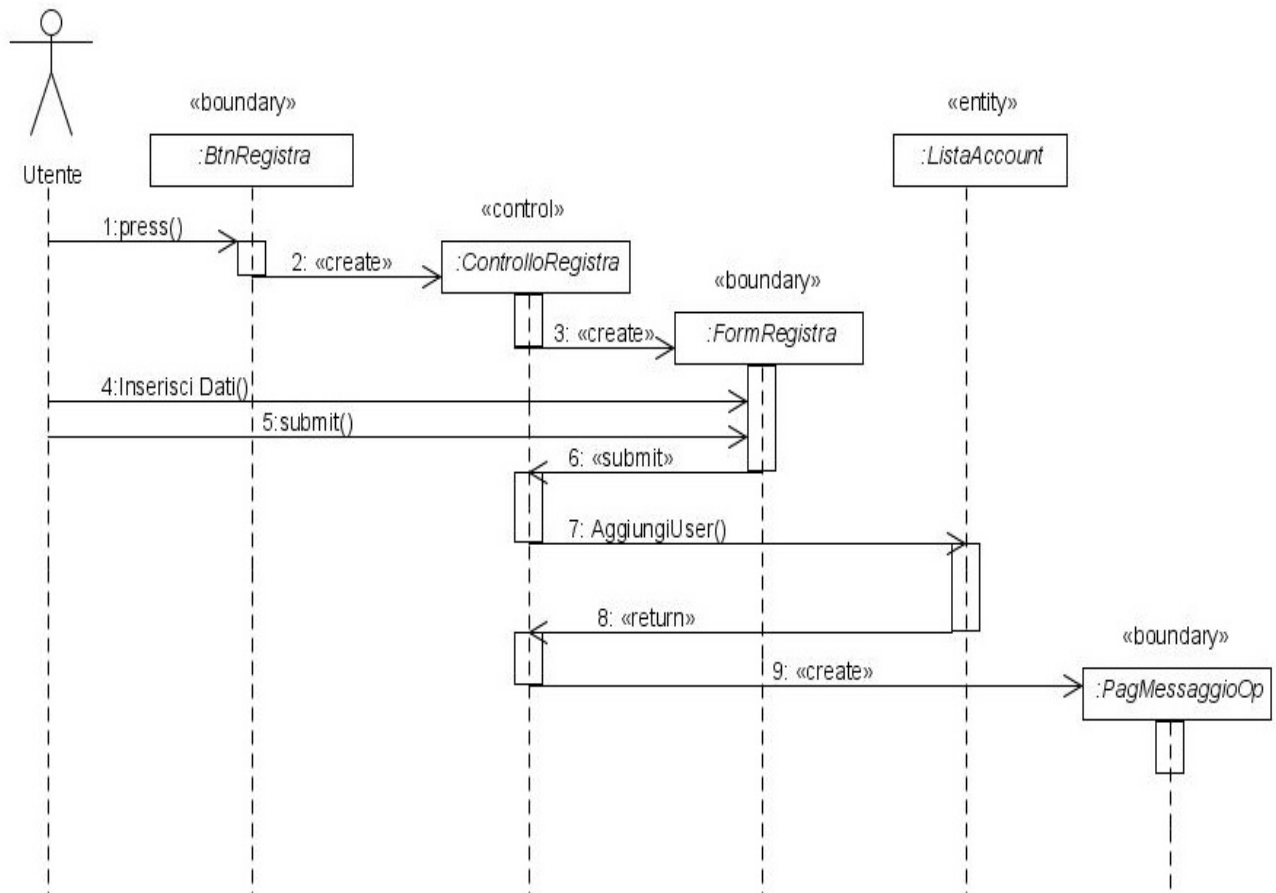


Sequenza	Recupera dati di accesso	Autore	Francesco Lauria
Descrizione	<p>Entity Object</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ListaAccount: rappresenta la lista degli account presenti nel sistema.</li> </ul> <p>Boundary Object</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>BtnRecuperaDati: bottone per entrare nella sezione di recupero dati utente;</li> <li>FormRecupero: form contenente le informazioni necessarie per il recupero dati;</li> <li>PagMessaggioOp: una pagina che comunica all'utente l'esito dell'operazione di recupero dati.</li> </ul> <p>Control Object:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloRecupero: gestisce le funzioni di registrazione del nuovo utente.</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
press()	1	Utente	BtnRecuperaDati	L'utente seleziona il bottone per effettuare il recupero dei dati
<<create>>	2	BtnRecuperaDati	ControlloRecupero	Viene inviata la richiesta di recupero dati al controllo
<<create>>	3	ControlloRecupero	FormRecupero	Il controllo crea la form per l'inserimento delle informazioni per il recupero dati
InserisceUserName()	4	Utente	FormRecupero	L'utente inserisce l'username
InserisceMail()	5	Utente	FormRecupero	L'utente inserisce la propria mail
Submit()	6	Utente	FormRecupero	L'utente effettua la richiesta di recupero dati
<<submit>>	7	FormRecupero	ControlloRecupero	La richiesta di recupero viene trasferita al controllo
VerificaDatiRecupero()	8	ControlloRecupero	ListaAccount	Il controllo confronta i dati immessi con quelli registrati e chiede di recuperare i dati di accesso dell'utente
<<return>>	9	ListaAccount	ControlloRecupero	L'entity restituisce un messaggio contenente l'esito dell'operazione
<<create>>	10	ControlloRecupero	PagMessaggioOp	Il controllo trasferisce al boundary l'esito dell'operazione

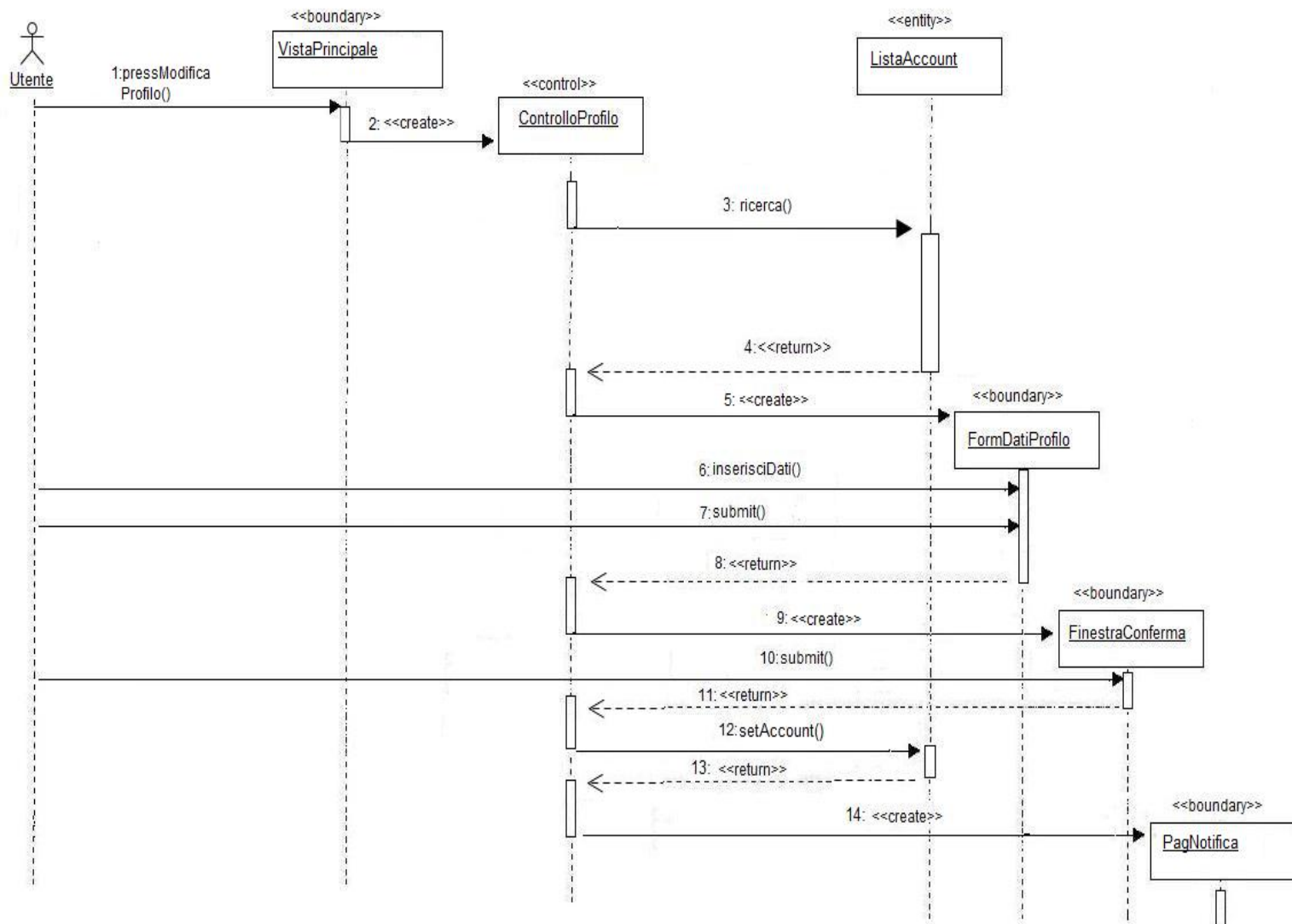
### 3.4.4.1.2 Gestione dello Scommettitore

#### Registrazione Utente



<b>Sequenza</b>	Registrazione Utente		<b>Autore</b>	Francesco Lauria
<b>Descrizione</b>	Entity Object <ul style="list-style-type: none"> <li>ListaAccount: rappresenta la lista degli account presenti nel sistema.</li> </ul> Boundary Object <ul style="list-style-type: none"> <li>BtnRegistra: bottone per entrare nella sezione di registrazione nuovo utente;</li> <li>FormRegistra: form contenente i dati richiesti per la registrazione;</li> <li>PagMessaggioOp: una pagina che comunica all'utente l'esito dell'operazione di aggiornamento.</li> </ul> Control Object: <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloRegistra: gestisce le funzioni di registrazione del nuovo utente.</li> </ul>			
<b>Interazione</b>	<b>Numero d'ordine</b>	<b>Source</b>	<b>Target</b>	<b>Descrizione</b>
press()	1	Utente	BtnRegistra	L'utente seleziona il bottone per effettuare la registrazione
<<create>>	2	BtnRegistra	ControlloRegistra	Viene inviata la richiesta di una nuova registrazione al controllo
<<create>>	3	ControlloRegistra	FormRegistra	Il controllo crea la form per l'inserimento dei dati del nuovo utente
InserisciDati()	4	Utente	FormRegistra	L'utente inserisce i suoi dati
Submit()	5	Utente	FormRegistra	L'utente effettua la richiesta di registrazione dei dati appena inseriti
<<submit>>	6	FormRegistra	ControlloRegistra	La richiesta di registrazione viene trasferita al controllo
AggiungiUser	7	ControlloRegistra	ListaAccount	Il controllo verifica i dati e fa richiesta del loro inserimento nell'entity
<<return>>	8	ListaAccount	ControlloRegistra	L'entity restituisce un messaggio contenente l'esito dell'operazione
<<create>>	9	ControlloRegistra	PagMessaggioOp	Il controllo trasferisce al boundary l'esito dell'operazione

## Modifica Profilo

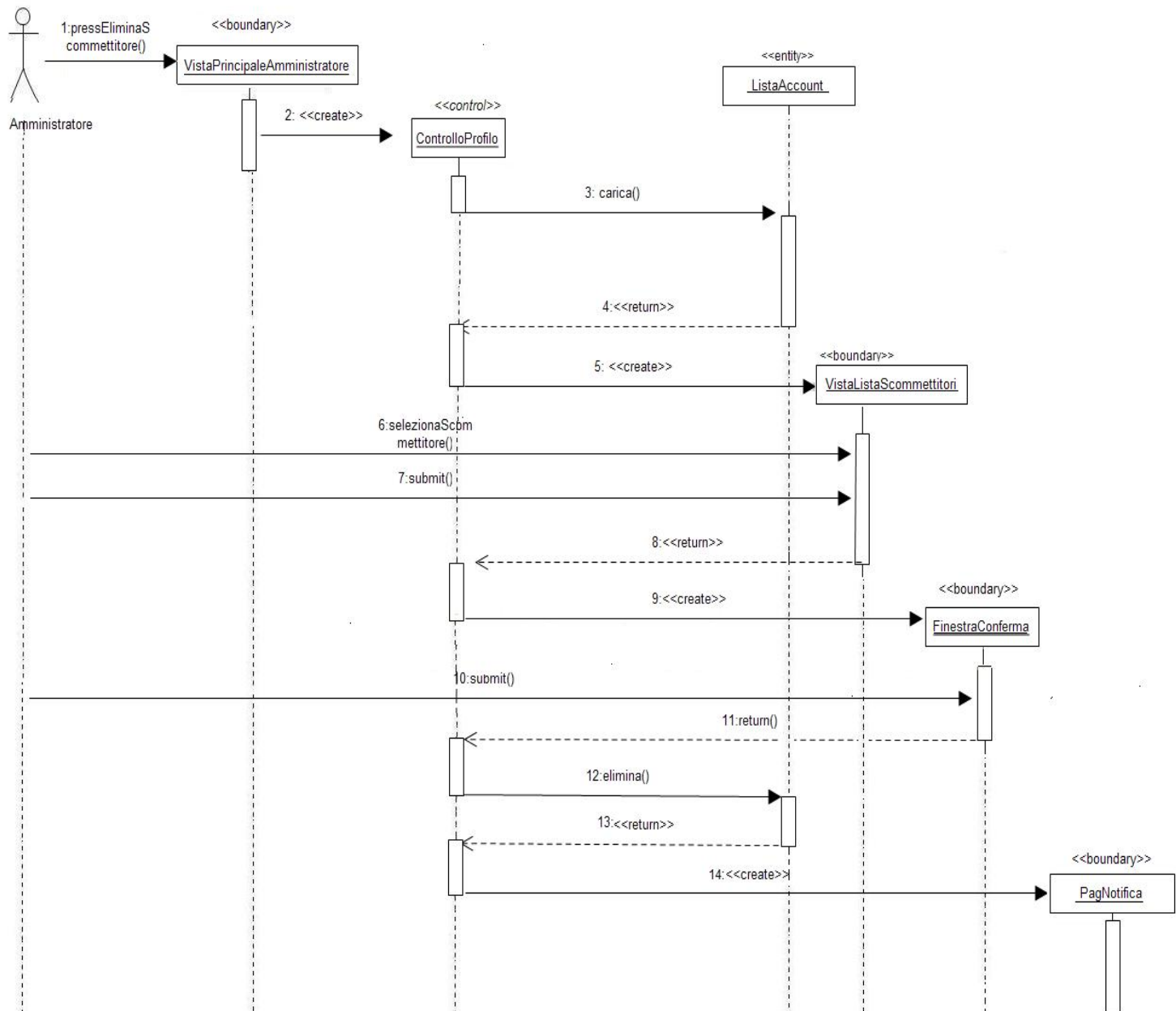


Sequenza	Modifica profilo	Autore	Antonio Genovese
Descrizione	Entity Object <ul style="list-style-type: none"> <li>ListaAccount: rappresenta la lista dei profili registrati presenti nel sistema.</li> </ul> Boundary Object <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipale: bottone per entrare nella sezione di gestione di modifica del profilo;</li> <li>FormDatiProfilo: form di riepilogo editabile in modo da poter modificare i dati del profilo;</li> <li>FinestraConferma: finestra per la richiesta della conferma;</li> <li>PagNotifica: notifica della modifica avvenuta con successo.</li> </ul> Control Object: <ul style="list-style-type: none"> <li>ContolloProfilo: gestisce le funzioni della gestione del profilo.</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressModifica Profilo()	1	Utente	VistaPrincipale	Selezione e pressione del bottone di gestione del profilo
<<create>>	2	VistaPrincipale	ControlloProfilo	Creazione dell'oggetto di gestione del profilo
carica()	3	ControlloProfilo	ListaAccount	Viene Caricato il profilo dell' Utente
<<return>>	4	ListaAccount	ControlloProfilo	Viene sottomesso al controllo il profilo caricato
<<create>>	5	ControlloProfilo	FormDatiProfilo	Viene presentata la form con i dati del profilo editabili
inserisciDati()	6	Utente	FormDatiProfilo	L'Utente inserisce i dati da modificare
submit()	7	Utente	FormDatiProfilo	L'Utente preme su invio oppure fa pressione sul tasto di sottomissione dei dati
<<return>>	8	FormDatiProfilo	ControlloProfilo	La form passa i dati al controllo
<<create>>	9	ControlloProfilo	FinestraConferma	Il controllo crea la finestra di conferma
submit()	10	Utente	FinestraConferma	L'utente preme invio o fa pressione sul bottone di conferma
<<return>>	11	FinestraConferma	ControlloProfilo	Ritorno al controllo
setAccount()	12	ControlloProfilo	ListaAccount	Viene effettuata la modifica
<<return>>	13	ListaAccount	ControlloProfilo	Ritorno al controllo
<<create>>	14	ControlloProfilo	FormNotifica	Viene creato il messaggio di notifica per l'operazione avvenuta con successo



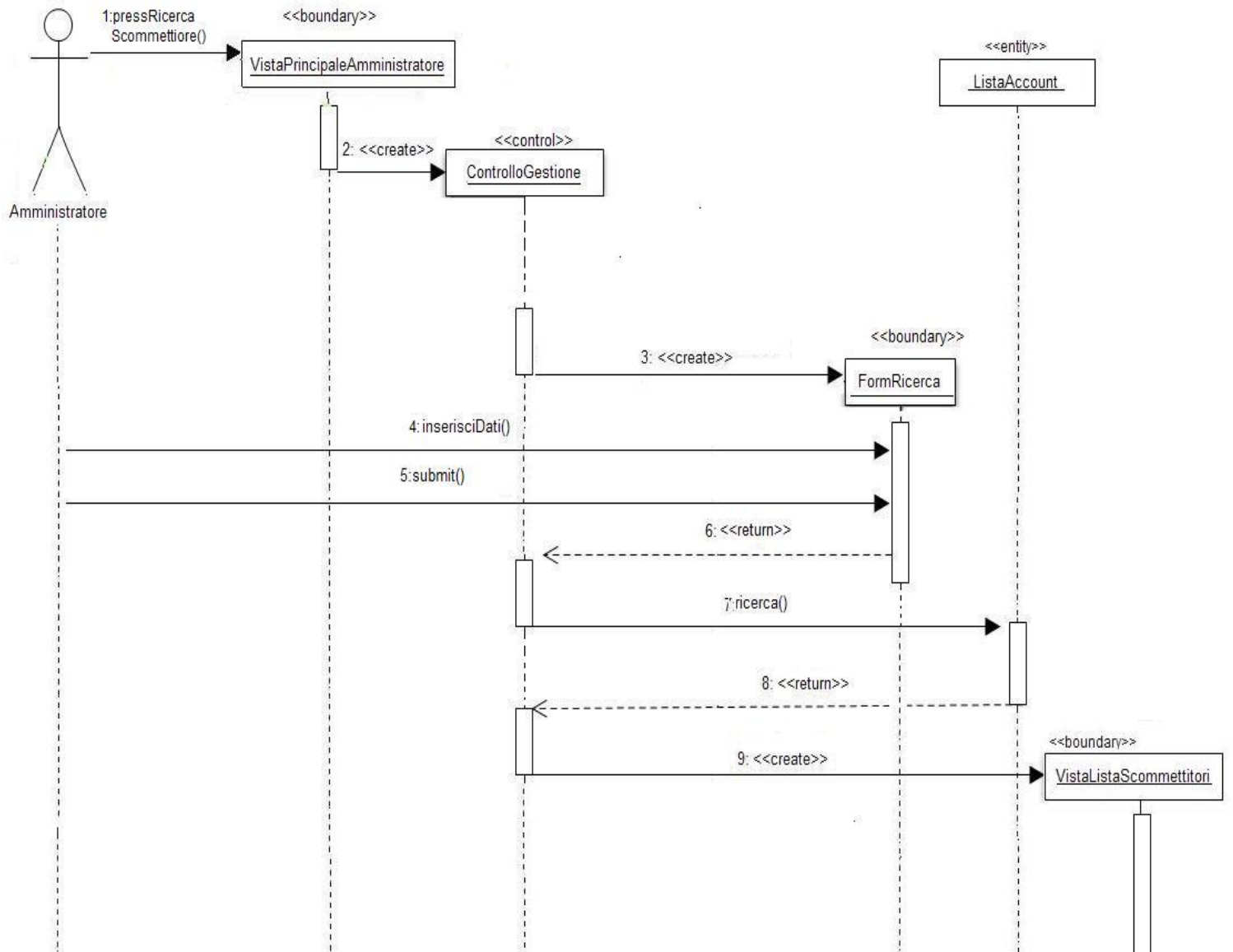
## Elimina Scommettitore



Sequenza	Elimina Scommettitore	Autore	Antonio Genovese
Descrizione	<p>Entity Object</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ListaAccount: rappresenta la lista degli scommettitori.</li> </ul> <p>Boundary Object</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleAmministratore: bottone nella pagina principale dell'amministratore per entrare nella sezione di gestione;</li> <li>VistaListaScommettitori: visualizzazione della lista degli scommettitori;</li> <li>FinestraConferma: finestra per la richiesta della conferma;</li> <li>PagNotifica: notifica della modifica avvenuta con successo.</li> </ul> <p>Control Object:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloGestione: gestisce le funzioni della gestione del sistema da parte dell'Amministratore.</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
press Elimina Scommettitore()	1	Amministratore	VistaPrincipale Amministratore	Selezione e pressione del bottone di gestione eliminazione
<<create>>	2	VistaPrincipale Amministratore	ControlloGestione	Creazione dell'oggetto di gestione
carica()	3	ControlloGestione	ListaAccount	Viene Caricata la lista degli scommettitori
<<return>>	4	ListaAccount	ControlloGestione	Viene sottomesso al controllo la lista caricata
<<create>>	5	ControlloGestione	VistaLista Scommettitori	Viene presentata la lista con i dati degli scommettitori
seleziona Scommettitore()	6	Amministratore	VistaLista Scommettitori	Selezione scommettitore da eliminare
submit()	7	Amministratore	VistaLista Scommettitori	L'Amministratore preme su invio oppure fa pressione sul tasto di elimina
<<return>>	8	VistaLista Scommettitori	ControlloGestione	Passa i dati al controllo
<<create>>	9	ControlloGestione	FinestraConferma	Il controllo crea la finestra di conferma
submit()	10	Amministratore	FinestraConferma	L'amministratore preme invio o fa pressione sul bottone di conferma
<<return>>	11	FinestraConferma	ControlloGestione	Si torna al controllo della gestione
elimina()	12	ControlloGestione	ListaAccount	Viene effettuata l'operazione di eliminazione
<<return>>	13	ListaAccount	ControlloGestione	Torna al controllo
<<create>>	14	ControlloGestione	PagNotifica	Viene creato il messaggio di notifica per l'operazione avvenuta con successo

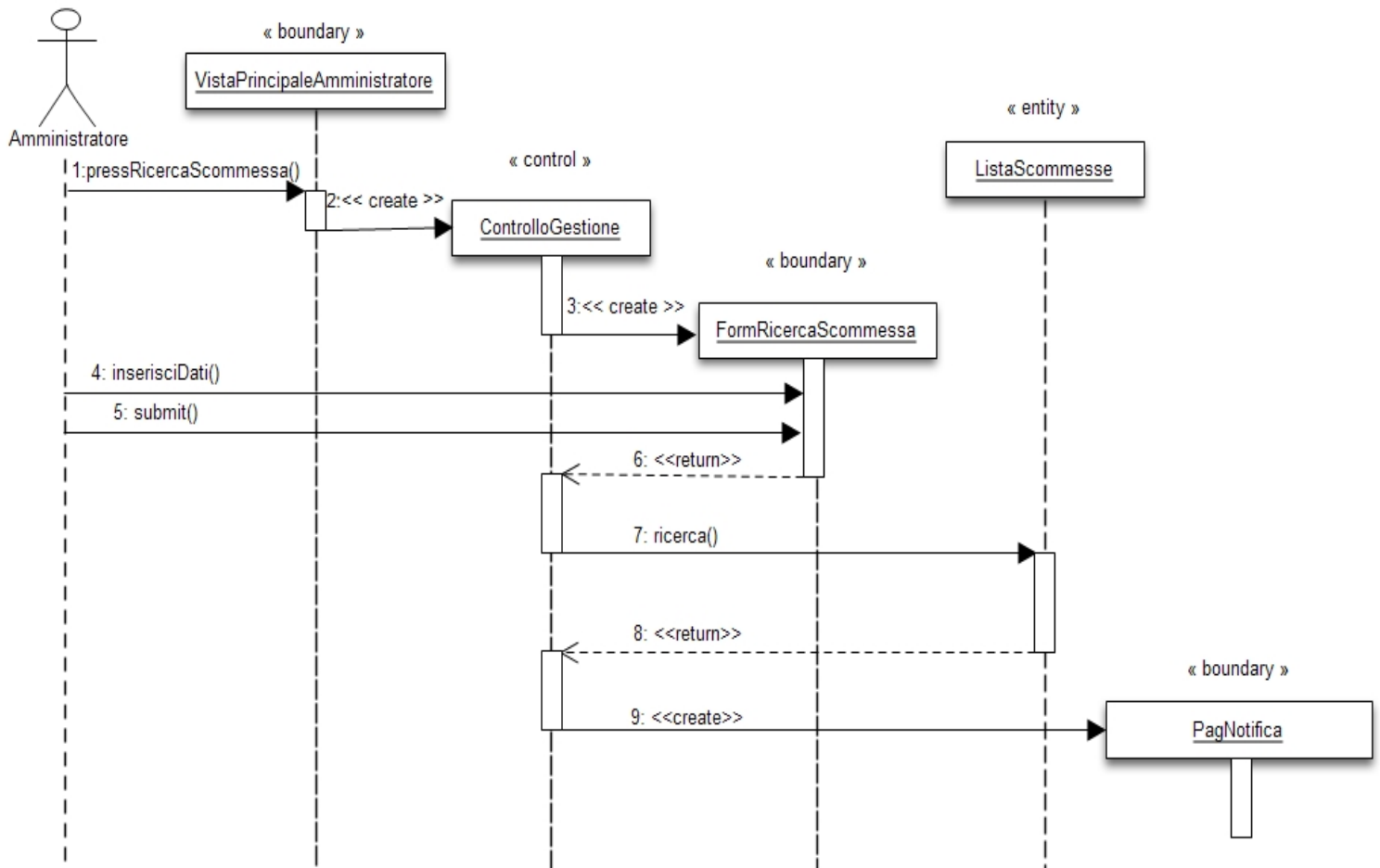
## Ricerca Scommettitore



Sequenza	Ricerca Scommettitore	Autore		Antonio Genovese
Descrizione	Entity Object <ul style="list-style-type: none"><li>ListaAccount: rappresenta la lista degli scommettitori.</li></ul> Boundary Object <ul style="list-style-type: none"><li>VistaPrincipaleAmminsitratore: bottone per entrare nella sezione di ricerca;</li><li>VistaListaScommettotori: visualizzazione della lista degli scommettitori;</li><li>FormRicerca: form per inserire i criteri di ricerca;</li></ul> Control Object: <ul style="list-style-type: none"><li>ControlloGestione: gestisce le funzioni della gestione del sistema da parte dell'Amministratore.</li></ul>			
Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
press()	1	Amministratore	VistaPrincipale Amministratore	Selezione e pressione del bottone di ricerca
<<create>>	2	VistaPrincipale Amministratore	ControlloGestione	Creazione dell'oggetto di gestione
<<create>>	3	ControlloGestione	FormRicerca	Viene creata la form dei criteri di ricerca
inserisciDati()	4	Amministratore	FormRicerca	Vengono inseriti i criteri di ricerca
submit()	5	Amministratore	FormRicerca	Selezione e pressione del tasto di sottomissione
<<return>>	6	FormRicerca	ControlloGestione	Vengono passati i parametri di ricerca al controllo
ricerca()	7	ControlloRicerca	ListaAccount	Il controllo effettua la ricerca, crea la lista di scommettitori che soddisfano i parametri di ricerca
<<return>>	8	ListaAccount	ControlloGestione	Passa i dati al controllo
<<create>>	9	ControlloGestione	VistaLista Scomemttitori	Il controllo crea la finestra di visualizzazione della lista

### 3.4.4.1.3 Gestione delle Scommesse

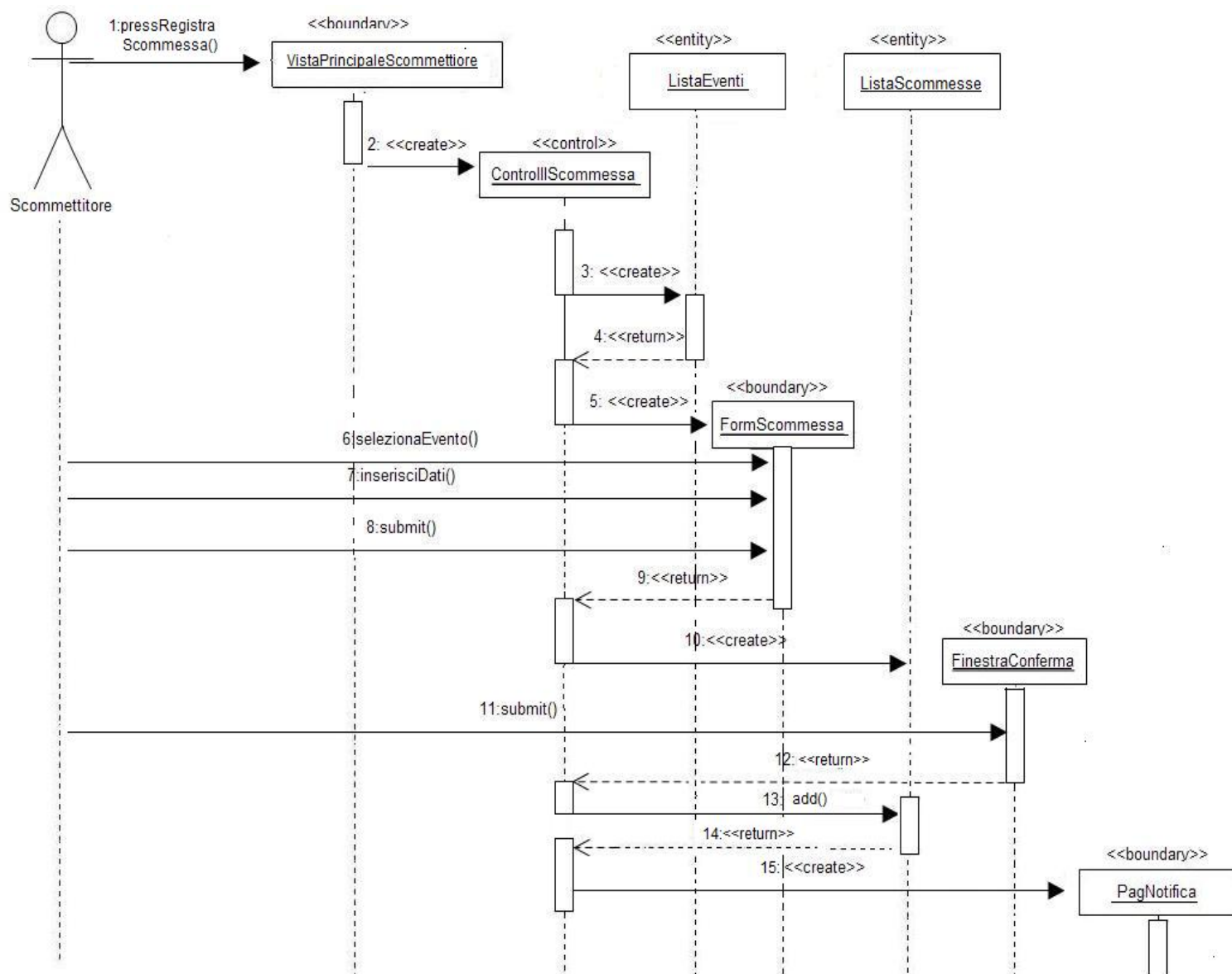
#### Ricerca Scommessa



Sequenza	Ricerca Scommessa	Autore	Sabia Donato
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleAmministratore: pagina principale a disposizione dell'Amministratore contenete i bottoni sui quali l'amministratore clicca per effettuare le varie operazioni di gestione.</li> <li>FormRicercaScommessa: form che permette all'amministratore di inserire i parametri di ricerca.</li> <li>PagNotifica: Finestra che visualizza i dati della scommessa trovata dal sistema</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloGestione: gestisce l'insieme delle funzioni di gestione che il sistema mette a disposizione dell'amministratore.</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ListaScommesse: contiene tutte le scommesse registrate nel sistema.</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressRicercaScommessa()	1	Amministratore	VistaPrincipaleAmministratore	L'Amministratore preme sul bottone relativo alla ricerca delle scommesse.
<<create>>	2	VistaPrincipaleAmministratore	ControlloGestione	Creazione del control object "ControlloGestione"
<<create>>	3	ControlloGestione	FormRicercaScommessa	Il sistema visualizza una form per l'inserimento dei parametri di ricerca
inserisciDati()	4	Amministratore	FormRicercaScommessa	L'Amministratore inserisce i criteri di ricerca nella form
submit()	5	Amministratore	FormRicercaScommessa	L'Amministratore preme il tasto di invio o preme il bottone di ricerca presente nella form .
<<return>>	6	FormDiRicercaScommessa	ControlloGestione	Il controllo ritorna al control object "ControlloGestione"
ricerca()	7	ControlloGestione	ListaScommesse	Il sistema ricerca nella lista delle scommesse le scommesse che rispondono ai criteri desiderati.
<<return>>	8	ListaScommesse	ControlloGestione	I dati vengono passati al controllo.
<<create>>	9	ControlloGestione	PagNotifica	Il sistema visualizza una finestra con i dati della scommessa o, se più di una, delle scommesse ricercate

## Registra Scommessa

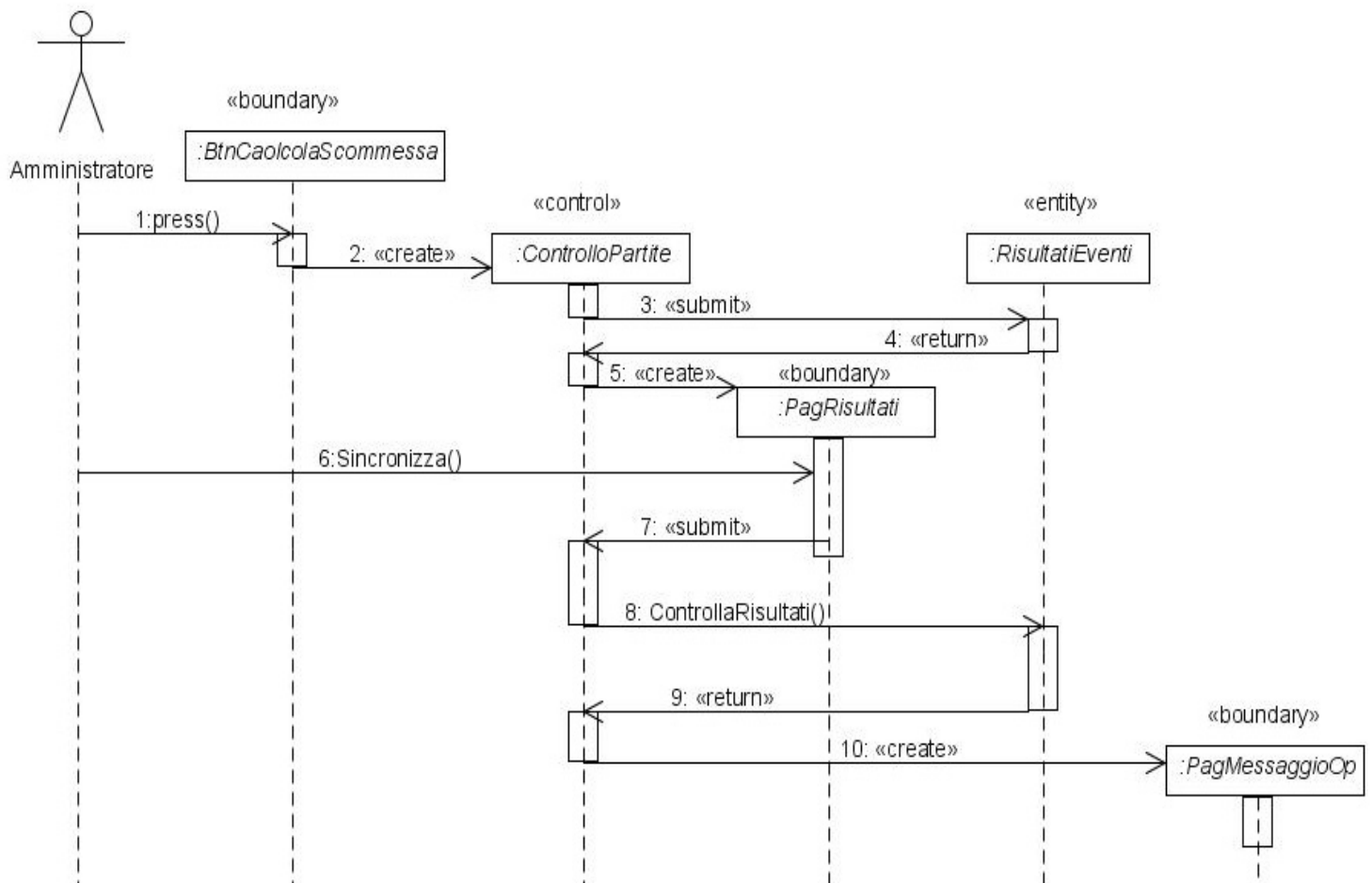


Sequenza	Registra Scommessa	Autore	Antonio Genovese
<b>Descrizione</b>	<p>Entity Object</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ListaEventi: rappresenta la lista degli eventi.</li> <li>ListaScommesse: rappresenta la lista delle scommesse effettuate dallo scommettitore.</li> </ul> <p>Boundary Object</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleScommettitore: bottone per entrare nella sezione delle scommesse;</li> <li>FormScommessa: pagine relativa alla scommessa con tabella degli eventi e campi di dati;</li> <li>FinestraConferma: finestra per la richiesta della conferma;</li> <li>PagNotifica: notifica della modifica avvenuta con successo.</li> </ul> <p>Control Object:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloScommessa: gestisce le funzione per effettuare una scommessa</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressRegistra Scommessa()	1	Scommettitore	VistaPrincipale Scommettitore	Selezione e pressione del bottone
<<create>>	2	VistaPrincipale Scommettitore	ControlloScommessa	Creazione dell'oggetto di gestione
<<create>>	3	ControlloScommessa	ListaEventi	Creazione della lista degli eventi
<<return>>	4	ListaEventi	ControlloScommessa	Trasferimento dei dati al controllo
<<create>>	5	ControlloScommessa	FormScommessa	Viene creata la pagina che visualizza la lista degli eventi e i dati da inserire per la scommessa
seleziona Evento()	6	Scommettitore	FormScommessa	Viene selezionato uno o più eventi
inserisci Dati()	7	Scommettitore	FormScommessa	Inseriti i dati relativi all'importo e il pronostico
submit()	8	Scommettitore	FormScommessa	Lo scommettitore fa pressione sul tasto di registrazione della scommessa
<<return>>	9	FormScommessa	ControlloScommessa	Passa i dati al controllo
<<create>>	10	ControlloScommessa	FinestraConferma	Il controllo crea la finestra di conferma
submit()	11	Scommettitore	FinestraConferma	Lo Scommettitore preme invio o fa pressione sul bottone di conferma
<<return>>	12	SchermoConferma	ControlloGestione	Si torna al controllo della gestione
add()	13	ControlloGestione	ListaScommesse	Inserimento scommessa nella lista
<<return>>	14	ListaScommesse	ControlloGestione	Ritorno al controllo
<<create>>	15	ControlloGestione	MessaggioNotifica	Viene creato il messaggio di notifica per l'operazione avvenuta con successo



## Calcola Scommesse Vincenti

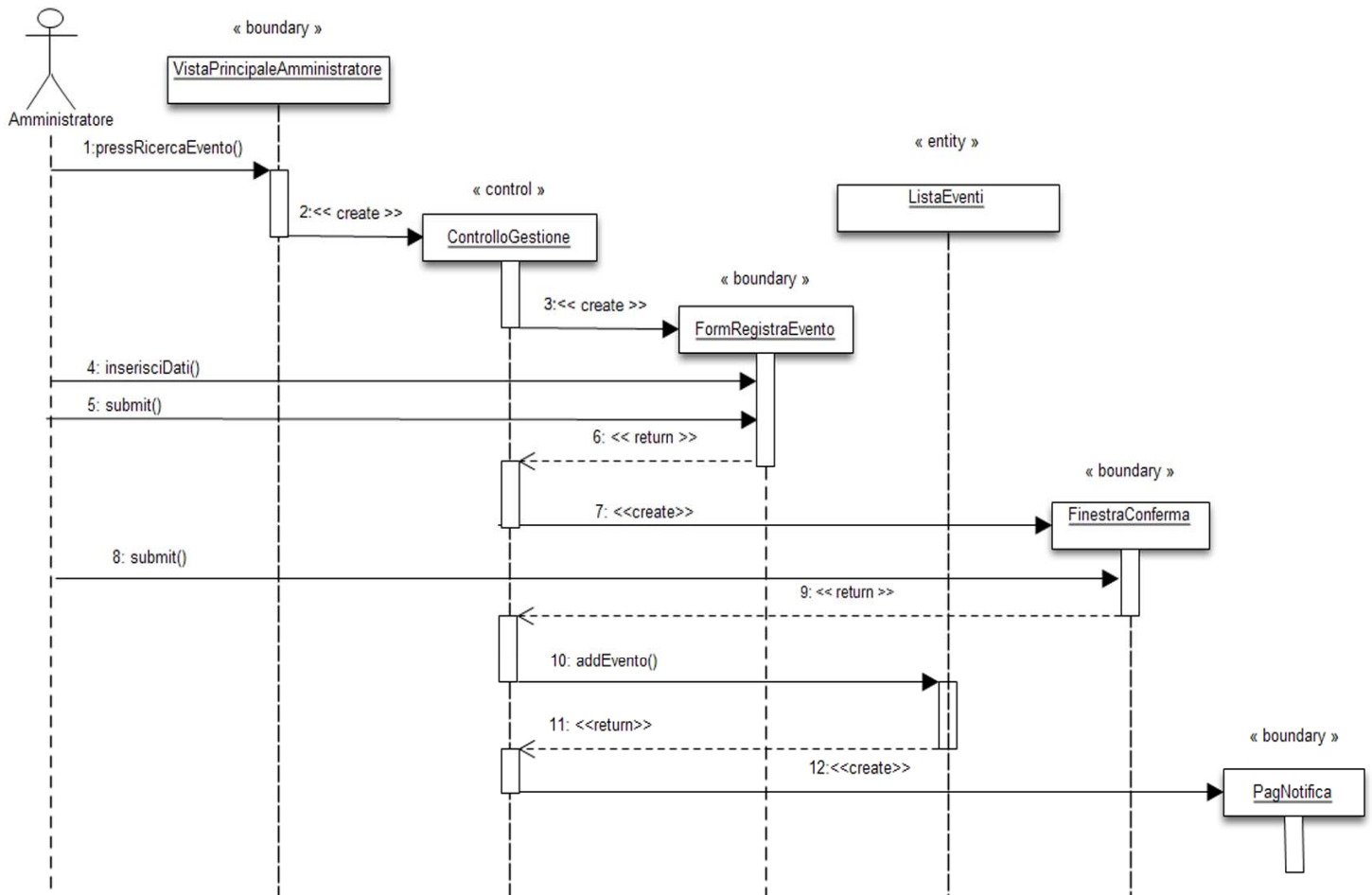


Sequenza	Calcola scommesse vincenti	Autore	Francesco Lauria
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BtnCalcolaScommessa: bottone sul quale l'amministratore clicca avviare la sessione di aggiornamento scommesse vincenti;</li> <li>• PagRisultati: una pagina caricata dal sistema contenente tutti gli eventi con i risultati non ancora assegnati;</li> <li>• PagMessaggioOp: una pagina che comunica all'amministratore l'esito dell'operazione di aggiornamento.</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ControlloPartite: gestisce le funzioni del sistema di gestione degli eventi e delle scommesse</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• RisultatiEventi: contiene gli eventi registrati nel sistema e i loro risultati.</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
press()	1	Amministratore	BtnCalcolaScommessa	L'Amministratore preme sul bottone relativo all'aggiornamento delle scommesse.
<<create>>	2	BtnCalcolaScommessa	ControlloPartite	Creazione del control object "ControlloPartite"
<<submit>>	3	ControlloPartite	RisultatiEventi	Il Sistema fa richiesta di caricare tutti i gli eventi che hanno un risultato e non ancora sincronizzati
<<return>>	4	RisultatiEventi	ControlloPartite	L'entity Object restituisce tutti gli eventi richiesti.
<<create>>	5	ControlloPartite	PagRisultati	Viene creata una pagina per permettere di visualizzare le informazioni all'amministratore
Sincronizza()	6	Amministratore	PagRisultati	L'amministratore avvia la sincronizzazione
<<submit>>	7	PagRisultati	ControlloPartite	La richiesta di sincronizzazione viene trasferita al controllo
ControllaRisultati()	8	ControlloPartite	RisultatiEventi	Il controllo prova ad aggiornare i dati sull'entity
<<return>>	9	RisultatiEventi	ControlloPartite	L'entity restituisce l'esito dell'avvenuta operazione
<<create>>	10	ControlloPartite	PagMessaggioOp	Il controllo comunica all'amministratore l'esito dell'operazione

### 3.4.4.1.4 Gestione degli Eventi

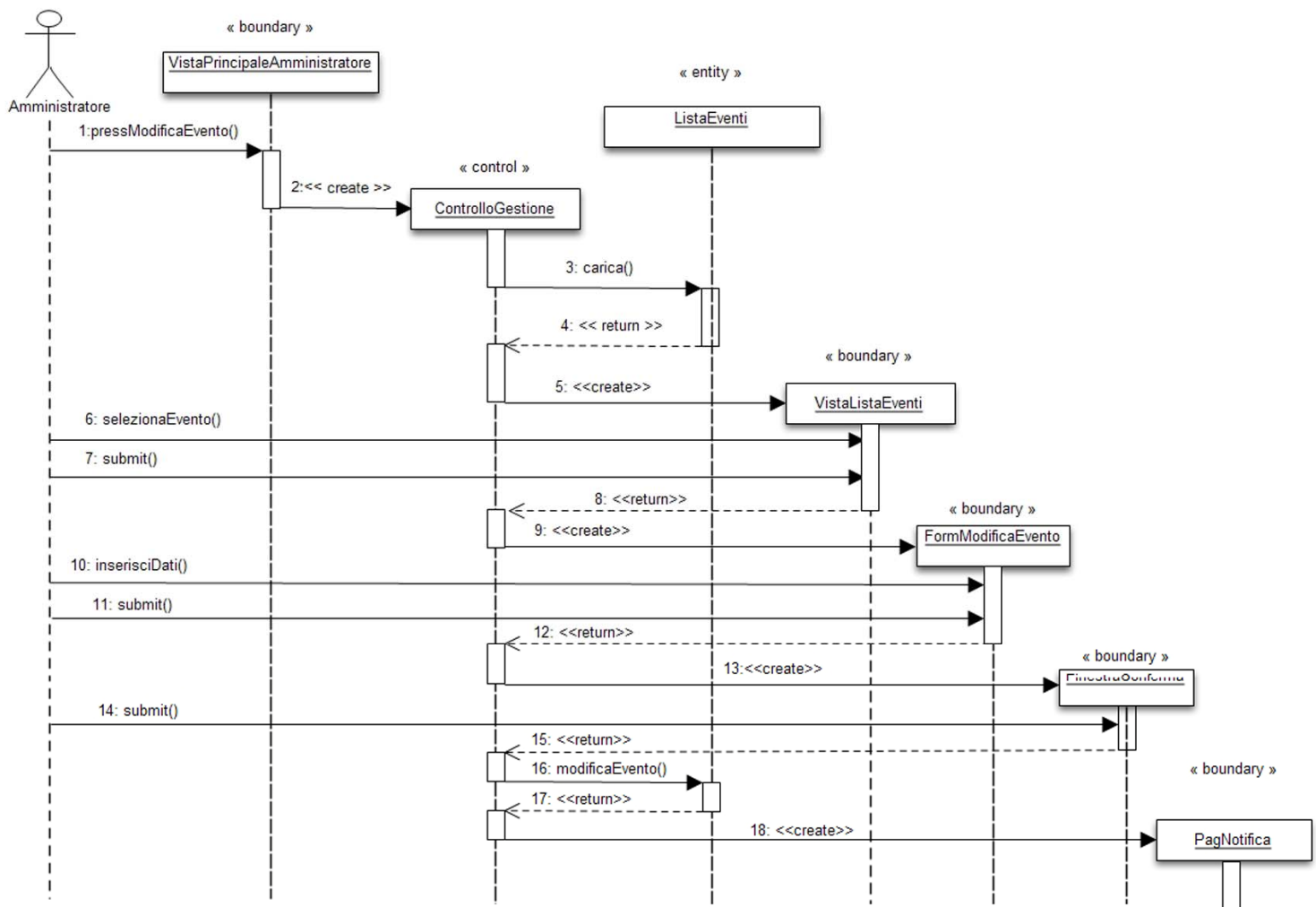
#### Registra Evento



Sequenza	Registra Evento	Autore	Sabia Donato
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleAmministratore: pagina principale a disposizione dell'Amministratore contenete i bottoni sui quali l'amministratore clicca per effettuare le varie operazioni di gestione.</li> <li>FormRegistraEvento: form che permette all'amministratore di inserire i dati dell'evento da registrare.</li> <li>FinestraConferma: finestra contenente la richiesta di conferma.</li> <li>PagNotifica: Finestra che visualizza i dati della scommessa trovata dal sistema</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloGestione: gestisce l'insieme delle funzioni di gestione che il sistema mette a disposizione dell'amministratore.</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <p>ListaEventi: contiene tutti gli eventi registrati nel sistema.</p>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressRicercaEvento()	1	Amministratore	VistaPrincipaleAmministratore	L'Amministratore preme sul bottone relativo alla registrazione dell'evento.
<<create>>	2	VistaPrincipaleAmministratore	ControlloGestione	Creazione del control object "ControlloGestione"
<<create>>	3	ControlloGestione	FormRegistraEvento	Il sistema visualizza una form per l'inserimento dei dati dell'evento da registrare.
inserisciDati()	4	Amministratore	FormRegistraEvento	L'Amministratore inserisce i dati dell'evento nei campi della form
submit()	5	Amministratore	FormRegistraEvento	L'Amministratore preme il tasto di invio o preme il bottone di inserimento presente nella form .
<<return>>	6	FormRegistraEvento	ControlloGestione	Il controllo ritorna al control object "ControlloGestione"
<<create>>	7	ControlloGestione	FinestraConferma	Il sistema visualizza una finestra in cui chiede conferma dell'operazione.
submit()	8	Amministratore	FinestraConferma	L'Amministratore preme il tasto di invio o preme il bottone di conferma presente nella finestra .
<<return>>	9	FinestraConferma	ControlloGestione	I dati vengono passati al controllo.
AddEvento()	10	ControlloGestione	ListaEventi	Il sistema aggiunge il nuovo evento nella struttura dati che contiene la lista degli eventi registrati.
<<return>>	11	ListaEventi	ControlloGestione	Il controllo ritorna al sistema.
<<create>>	12	ControlloGestione	PagNotifica	Il sistema visualizza un messaggio per comunicare l'avvenuto inserimento dell'evento.

## Modifica Evento

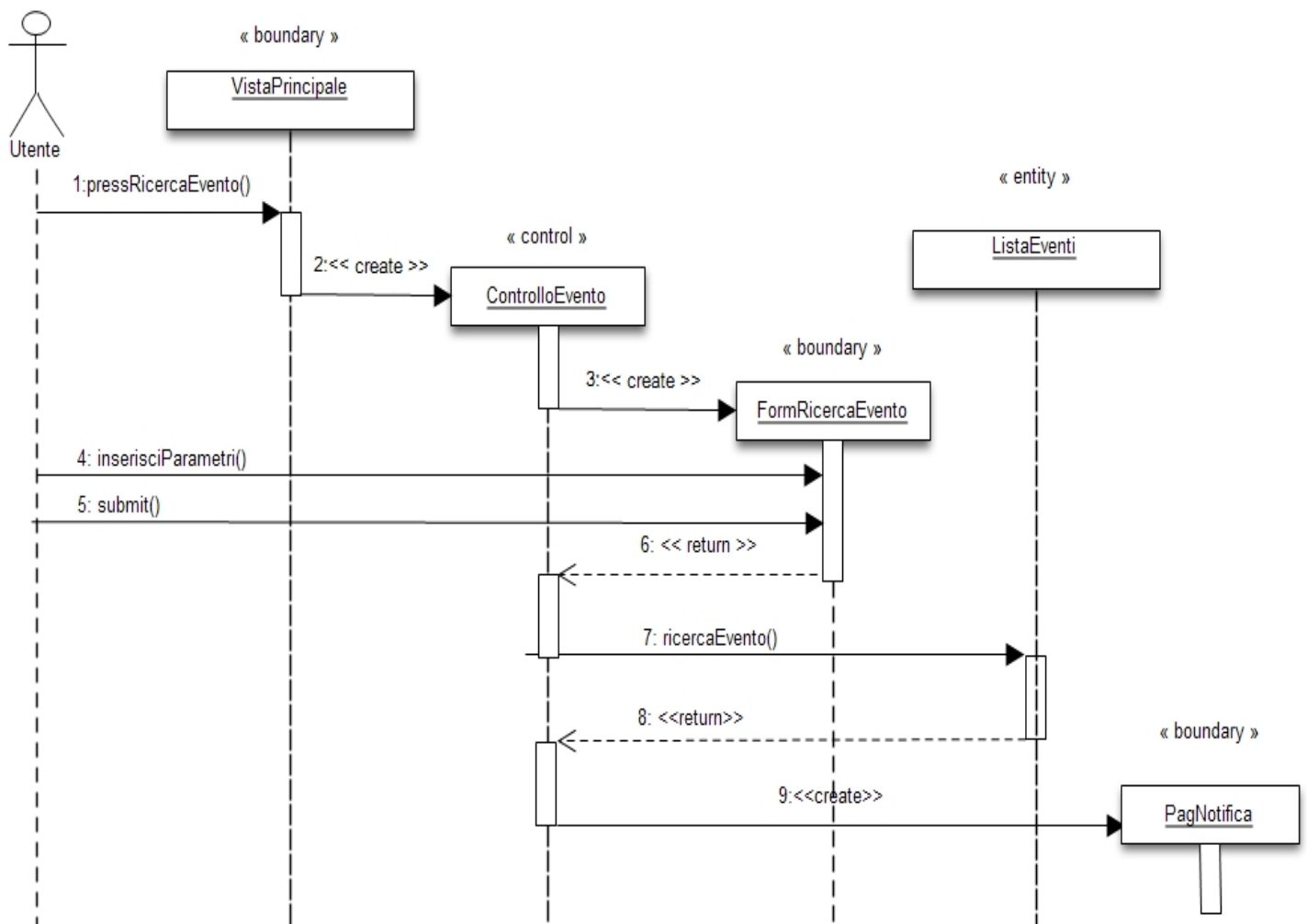


Sequenza	Modifica Evento	Autore	Sabia Donato
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleAmministratore: pagina principale a disposizione dell'Amministratore contenete i bottoni sui quali l'amministratore clicca per effettuare le varie operazioni di gestione.</li> <li>FormModificaEvento: form che permette all'amministratore di modificare i dati dell'evento da modificare.</li> <li>VistaListaEventi: visualizzazione della lista degli eventi</li> <li>FinestraConferma: finestra contenente la richiesta di conferma.</li> <li>PagNotifica: Finestra che visualizza i dati della scommessa trovata dal sistema</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloGestione: gestisce l'insieme delle funzioni di gestione che il sistema mette a disposizione dell'amministratore.</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <p>ListaEventi: contiene tutti gli eventi registrati nel sistema.</p>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressModificaEvento()	1	Amministratore	VistaPrincipaleAmministratore	L'Amministratore preme sul bottone relativo alla modifica dell'evento.
<<create>>	2	VistaPrincipaleAmministratore	ControlloGestione	Creazione del control object "ControlloGestione"
carica()	3	ControlloGestione	ListaEventi	viene caricata la lista degli eventi presenti nel sistema.
<<return>>	4	ListaEventi	ControlloGestione	I dati vengono passati al controllo
<<create>>	5	ControlloGestione	VistaListaEventi	Viene visualizzata la lista con i dati degli eventi
selezionaEvento()	6	Amministratore	VistaListaEventi	L'amministratore seleziona l'evento da modificare
submit()	7	Amministratore	VistaListaEventi	L'amministratore preme sul tasto invio o clicca sul bottone modifica
<<return>>	8	VistaListaEventi	ControlloGestione	L'evento selezionato viene passato al controllo
<<create>>	9	ControlloGestione	FormModificaEvento	Il sistema visualizza una form per l'inserimento dei dati dell'evento da modificare.
inserisciDati()	10	Amministratore	FormModificaEvento	L'Amministratore inserisce i dati dell'evento nei campi della form
submit()	11	Amministratore	FormModificaEvento	L'Amministratore preme il tasto di invio o preme il bottone di modifica presente nella form .
<<return>>	12	FormModificaEvento	ControlloGestione	Il controllo ritorna al control object "ControlloGestione"
<<create>>	13	ControlloGestione	FinestraConferma	Il sistema visualizza una finestra in cui chiede conferma dell'operazione.
submit()	14	Amministratore	FinestraConferma	L'Amministratore preme il tasto di invio o preme il bottone di

				conferma presente nella finestra .
<<return>>	15	FinestraConferma	ControlloGestione	I dati vengono passati al controllo.
modificaEvento()	16	ControlloGestione	ListaEventi	Il sistema modifica l'evento presente nella lista eventi.
<<return>>	17	ListaEventi	ControlloGestione	Il controllo ritorna al sistema.
<<create>>	18	ControlloGestione	PagNotifica	Il sistema visualizza una finestra in cui comunica l'avvenuta modifica

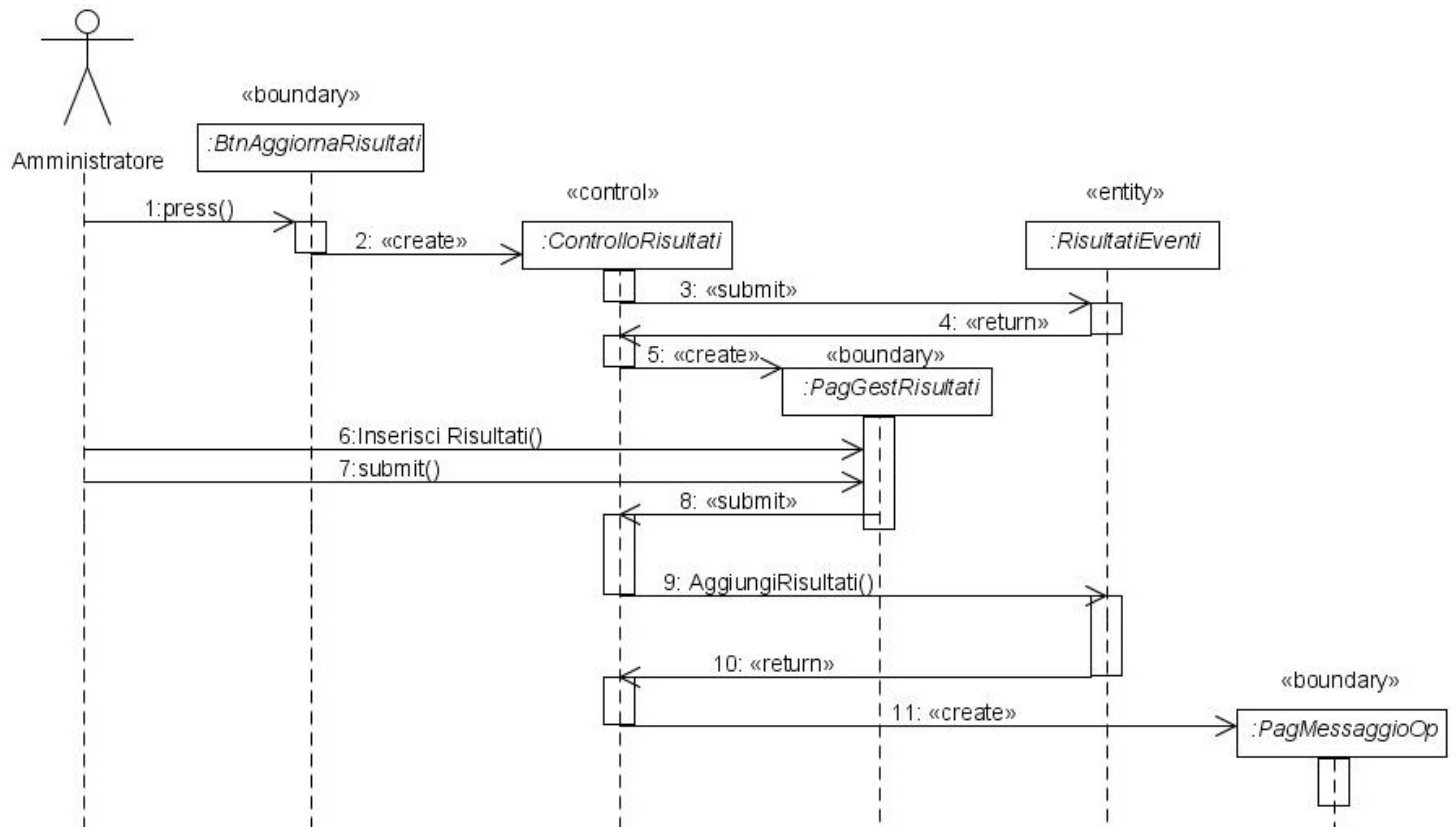
### Ricerca Evento



Sequenza	Ricerca Evento	Autore		Sabia Donato
Descrizione	<b>Boundary object:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>VistaPrincipale: pagina principale contenete i bottoni sui quali l'utente clicca per effettuare le varie operazioni di gestione.</li><li>FormRicercaEvento: form che permette all'utente di inserire i parametri di ricerca.</li><li>PagNotifica: Finestra che visualizza i dati della evento trovato dal sistema</li></ul> <b>Control object:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>ControlloEvento: gestisce l'insieme delle funzioni di gestione che il sistema mette a disposizione dell'utente generico.</li></ul> <b>Entity object:</b> <p>ListaEventi: contiene tutti gli eventi registrati nel sistema.</p>			
Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressRicercaEvento()	1	Utente	VistaPrincipale	L'Utente preme sul bottone relativo alla ricerca dell'evento.
<<create>>	2	VistaPrincipale	ControlloEvento	Creazione del control object "ControlloEvento"
<<create>>	3	ControlloEvento	FormRicercaEvento	Il sistema visualizza la form per l'inserimento dei parametri di ricerca.
inserisci Parametri()	4	Utente	FormRicercaEvento	L'utente inserisci i parametri nei campi della form
submit()	5	Utente	FormRicercaEvento	L'utente preme sul tasto invio o clicca sul bottone ricerca
<<return>>	6	FormRicercaEvento	ControlloEvento	I dati vengono passati al controllo
ricercaEvento()	7	ControlloEvento	ListaEventi	Il sistema cerca tra gli eventi registrati quelli corrispondenti ai parametri inseriti
<<return>>	8	ListaEventi	ControlloEvento	L'evento selezionato viene passato al controllo
<<create>>	9	ControlloEvento	PagNotifica	Il sistema visualizza la pagina in cui visualizza il risultato dell'operazione di ricerca



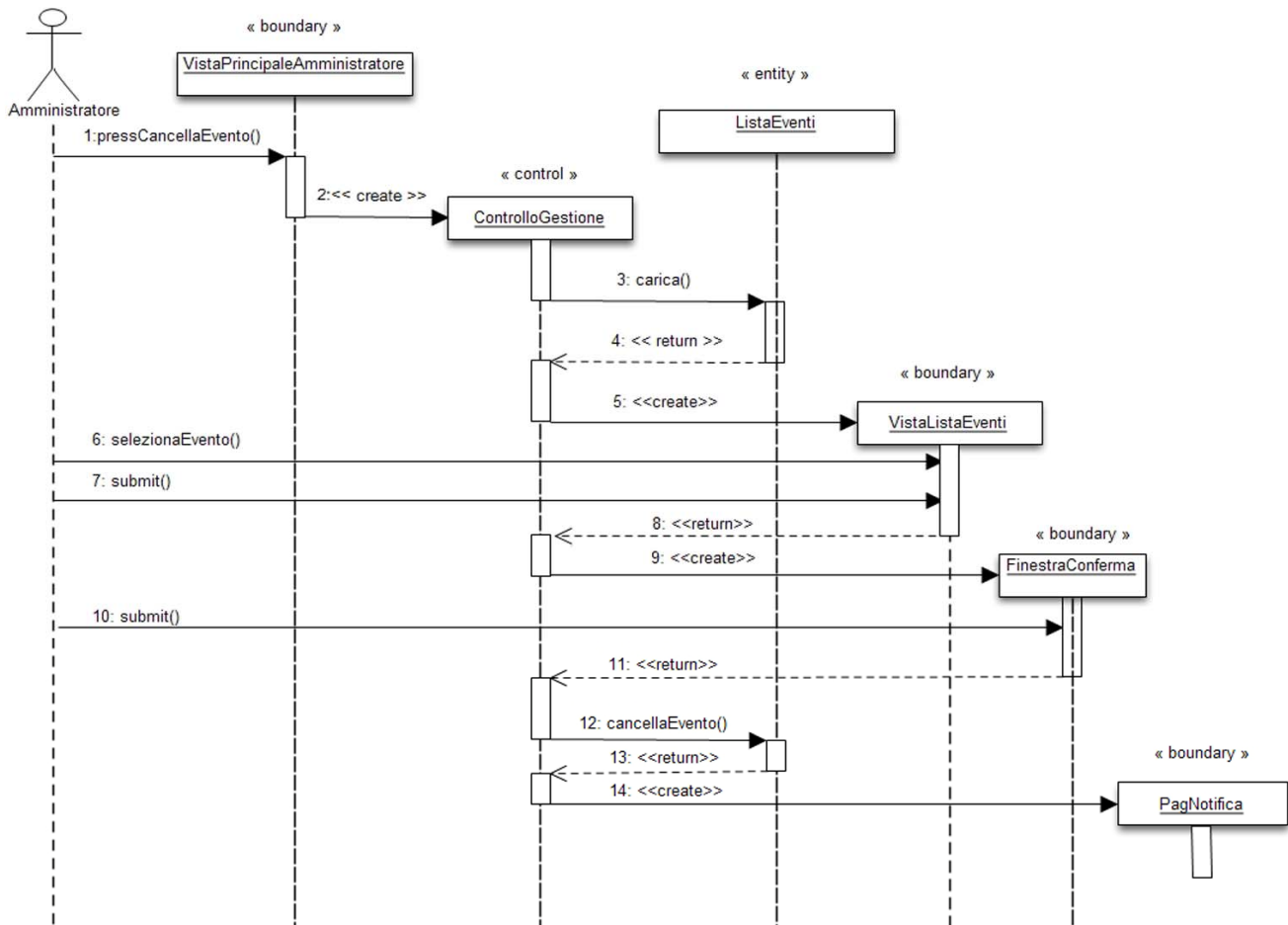
## Inserisci Risultati Evento



Sequenza	Inserisci Risultati Eventi	Autore	Francesco Lauria
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BtnAggiornaRisultati: bottone sul quale l'amministratore clicca avviare la sessione di aggiornamento risultati;</li> <li>• PagGestRisultati: una pagina caricata dal sistema contenente tutti gli eventi che non hanno ancora un risultato;</li> <li>• PagMessaggioOp: una pagina che comunica all'amministratore l'esito dell'operazione di aggiornamento.</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ControlloRisultati: gestisce le funzioni del sistema di gestione degli eventi</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• RisultatiEventi: contiene gli eventi registrati nel sistema e i loro risultati.</li> </ul>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
press()	1	Amministratore	BtnAggiornaRisultati	L'Amministratore preme sul bottone relativo all'aggiornamento dei risultati.
<<create>>	2	BtnAggiornaRisultati	ControlloEventi	Creazione del control object "ControlloRisultati"
<<submit>>	3	ControlloRisultati	RisultatiEventi	Il Sistema fa richiesta di caricare tutti i gli eventi che non hanno un risultato
<<return>>	4	RisultatiEventi	ControlloRisultati	L'entity Object restituisce tutti gli eventi richiesti.
<<create>>	5	ControlloRisultati	PagGestRisultati	Viene creata una pagina per permettere di gestire gli eventi all'amministratore
InserisciRisultati()	6	Amministratore	PagGestRisultati	L'amministratore aggiorna gli eventi
Submit()	7	Amministratore	PagGestRisultati	Viene avviata la richiesta di aggiornamento
<<submit>>	8	PagGestRisultati	ControlloRisultati	La richiesta di aggiornamento viene trasferita al controllo insieme ai dati modificati
AggiungiRisultati()	9	ControlloRisultati	RisultatiEventi	Il controllo prova ad aggiornare i dati sull'entity
<<return>>	10	RisultatiEventi	ControlloRisultati	L'entity restituisce l'esito dell'avvenuta operazione
<<create>>	11	ControlloRisultati	PagMessaggioOp	Il controllo comunica all'amministratore l'esito dell'operazione

## Elimina Evento

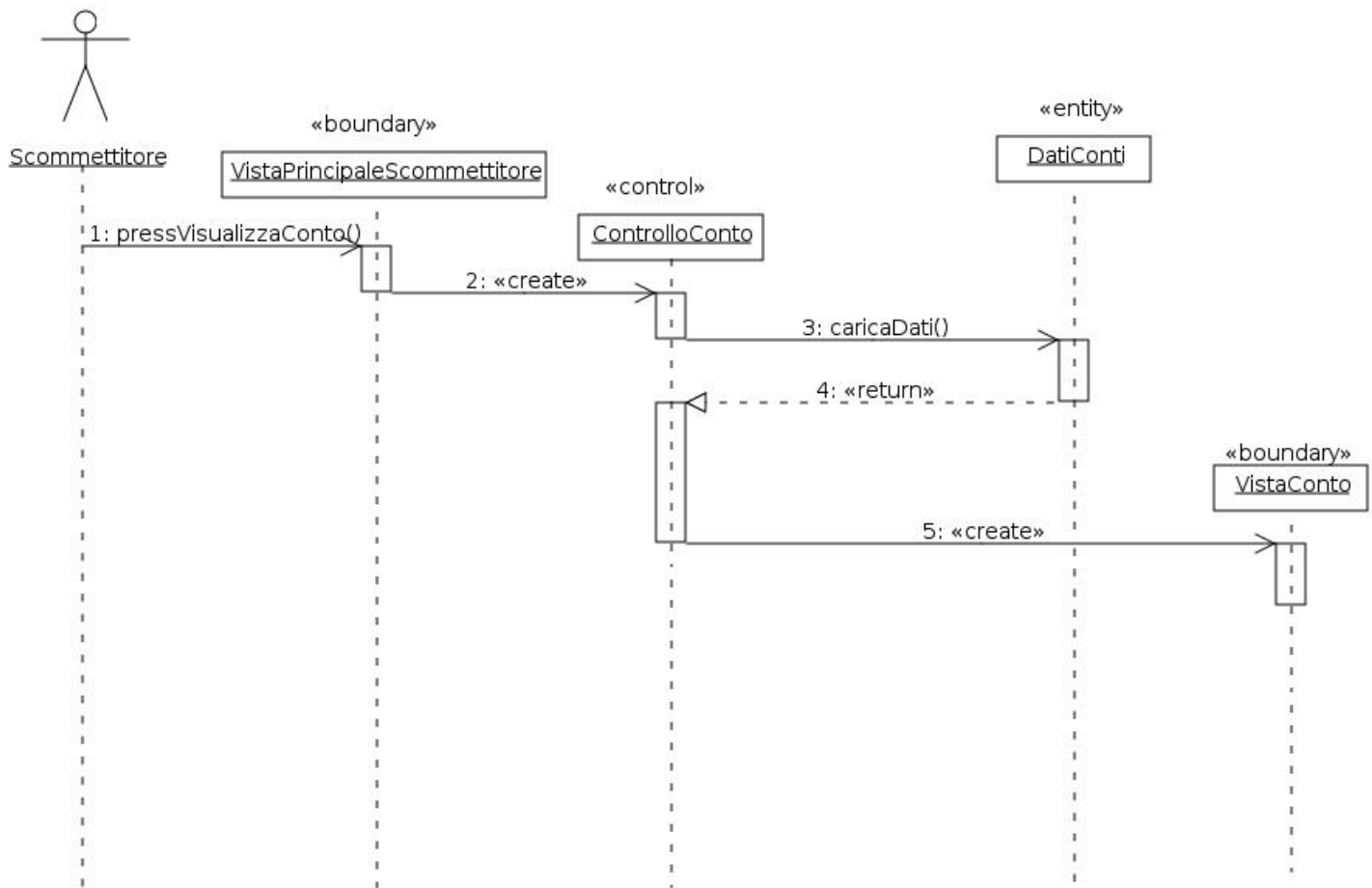


Sequenza	Elimina Evento	Autore	Sabia Donato
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleAmministratore: pagina principale a disposizione dell'Amministratore contenete i bottoni sui quali l'amministratore clicca per effettuare le varie operazioni di gestione.</li> <li>VistaListaEventi: visualizzazione della lista degli eventi</li> <li>FinestraConferma: finestra contenente la richiesta di conferma.</li> <li>PagNotifica: Finestra che visualizza i dati della scommessa trovata dal sistema</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloGestione: gestisce l'insieme delle funzioni di gestione che il sistema mette a disposizione dell'amministratore.</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <p>ListaEventi: contiene tutti gli eventi registrati nel sistema.</p>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressCancellaEvento()	1	Amministratore	VistaPrincipaleAmministratore	L'Amministratore preme sul bottone relativo alla cancellazione dell'evento.
<<create>>	2	VistaPrincipaleAmministratore	ControlloGestione	Creazione del control object "ControlloGestione"
carica()	3	ControlloGestione	ListaEventi	viene caricata la lista degli eventi presenti nel sistema.
<<return>>	4	ListaEventi	ControlloGestione	I dati vengono passati al controllo
<<create>>	5	ControlloGestione	VistaListaEventi	Viene visualizzata la lista con i dati degli eventi
selezionaEvento()	6	Amministratore	VistaListaEventi	L'amministratore seleziona l'evento da eliminare
submit()	7	Amministratore	VistaListaEventi	L'amministratore preme sul tasto invio o clicca sul bottone elimina
<<return>>	8	VistaListaEventi	ControlloGestione	L'evento selezionato viene passato al controllo
<<create>>	9	ControlloGestione	FinestraConferma	Il sistema visualizza una finestra in cui chiede conferma dell'operazione.
submit()	10	Amministratore	FinestraConferma	L'Amministratore preme il tasto di invio o preme il bottone di conferma presente nella finestra .
<<return>>	15	FinestraConferma	ControlloGestione	I dati vengono passati al controllo.
cancellaEvento()	16	ControlloGestione	ListaEventi	Il sistema cancella l'evento dalla lista degli eventi registrati.
<<return>>	17	ListaEventi	ControlloGestione	Il controllo ritorna al sistema.
<<create>>	18	ControlloGestione	PagNotifica	Il sistema visualizza una finestra in cui comunica l'avvenuta cancellazione dell'evento

### 3.4.4.1.5 Gestione Conto Personale

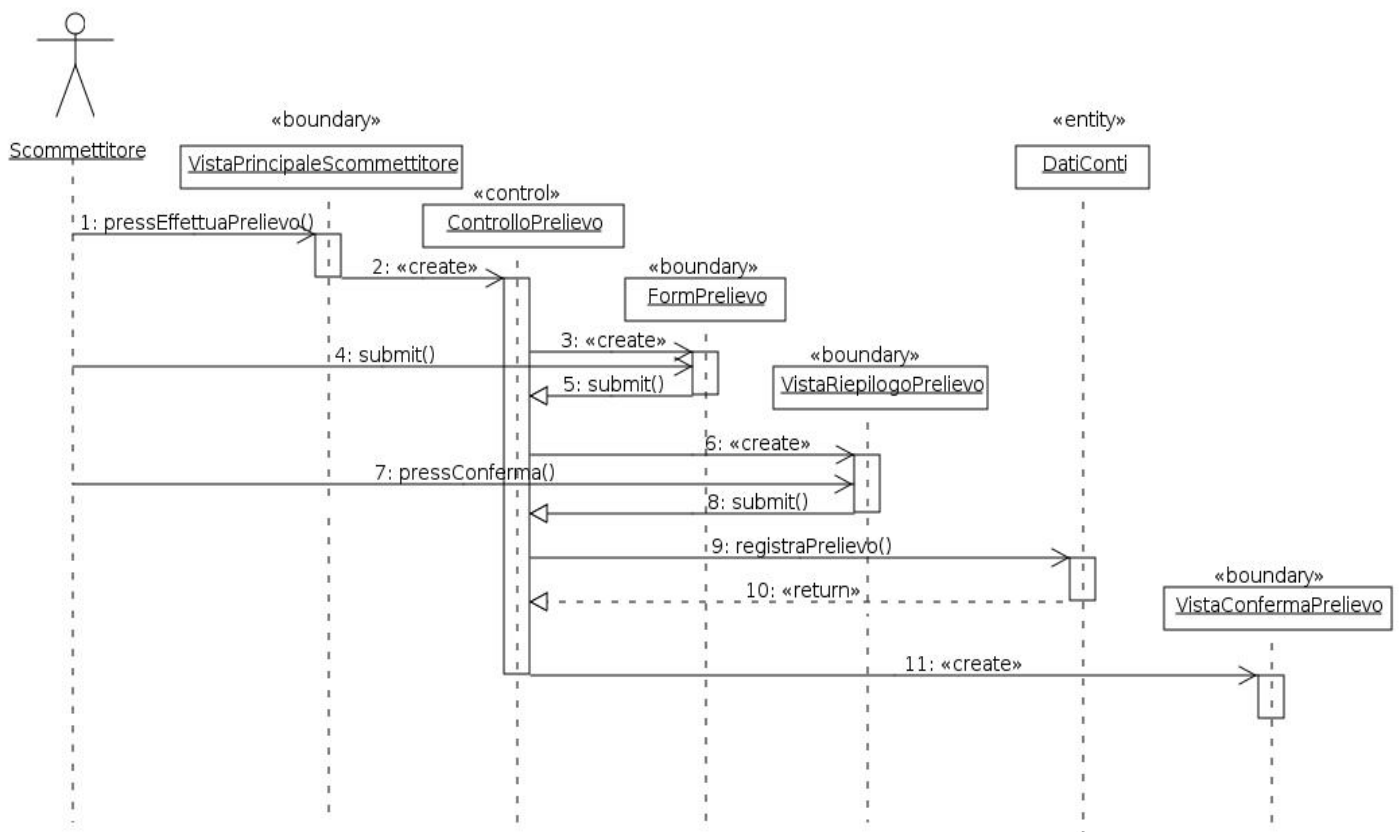
#### Visualizza Conto



Sequenza	Visualizza Conto	Autore	Savino Sasso
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleScommettitore: schermata iniziale dello scommettitore autenticato</li> <li>VistaDettagliConto: schermata di dettaglio del conto</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloConto: gestisce la funzione VisualizzaConto. Questo oggetto è creato quando lo scommettitore seleziona il bottone visualizza conto. Questo oggetto carica i dettagli del conto.</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <p>Conto: Informazioni sul conto dello scommettitore</p>		

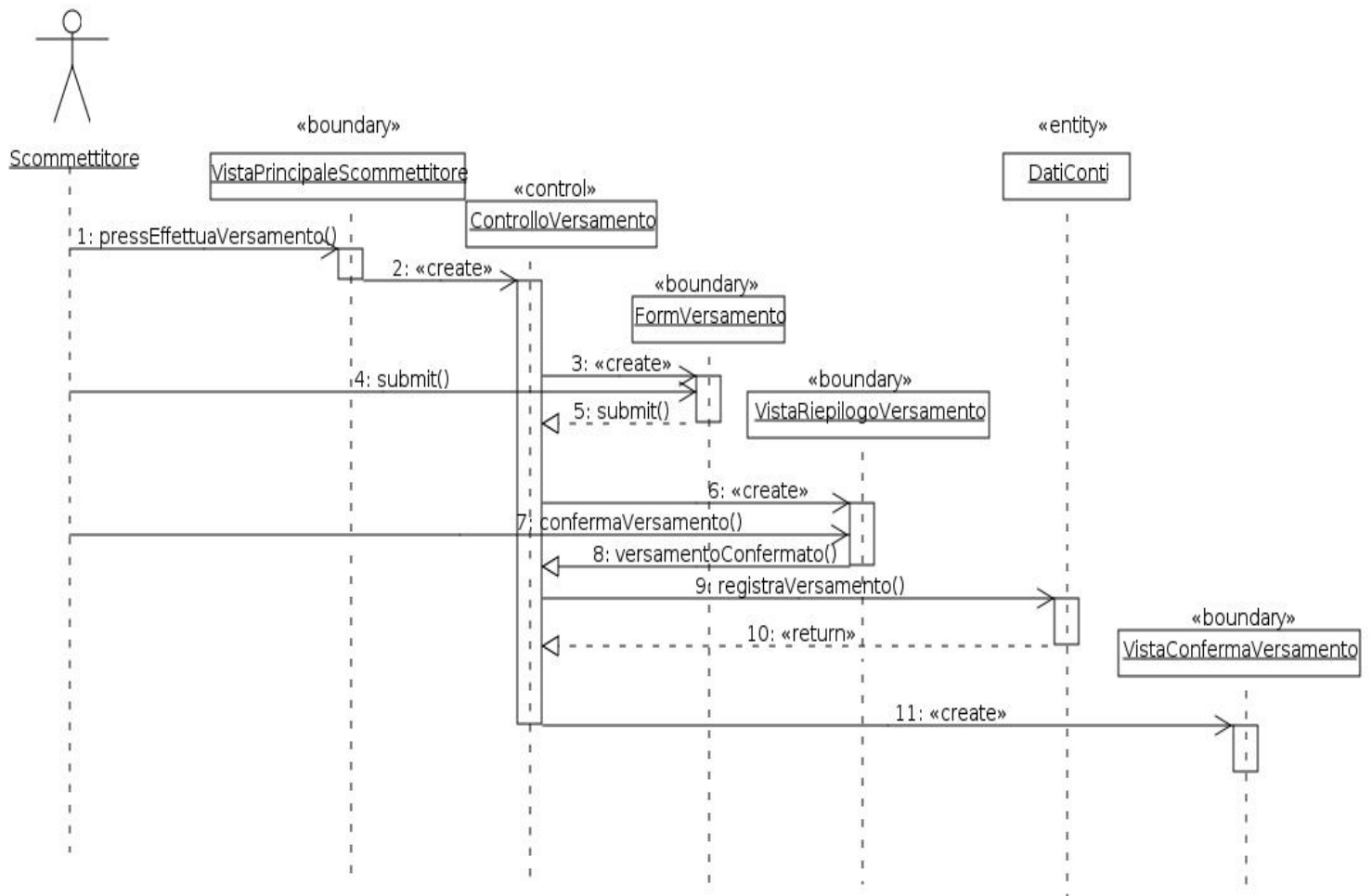
Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressVisualizzaConto()	1	Scommettitore	VistaPrincipaleScommettitore	Lo Scommettitore preme sul bottone visualizza conto
<<create>>	2	VistaPrincipaleScommettitore	ControlloConto	Creazione del control object "ControlloConto"
carica ()	3	ControlloConto	Conto	Vengono caricati i dati del conto
<<return>>	4	Conto	ControlloConto	I dati vengono passati al controllo
<<create>>	5	ControlloConto	VistaDettagliConto	Vengono visualizzati i dati del conto

### Effettua Prelievo



Sequenza	Effettua Prelievo	Autore	Savino Sasso	
Descrizione	<b>Boundary object:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>VistaPrincipaleScommettitore: schermata iniziale dello scommettitore autenticato</li><li>FormPrelievo: form per i dati del prelievo</li><li>VistaRiepilogo: schermata di riepilogo per i dati del prelievo</li><li>PagNotifica: schermo di conferma del prelievo</li></ul> <b>Control object:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>ControlloConto: gestisce la funzione EffettuaPrelievo. Questo oggetto è creato quando lo scommettitore seleziona il bottone "Effettua Prelievo".</li></ul> <b>Entity object:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Conto: Informazioni sul conto dello scommettitore</li></ul>			
Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressEffetuaPrelievo()	1	Scommettitore	VistaPrincipaleScommettitore	Lo Scommettitore preme sul bottone relativo al prelievo
<<create>>	2	VistaPrincipaleAmministratore	ControlloConto	Creazione del control object "ControlloConto"
<<create>>	3	ControlloConto	FormPrelievo	Il controllo crea il form per i dati del prelievo
submit()	4	Scommettitore	FormPrelievo	Lo Scommettire sottomette la form
submit()	5	FormPrelievo	ControlloConto	I dati vengono passati al controllo
<<create>>	6	ControlloConto	VistaRiepilogo	Viene visualizzata una schermata di riepilogo con i dati del prelievo
pressConferma()	7	Scommettitore	VistaRiepilogo	L'utente conferma i dati del riepilogo
submit()	8	VistaRiepilogo	ControlloConto	Viene notificata al controllo la conferma dei dati
preleva()	9	ControlloConto	Conto	Il controllo aggiorna i dati del sistema
<<return>>	10	Conto	ControlloConto	Viene confermato l'aggiornamento dei dati
<<create>>	11	ControlloConto	PagNotifica	Il sistema notifica tramite una schermata il successo della transazione

## Effettua Versamento



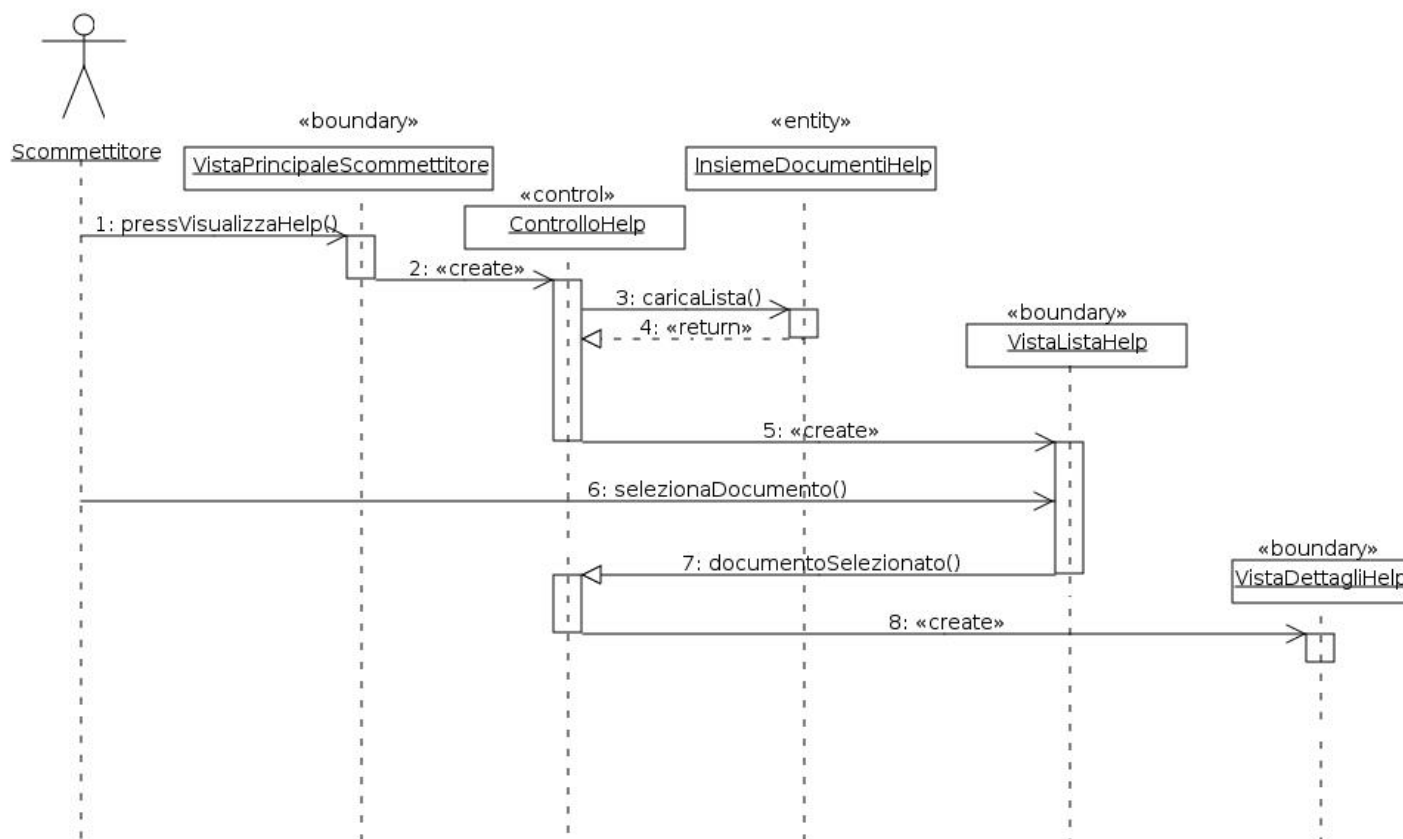
Sequenza	Effettua Versamento	Autore	Savino Sasso
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipaleScommittitore: schermata iniziale dello scommettitore autenticato</li> <li>FormVersamento: form per i dati del versamento</li> <li>VistaRiepilogo: schermata di riepilogo per i dati del versamento</li> <li>PagNotifica: schermata di conferma transazione</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloConto: gestisce la funzione Effettua Versamento. Questo oggetto è creato quando lo scommettitore seleziona il bottone "Effettua Versamento"</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <p>Conto: Informazioni sul conto dello scommettitore</p>		



Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
press Effettua Versamento()	1	Scommettitore	VistaPrincipaleScommettitore	Lo Scommettitore preme sul bottone relativo al versamento
<<create>>	2	VistaPrincipaleAmministratore	ControlloConto	Creazione del control object "ControlloConto"
<<create>>	3	ControlloConto	FormVersamento	viene creato il form per i dati del versamento
submit()	4	Scommettitore	FormVersamento	L'utente compila il form e preme il bottone di submit
submit()	5	FormVersamento	ControlloConto	Vengono passati al controllo i dati del versamento
<<create>>	6	ControlloConto	VistaRiepilogoVersamento	Viene visualizzata una schermata di riepilogo con i dati del versamento
pressConferma()	7	Scommettitore	VistaRiepilogo	Lo scommettitore conferma i dati del versamento
<<return>>	8	VistaRiepilogo	ControlloConto	Viene notificata la conferma al controllo
versa ()	9	ControlloConto	Conto	Il controllo registra i dati del versamento
<<return>>	10	Conto	ControlloConto	L'entity Conto notifica l'avvenuta registrazione al controllo
<<create>>	11	ControlloConto	PagNotifica	Viene visualizzata la conferma dell'avvenuto versamento

### 3.4.4.1.6 Gestione dei Problemi

#### Visualizza Help



Sequenza	Visualizza Help	Autore	Savino Sasso
Descrizione	<p><b>Boundary object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VistaPrincipale: schermata iniziale dell' utente</li> <li>VistaListaHelp: lista dei documenti disponibili</li> <li>VistaDettagliHelp: schermo di visualizzazione del documento</li> </ul> <p><b>Control object:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ControlloHelp: gestisce la funzione ConsulatazioneHelp. Questo oggetto è creato quando lo scommettitore seleziona il bottone "Help On Line". Questo oggetto carica una lista di tutti i documenti disponibili e ne gestisce la visualizzazione.</li> </ul> <p><b>Entity object:</b></p> <p>InsiemeDocumentiHelp: Informazioni sui conti degli scommettitori</p>		

Interazione	Numero d'ordine	Source	Target	Descrizione
pressVisualizzaHelp()	1	Utente	VistaPrincipale	L'utente preme sul bottone relativo all'help online
<<create>>	2	VistaPrincipale	ControlloHelp	Creazione del control object "ControlloHelp"
caricaLista()	3	ControlloHelp	InsiemeDocumentiHelp	viene caricata la lista degli argomenti di help presenti nel sistema.
<<return>>	4	InsiemeDocumentiHelp	ControlloHelp	I dati vengono passati al controllo
<<create>>	5	ControlloHelp	VistaListaHelp	Viene visualizzata la lista degli argomenti di help
selezionaDocumento()	6	Utente	VistaListaHelp	L'utente seleziona l'argomento da visualizzare
documentoSelezionato()	7	VistaListaHelp	ControlloHelp	Viene passato al controllo l'argomento selezionato
<<create>>	8	ControlloHelp	VistaDettagliHelp	L'argomento selezionato viene visualizzato