Alessio Modonesi 4F

**Analisi dei Requisiti v. 1.0**

Il gioco vedrà sfidarsi due fantallenatori e sarà strutturato come un software gestionale: ogni fantallenatore partirà con una base di crediti (500 cr) con i quali dovrà formare la sua squadra composta da 11 giocatori titolari, di cui:

* 1 portieri;
* 4 difensori;
* 3 centrocampisti;
* 3 attaccanti.

Le due squadre saranno salvate su un file.txt, denominati con il nome del fantallenatore.

Prima dell’inizio del campionato si terrà un’asta in cui ogni fantallenatore potrà acquistare i giocatori che desidera.

Durante ogni giornata del campionato, i due allenatori dovranno sfidarsi, schierando i propri 11 giocatori in campo, con un modulo 4-3-3 (4 difensori, 3 centrocampisti, 3 attaccanti).

A fine giornata, ogni giocatore avrà una propria media (proveniente da fonti reali e che andrà da un minimo di 3 punti ad un massimo di 10) e dei propri bonus e malus, basati sulla prestazione del giocatore:

* Gol segnato su azione + 3 pt;
* Rigore parato (portiere) + 3 pt;
* Gol segnato su rigore + 2 pt;
* Assist fornito + 1 pt;
* Porta inviolata (portiere) + 1 pt;
* Cartellino giallo - 0,5 pt;
* Cartellino rosso - 1 pt;
* Gol preso (portiere) - 1 pt;
* Autorete - 2 pt;
* Rigore sbagliato - 3 pt.

La somma di tutte le medie dei giocatori determinerà il punteggio della squadra.

La squadra che avrà ottenuto più punti vincerà la giornata e otterrà 3 punti.

In caso di pareggio entrambe le squadre otterranno 1 punto.

Al termine delle giornate di campionato (numero da decidere), chi avrà ottenuto più punti sarà il vincitore.

Alessio Modonesi