Alessio Modonesi 4F

**Analisi Funzionale v. 1.0**

Alla prima apertura del software verranno richiesti i nomi dei due fantallenatori.

Poi si potrà fare l’asta per formare la propria squadra (ogni fantallenatore avrà a disposizione 500 cr).

Ogni fantallenatore proporrà un calciatore di Seria A a testa, finché entrambi non avranno completato la loro rosa.

Se il calciatore scelto è ambito da entrambi i fantallenatori inizierà una vera e propria asta tra i due che a turno faranno la loro offerta, che andrà al rialzo.

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 (vedi analisi dei requisiti).

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