Sommario

[Revision History 1](#_Toc120033423)

[Team members 1](#_Toc120033424)

[1.Introduzione 2](#_Toc120033425)

[1.1 Obiettivo del sistema 4](#_Toc120033426)

[1.2 Ambito del sistema 5](#_Toc120033427)

[1.3 Obiettivi e criteri di successo 5](#_Toc120033428)

[1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni 5](#_Toc120033429)

[1.5 Organizzazione del documento 5](#_Toc120033430)

[2. Sistema Attuale 5](#_Toc120033431)

[3. Sistema Proposto 5](#_Toc120033432)

[3.1 Sintesi della sezione 5](#_Toc120033433)

[3.2 Requisiti Funzionali 5](#_Toc120033434)

[3.3 Requisiti non funizonali 5](#_Toc120033435)

# 

# CARATTERE UTILIZZATO: ABADI 16(GRANDEZZA CARATTERE NORMALE) 18(TITOLO 1).

# **Revision History**

# 

# **Team members**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Carlo Tammaro | 0512112173 |
| Antonio Renzullo | 05121 |
| Annachiara Giugliano | 0512111849 |
| Mattia Domenico Garofalo | 05121 |

# **Introduzione**

## 

## 1.1 Obiettivo del sistema

Il sistema che si vuole realizzare ha come obiettivo quello di facilitare l’organizzazione di eventi sportivi e quindi avvicinare più persone al mondo dello sport.

Il sistema facilita sia l’organizzazione utente e sia l’organizzazione gestore che, in un'unica piattaforma web ha, sia un calendario di prenotazioni attive, sia un modo semplice di gestire le nuove prenotazioni.

In particolare, il sistema permette:

* Di conoscere nuovi campetti da gioco nella propria zona
* Prenotazione di campetti a distanza
* Di organizzare partite con persone che non si conoscono, ma sono utenti del sistema

Quindi, il sistema permette di aumentare lo sport praticato, e di aumentare anche gli incassi di gestori di campetti.

## Ambito del sistema

L’obiettivo del sistema è il miglioramento dell’organizzazione di

sport. Questo dovrebbe avvicinare ancora di più le

persone agli sport di squadra.

Il sistema permetterà ai gestori di registrarsi e inserire i campetti di

loro proprietà in modo da essere conosciuti da un più vasto

pubblico.

Il sistema permette agli utenti di registrarsi e di scegliere o creare

gli eventi dello sport che preferiscono.

Il sistema permette anche la visualizzazione degli eventi attivi a cui

l’utente può iscriversi.

Nel dettaglio le funzionalità sono:

* Consente all’utente di registrarsi al sistema
* Consente al gestore di registrarsi al sistema
* Consente all’utente di creare e gestire un evento
* Consente al gestore di accettare o rifiutare un evento
* Consente all’utente di effettuare il pagamento
* Consente all’utente di visualizzare la bacheca eventi attivi
* Consente al gestore di visualizzare il calendario degli appuntamenti
* Consente all’utente di visualizzare la propria area utente
* Consente al gestore di visualizzare la sua area personale
* Consente all’utente di effettuare una ricerca filtrata per orari, disponibilità e posizione
* Consente la modifica di dati personali
* Consente il logout
* Consente l’eliminazione dell’account

## Obiettivi e criteri di successo

L’obiettivo del progetto è creare una piattaforma web che sarà di

supporto all’organizzazione di sport di squadra.

I criteri di successo sono:

* Ottima qualità; Si intende realizzare un sistema con buona documentazione, al fine di poter essere utilizzato e manutenuto senza grosse difficoltà.
* Interfaccia user-frendly; Si intende realizzare un’interfaccia di facile utilizzo utente.
* Minimizzare i malfunzionamenti; Si intende realizzare un sistema che ha ridotto al minimo i malfunzionamenti.
* Completezza nell’implementazione; Si intende realizzare un sistema che soddisfi tutti i requisiti funzionali in base alle priorità del cliente.
* Rispetto scadenze; Si intende fornire il sistema finale al cliente soddisfando le scadenze stabilite.

## 

## Definizioni, acronimi e abbreviazioni

RF: requisito funzionale

GU: gestione utente

GG: gestione gestore

GE: gestione evento

RNF: requisito non funzionale

## Organizzazione del documento

1. Introduzione: la seguente sezione contiene l’obiettivo, l’ambito, i criteri di successo del sistema, e una raccolta di definizioni acronimi e abbreviazioni presenti nel documento.
2. Sistema Attuale: descrive il funzionamento manuale dell’organizzazione di una partita sportiva.
3. Sistema proposto: descrive il nuovo sistema, presentandone i requisiti funzionali e non funzionali. Tramite scenari e use case vengono descritti gli attori del sistema e come questi interagiscono con esso. Tramite il modello ad oggetti e il modello dinamico viene descritta la struttura del sistema. Tramite mock-up e diagrammi navigazionali viene descritta l’interfaccia utente.
4. Glossario: descrive i termini presenti nel documento.

# **Sistema Attuale**

Attualmente risulta complicato per un gruppo di poche persone riuscire ad organizzare match, potrebbero infatti essere richiesti più membri di quanti disponibili e spesso non viene permesso di prenotare campi se non si arriva al numero minimo di giocatori richiesti dallo sport.

# 3. **Sistema Proposto**

## 3.1 Sintesi della sezione

## Requisiti Funzionali: descrizione degli attori e dei requisiti funzionali, ovvero le interazioni tra gli attori e il sistema; questo ovviamente non tiene conto dell’implementazione.

1. Requisiti Non Funzionali: descrive gli aspetti non funzionali del sistema, ad esempio usabilità, manutenzione e prestazioni.
2. Modello del sistema:

* Scenari: descrizione informale dell’uso del sistema da parte dell’utente finale.
* Modello Casi D’Uso: descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore utilizza il sistema.
* Modello ad Oggetti: descrizione tramite un class diagram dell’intero sistema, formato da tutti gli oggetti che lo compongono.
* Modello Dinamico: rappresenta la struttura dinamica del sistema.
* Path Navigazionali: descrivono il percorso che un utente può effettuare all’interno del sistema.
* Mock-ups: rappresentazione dell’interfaccia grafica.

## Requisiti Funzionali

Nella presente sezione verranno elencati i requisiti funzionali del sistema proposto.

Si è deciso di divedere i requisiti in tre diverse gestioni:

* Gestione Utente (GU)
* Gestione Gestore (GG)
* Gestione Evento (GE)

Gli attori del sistema sono:



Ospite: utente non registrato al sistema e quindi può accedere solo a operazioni di visualizzazione.

Utente Registrato: utente registrato al sistema e può accedere all’intero sistema dedicato.

Gestore Registrato: gestore registrato al sistema e può accedere all’intero sistema dedicato.

## 

## **RF\_GU: Gestione Utente**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **NOME** | **DESCRIZIONE** | **ATTORE** | **PRIORITA’** |
| RF\_GU\_1 | Registrazione Utente | L’utente si iscrive alla piattaforma inserendo i suoi dati | Ospite | ALTA |
| RF\_GU\_2 | Login | L’utente effettua il login al sito tramite le sue credenziali | Utente | ALTA |
| RF\_GU\_3 | Logout | L’utente decide di uscire dalla piattaforma | Utente | ALTA |
| RF\_GU\_4 | Gestione Area Utente | L’utente vede e personalizza la sua area utente | Utente | ALTA |
| RF\_GU\_5 | Modifica Dati Utente | L’utente decide di modificare i propri dati personali | Utente | ALTA |
| RF\_GU\_6 | Visualizzazione Bacheca Eventi Attivi | L’utente visualizza la bacheca di tutti gli eventi attivi | Utente | MEDIA |
| RF\_GU\_7 | Cancellazione Account | L’utente decide di eliminare il proprio account dalla piattaforma | Utente | ALTA |

## **RF\_GG: Gestione Gestore**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **NOME** | **DESCRIZIONE** | **ATTORE** | **PRIORITA’** |
| RF\_GG\_1 | Registrazione Gestore | Il gestore si iscrive alla piattaforma inserendo i suoi dati e i dati relativi ai campi a sua disposizione | Ospite | ALTA |
| RF\_GG\_2 | Visualizzazione Bacheca Gestore | Il gestore visualizza la propria bacheca in cui è visibile anche il calendario appuntamenti | Gestore | ALTA |
| RF\_GG\_3 | Modifica Dati Personali | Il gestore modifica i propri dati personali | Gestore | ALTA |
| RF\_GG\_4 | Modifica Campetti | Il gestore decide di modificare informazioni relative ai propri campi | Gestore | ALTA |
| RF\_GG\_5 | Accettazione o Rifiuto Evento | Il gestore decide se accettare o meno una data richiesta di prenotazione | Gestore | ALTA |

## **RF\_GE: Gestione Evento**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **NOME** | **DESCRIZIONE** | **ATTORE** | **PRIORITA’** |
| RF\_GE\_1 | Creazione Evento | L’utente crea un nuovo evento di uno sport a piacere | Utente | ALTA |
| RF\_GE\_2 | Invito Evento | L’utente invita a partecipare ad un evento altri utenti del sistema | Utente | BASSA |
| RF\_GE\_3 | Adesione Evento | L’utente decide di aderire ad un evento attivo | Utente | MEDIA |
| RF\_GE\_4 | Eliminazione Evento | L’utente decide di eliminare l’evento precedentemente creato | Utente | BASSA |
| RF\_GE\_5 | Pagamento Prenotazione | L’utente, creatore dell'evento, effettua il pagamento | Utente | ALTA |
| RF\_GE\_6 | Ricerca per Orario e Disponibilità | L’utente effettua una ricerca per capire la disponibilità di campi per la creazione di un evento. | Utente | ALTA |
| RF\_GE\_7 | Ricerca Evento per Posizione | L’utente effettua una ricerca in base alla sua posizione per trovare eventi attivi | Utente | BASSA |
| RF\_GE\_8 | Accettazione o Rifiuto Evento | Il gestore decide se accettare o meno una data richiesta di prenotazione | Gestore | ALTA |

## 3.3 Requisiti non funizonali