**GOALTRACKR**

GoalTrackr è un'applicazione web gestionale per squadre di calcio, progettata per facilitare la gestione delle attività e l’organizzazione di una squadra sia per gli allenatori che per i giocatori.

Ho deciso di realizzare questo progetto perché, giocando a calcio in una squadra amatoriale, ho notato che spesso è difficile organizzarsi senza perdere il filo, in quanto solitamente le comunicazioni vengono effettuate per messaggio. GoalTrackr è utile proprio per questo, cioè rendere più semplice visualizzare e gestire i propri impegni sportivi per tutti i membri di una squadra.

**Funzionamento generale**

Bisogna prima di tutto specificare che esistono due categorie di utenti: allenatori e giocatori. Gli allenatori hanno più funzionalità disponibili rispetto ai giocatori (ad esempio creare nuovi eventi, aggiungere nuovi giocatori, aggiungere statistiche…). I giocatori possono visualizzare le informazioni inserite dagli allenatori e interagire con esse (ad esempio segnalando la presenza ad un evento).

Il sito è diviso in sezioni:

* Pagina principale: nella pagina principale è presente un’anteprima di ognuna delle altre sezioni, ognuna con un pulsante tramite il quale si può navigare alla sezione desiderata.
* Account: in questa sezione l’utente che si è collegato al sito può visualizzare e modificare i propri dati personali (ad esempio nome, cognome, indirizzo email, numero di cellulare…)
* Calendario: nella sezione del calendario sono disponibili due tipi di visualizzazione, una generale e una più dettagliata. Nella visualizzazione generale l’utente vede una tabella che contiene tutti gli eventi futuri che sono stati organizzati dall’allenatore. Nella visualizzazione dettagliata invece l’utente vede un calendario settimanale, che può scorrere, in cui compaiono gli eventi organizzati dall’allenatore nell’orario prestabilito, con colori diversi in base al tipo di evento. L’utente giocatore può cliccare su un evento per visualizzarne i dettagli e segnalare la propria presenza o assenza (con motivazione). L’allenatore può inserire nuovi eventi attraverso un apposito pulsante o modificare quelli esistenti cliccandoci sopra.
* Giocatori: in questa sezione è presente un elenco dei giocatori che fanno parte della squadra a cui appartiene l’utente collegato. Per ogni giocatore si possono vedere delle informazioni (nome, ruolo, numero di maglia…). L’allenatore può creare un nuovo giocatore da aggiungere alla rosa attraverso un pulsante, ma non può modificare quelli esistenti. Infatti dopo la creazione di un giocatore solo il giocatore stesso potrà modificare i propri dati. Per ogni giocatore dell’elenco è presente un pulsante per visualizzare le sue statistiche che porta alla pagina Statistiche.
* Statistiche: nella sezione delle statistiche è presente un elenco simile a quello della sezione Giocatori, però qui non vengono visualizzate informazioni sul giocatore in sé, ma sulle sue prestazioni in partita (reti, assist, espulsioni, ammonizioni…). L’allenatore può modificare le statistiche di ogni giocatore.
* Login e Registrazione: sono presenti due pagine, una per il login nel caso in cui l’utente sia già registrato al sito, una per effettuare la registrazione se è la prima volta che si accede al sito. Nella pagina di registrazione occorre specificare la categoria a cui si appartiene (giocatore o allenatore), infatti i giocatori potranno terminare la registrazione solo se il loro profilo è stato già creato in precedenza dal loro allenatore, altrimenti non potranno registrarsi al sito.

## Descrizione del Progetto

GoalTrackr offre due tipologie di utenti: gli allenatori, che hanno privilegi di amministrazione, e i giocatori, che possono accedere alle funzionalità limitate del sistema.

## Funzionalità Principali

- \*\*Gestione degli Utenti:\*\*

- Gli utenti di categoria allenatore possono modificare le statistiche dei giocatori, creare nuovi profili giocatore e gestire gli eventi.

- Gli utenti di categoria giocatore possono visualizzare dati relativi ad eventi e statistiche, e modificare solo i propri dati personali.

- \*\*Dashboard:\*\*

- Pagina principale che fornisce una panoramica della situazione generale della squadra.

- Accesso rapido alle pagine specifiche del sistema.

- \*\*Account:\*\*

- Pagina dedicata alla visualizzazione e alla modifica dei dati personali dell'utente.

- \*\*Calendario:\*\*

- Visualizzazione degli eventi futuri in una tabella.

- Visualizzazione dettagliata di tutti gli eventi in una tabella a mo' di calendario.

- \*\*Presenze:\*\*

- Gestione delle presenze degli utenti agli eventi.

- \*\*Giocatori:\*\*

- Visualizzazione dei membri della squadra e dei loro dati (ruolo, data di nascita, etc.).

- \*\*Statistiche:\*\*

- Visualizzazione delle statistiche personali dei giocatori (partite giocate, goal, assist, ammonizioni, espulsioni, etc.).

- \*\*Login e Registrazione:\*\*

- Pagine per l'autenticazione degli utenti.

## Tecnologie Utilizzate

- \*\*Frontend\*\*: HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap

- \*\*Backend\*\*: Node.js, Express.js, MongoDB