

Figura 1: pagina login dell'applicazione.

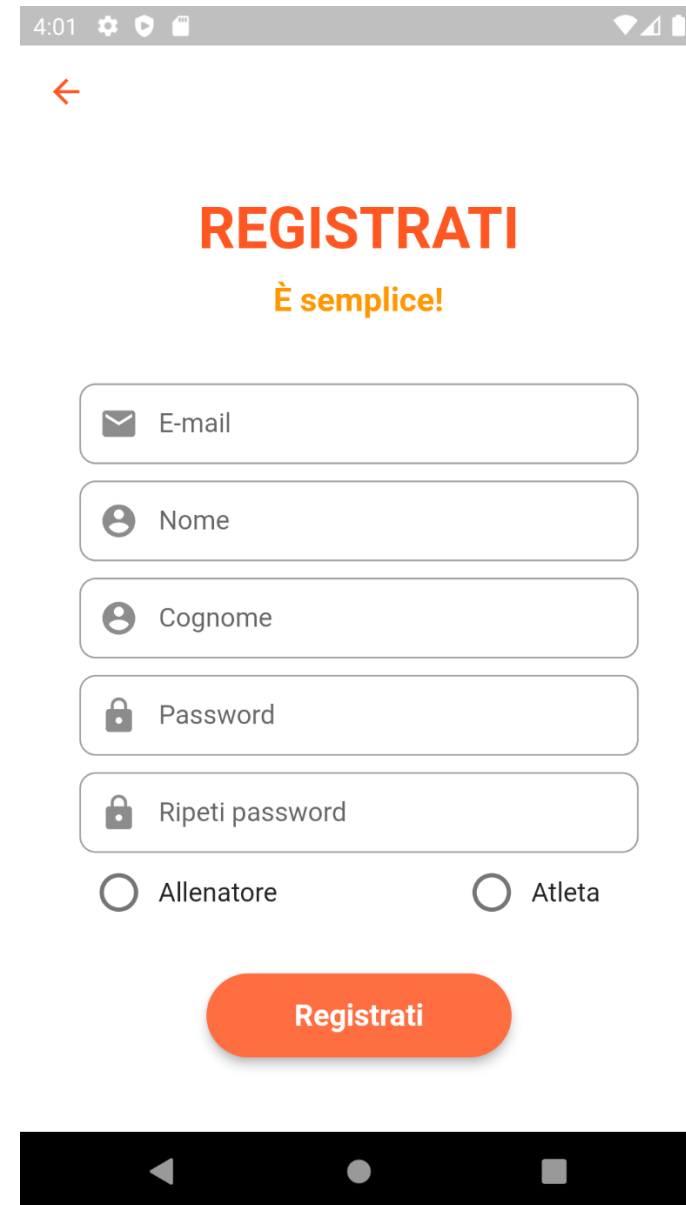
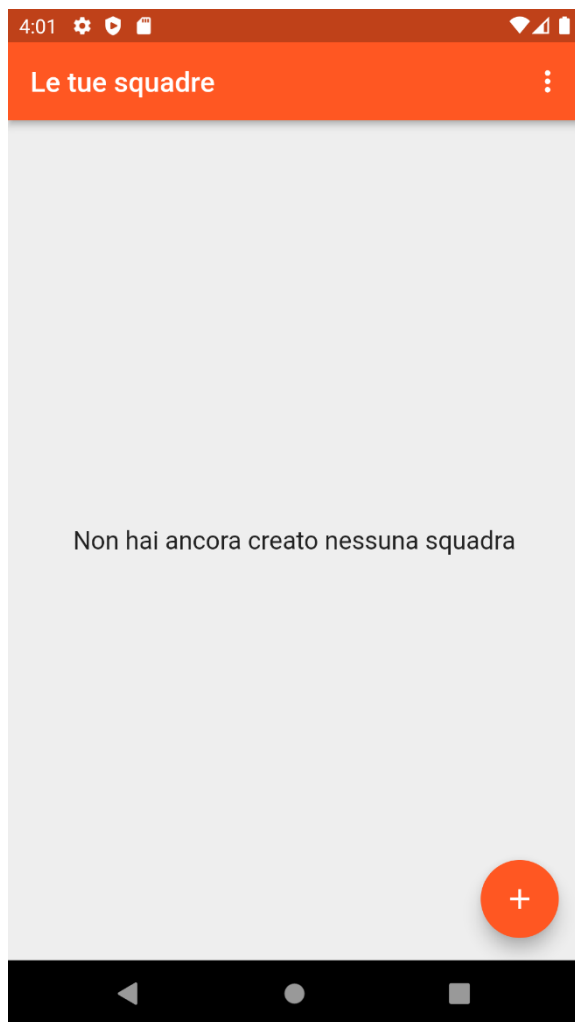


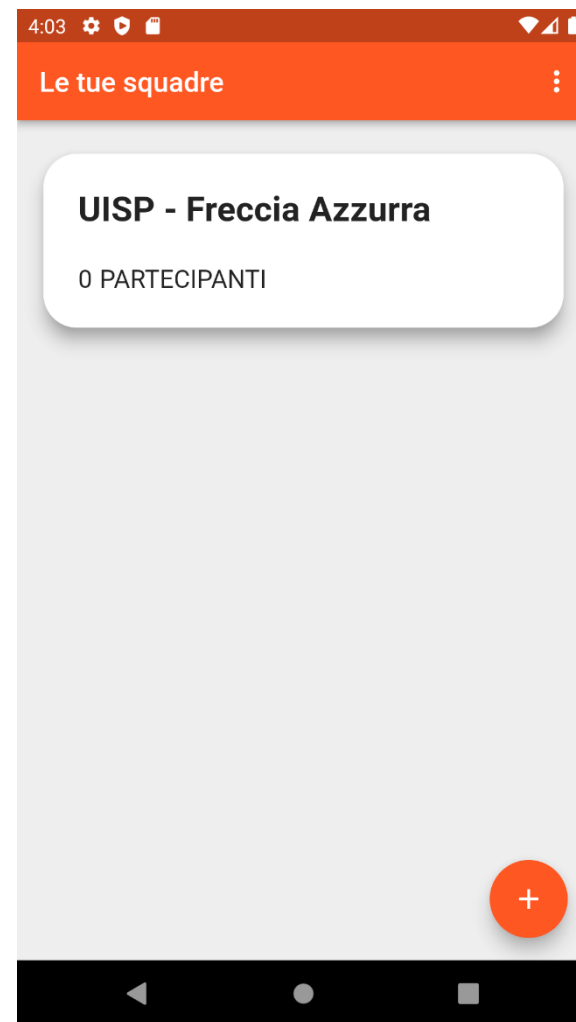
Figura 2: pagina di registrazione.



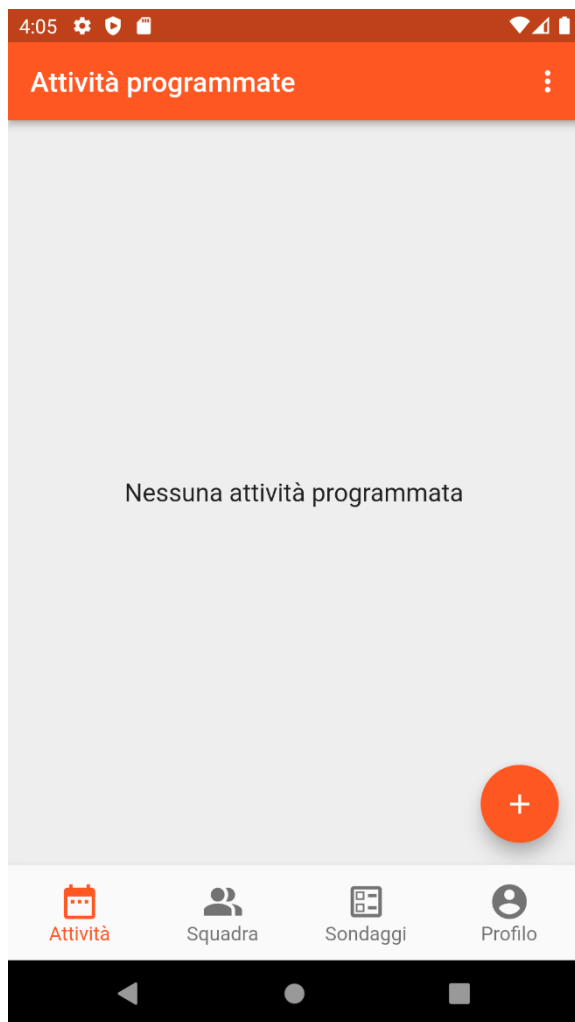
**Figura 3:** home page allenatore quando non ha creato alcuna squadra da gestire.



**Figura 4:** premendo il bottone “+” in Figura 3 comparirà un text box nel quale inserire il nome desiderato per la squadra che si vuole creare.



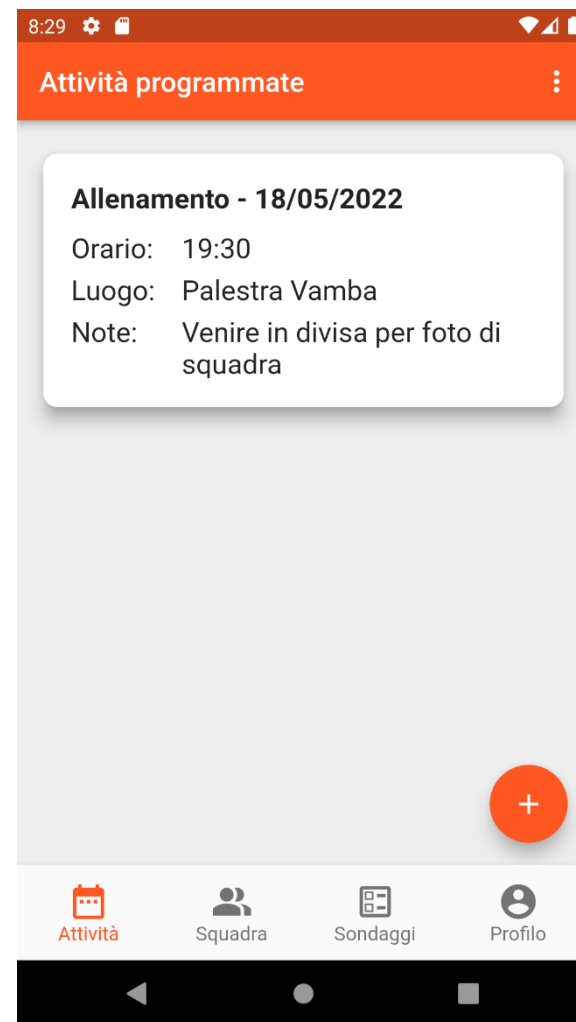
**Figura 5:** nuova squadra creata. In aggiunta è riportato il numero di giocatori che hanno accettato l'invito alla squadra. Inizialmente tale numero sarà ovviamente 0. Premendo sui tre puntini in alto a destra sarà possibile eliminare o meno le squadre presenti in questa pagina.



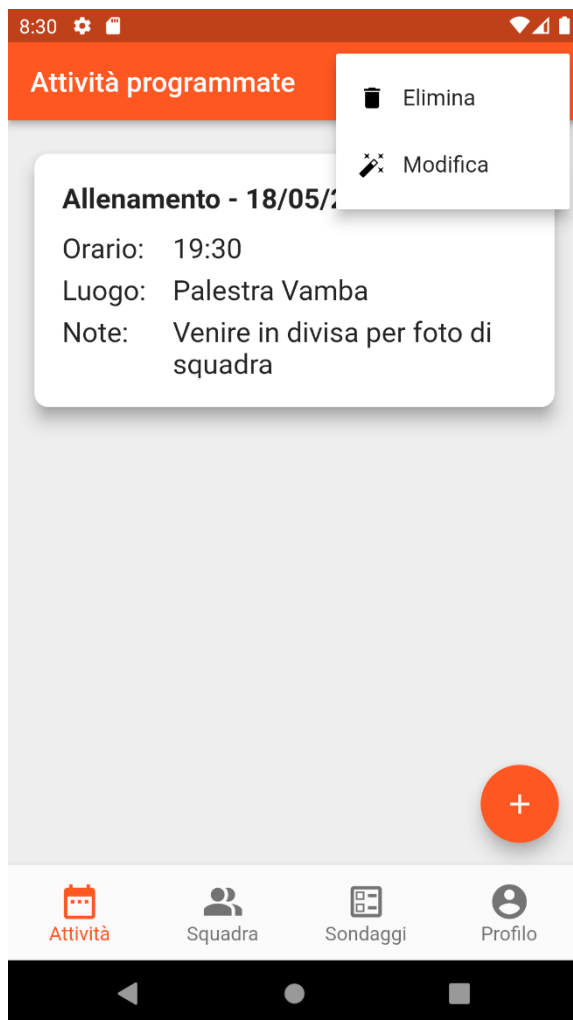
**Figura 6:** pagina "Attività programmate" per un allenatore. Ancora non è stata schedata una attività.



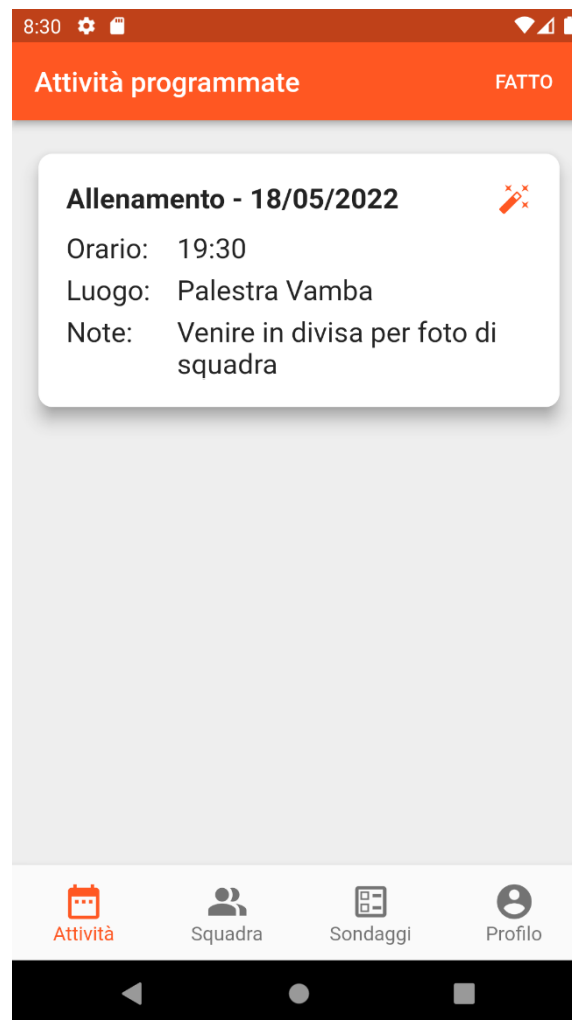
**Figura 7:** pagina di creazione di una attività.



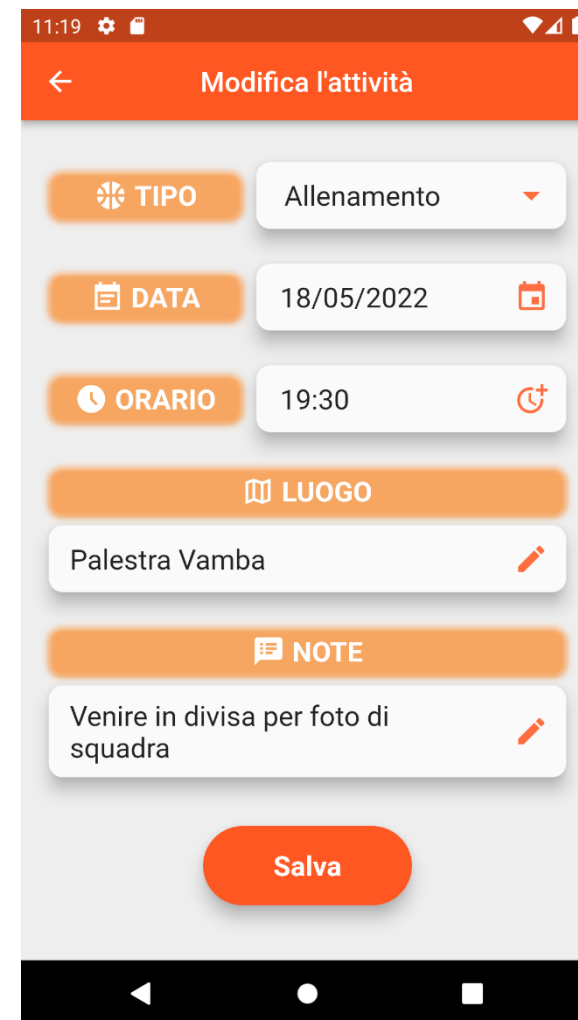
**Figura 8:** pagina "Attività programmate" dopo che l'allenatore ha aggiunto una nuova attività.



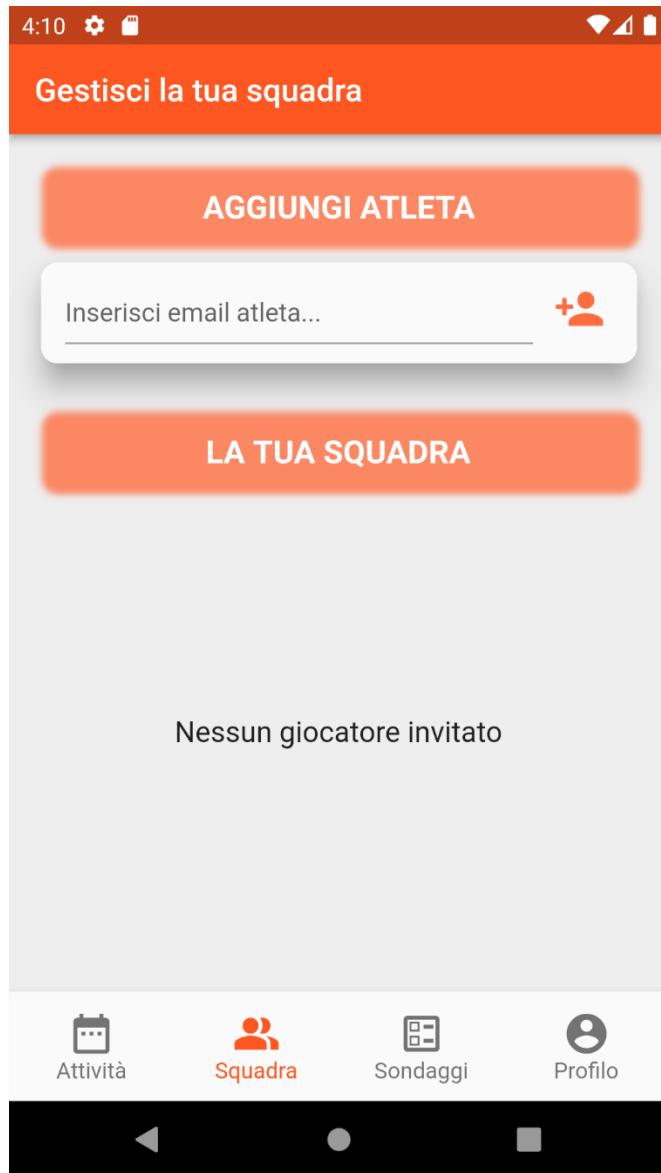
**Figura 9:** premendo i tre puntini in alto a destra è possibile eliminare o modificare le attività.



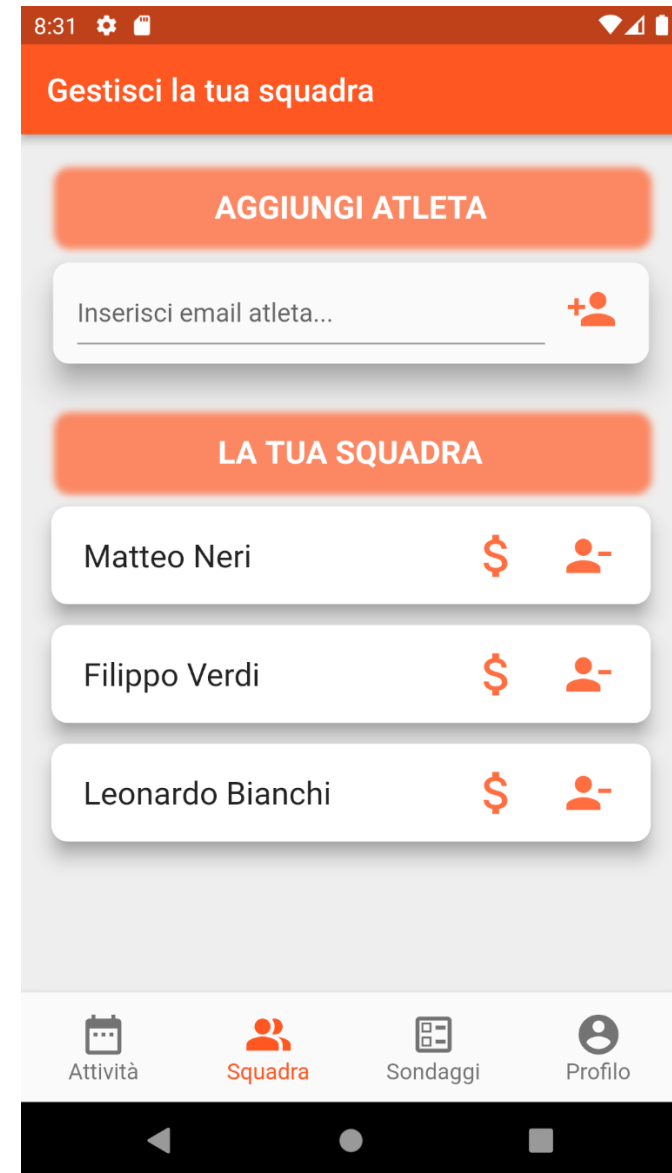
**Figura 10:** qualora si desideri modificare un'attività basterà premere "Modifica" di Figura 9 e comparirà un'icona in ogni attività.



**Figura 11:** cliccando sull'icona di Figura 10 si accederà alla pagina che permette la modifica dell'attività selezionata.



**Figura 12:** pagina di gestione della squadra per l'allenatore. Oltre alla possibilità di invitare nuovi giocatori, è presente la lista dei giocatori partecipanti - in questo caso ancora nessun atleta è presente.



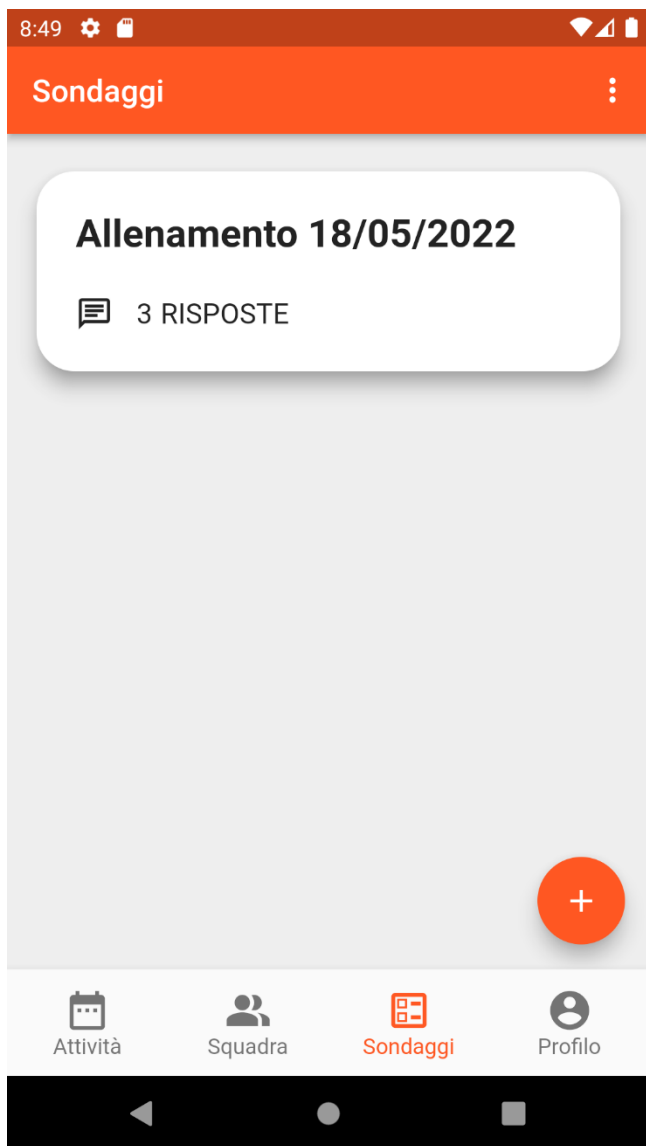
**Figura 13:** pagina di gestione della squadra quando sono presenti dei giocatori. Cliccando sull'icona "\$" è possibile accedere alla pagina delle multe del relativo giocatore, riportata in Figura 14.



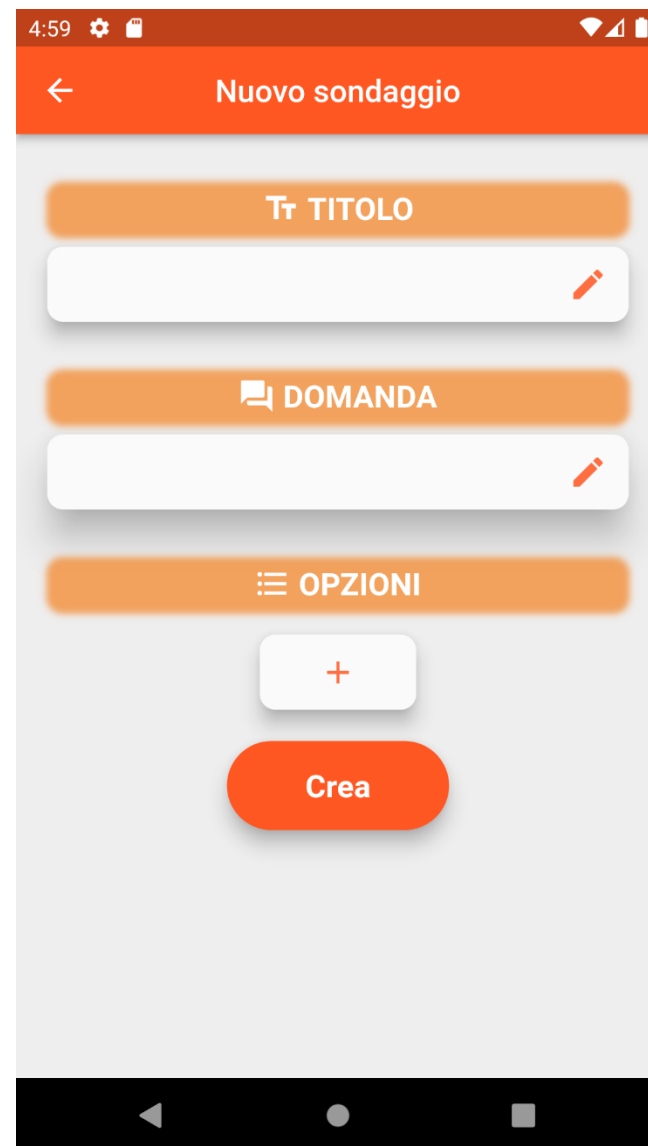
**Figura 14:** pagina che l'allenatore ha a disposizione per la gestione delle multe di un giocatore. Compilando opportunamente i campi qui sopra riportati si può assegnare una penalità di denaro.



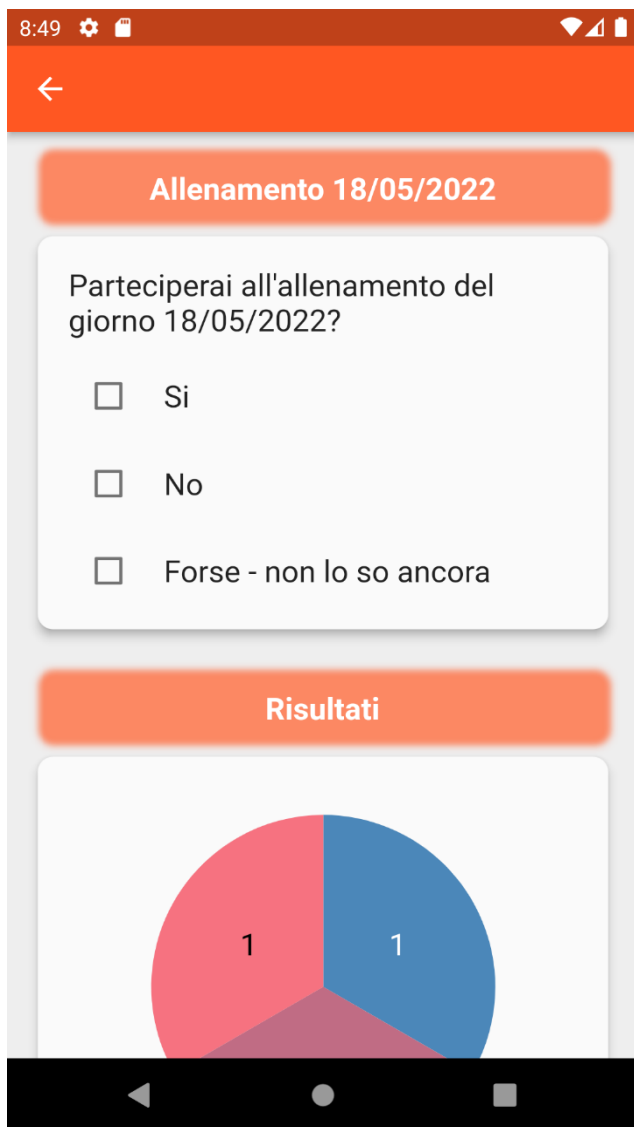
**Figura 15:** qualora un atleta abbia delle multe, l'allenatore può visionare un riassunto di queste penalità ed eventualmente rimuoverle se il giocatore ha saldato una parte del suo debito.



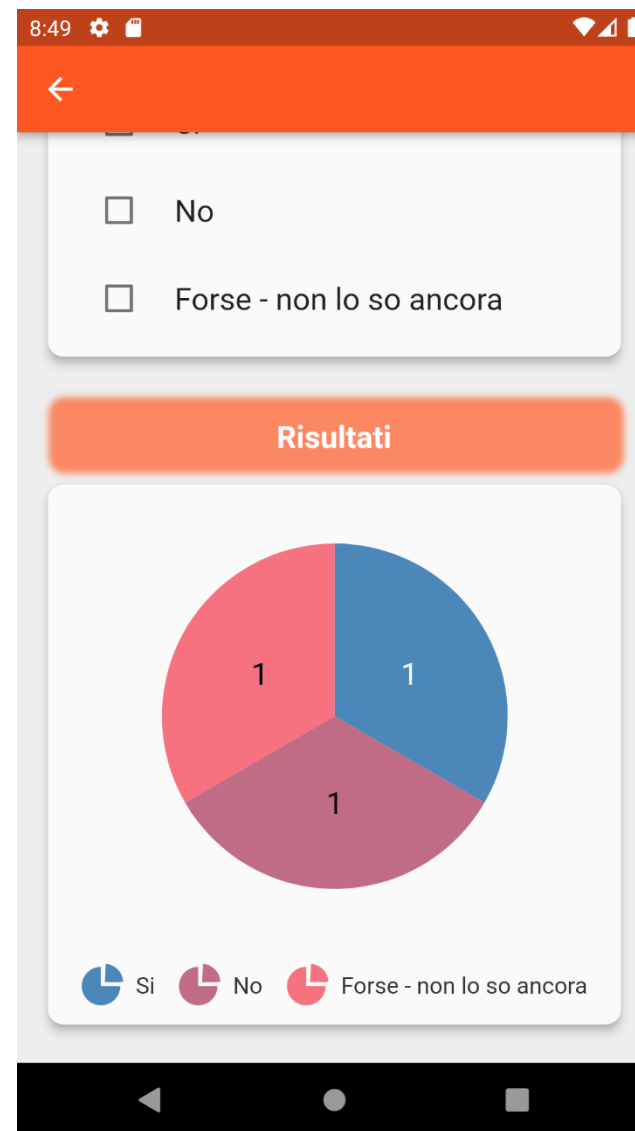
**Figura 16:** pagina “Sondaggi” per un allenatore. Oltre al titolo per ciascun sondaggio è riportato anche il numero di risposte che questo ha ricevuto attualmente, così che l’allenatore possa valutare se valga la pena di controllare le risposte.



**Figura 17:** pagina di creazione di un sondaggio. Premendo sull’icona “+” di questa pagina è possibile aggiungere più di una opzione come risposta - il numero minimo per le opzioni di un sondaggio è stato impostato a due.



**Figura 18:** cliccando su un sondaggio in Figura 17 si accederà alla pagina riassuntiva di tale sondaggio, dove è riportata la domanda con relative risposte.

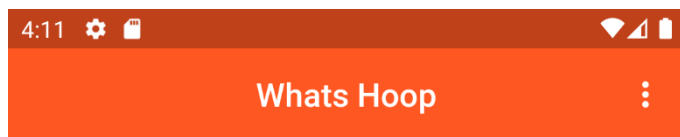


**Figura 19:** scorrendo nella stessa pagina è presente un comodo grafico a torta dove poter visionare le votazioni correnti da parte dei giocatori.





**Figura 20:** pagina profilo per un allenatore. Qui è possibile sia tornare alla lista delle squadre create di Figura 5 oppure fare il logout e tornare alla pagina di login di Figura 1.



Non hai ancora ricevuto nessun invito



**Figura 21:** pagina di un giocatore che è loggato nell'applicazione. L'atleta non appartiene a nessuna squadra e non ha ricevuto ancora un invito.



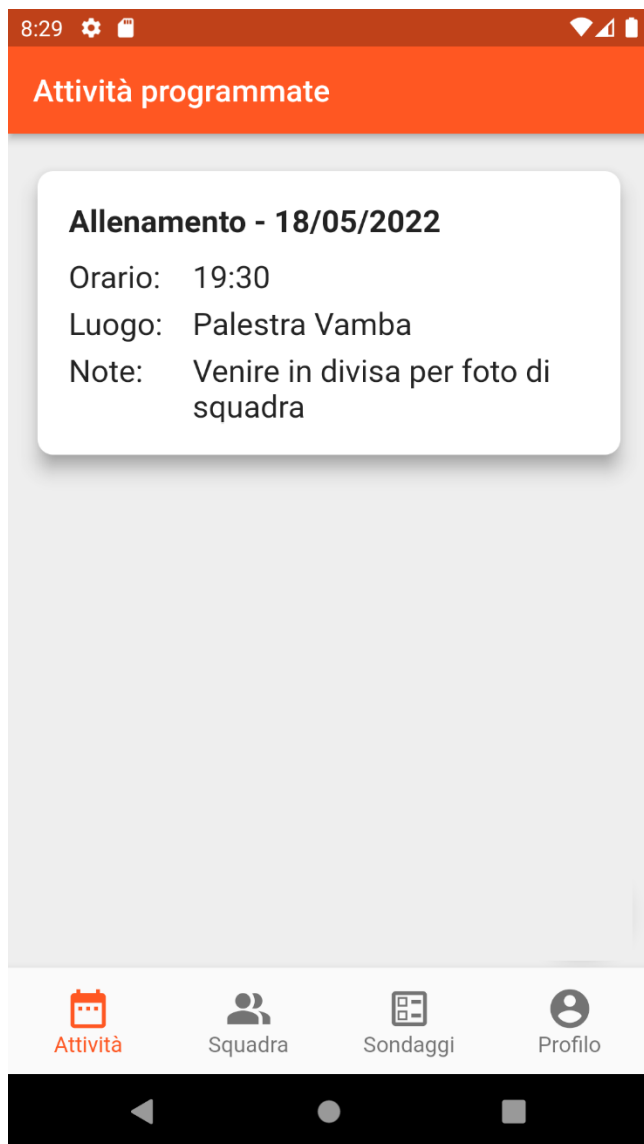
Hai ricevuto un invito per la squadra:

**UISP - Freccia Azzurra**

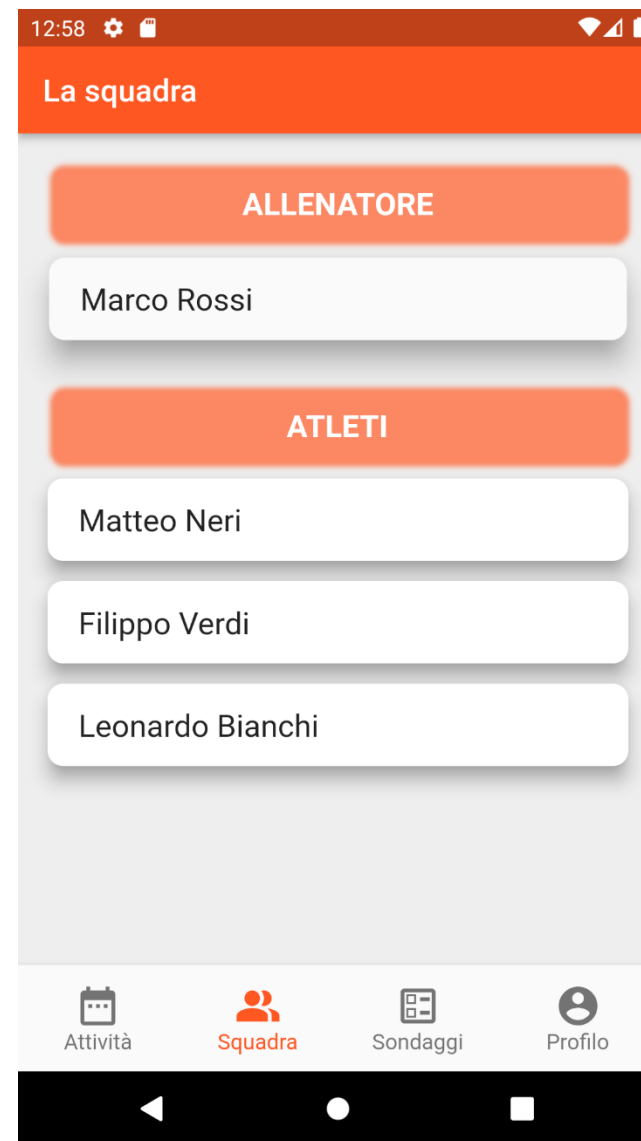
Vuoi accettare?



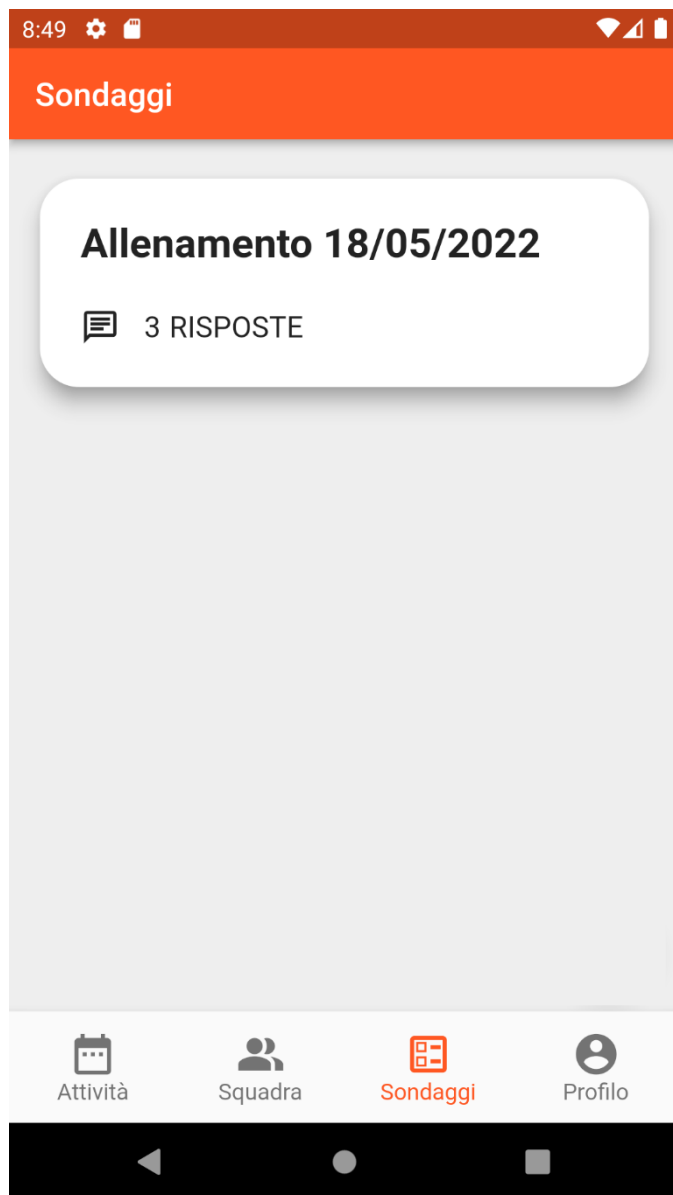
**Figura 22:** giocatore non appartiene a nessuna squadra ed ha ricevuto un invito.



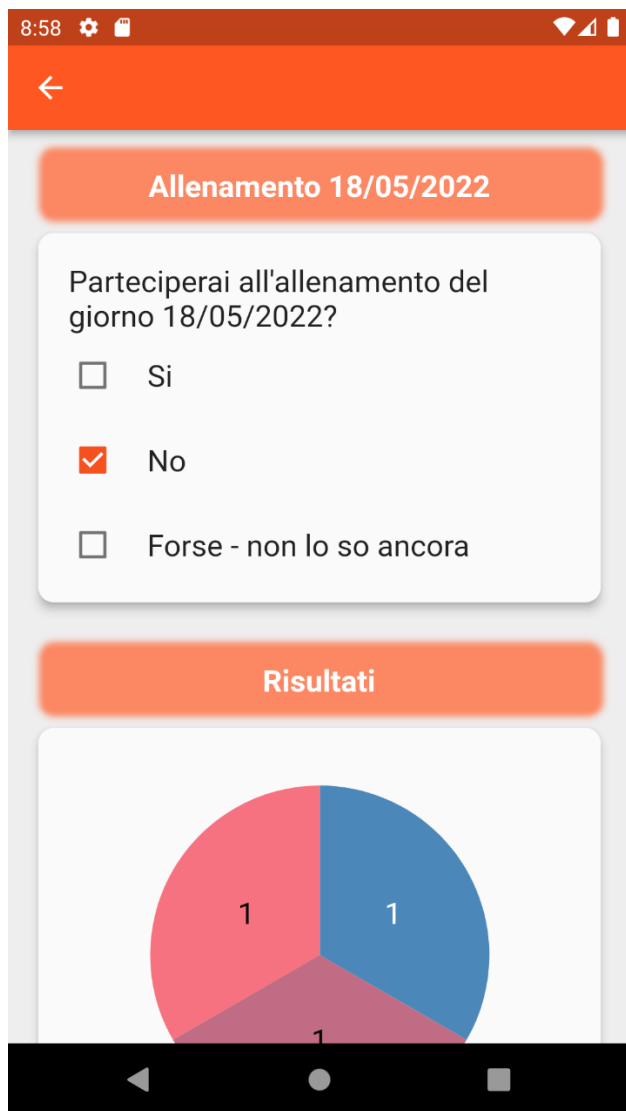
**Figura 23:** dopo aver accettato l'invito ad una squadra, il giocatore si ritroverà in questa pagina delle attività in cui potrà comodamente visionare tutti gli eventi programmati e le relative informazioni utili.



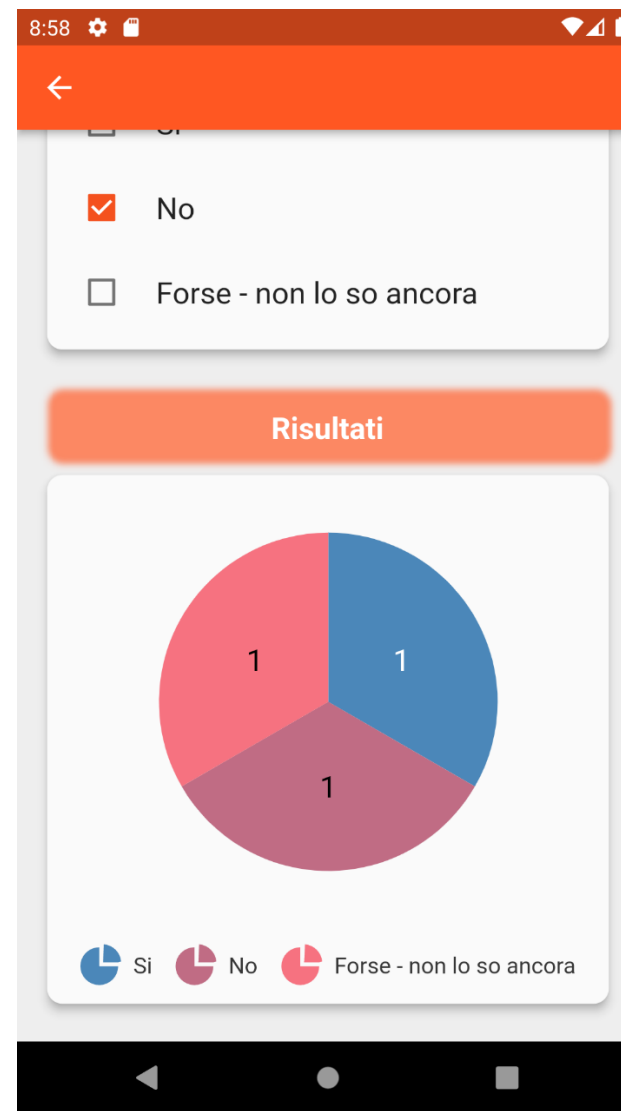
**Figura 24:** pagina della squadra per un giocatore. Non permette alcuna interazione con l'utente atleta se non quella di visualizzare i suoi compagni di squadra e l'allenatore.



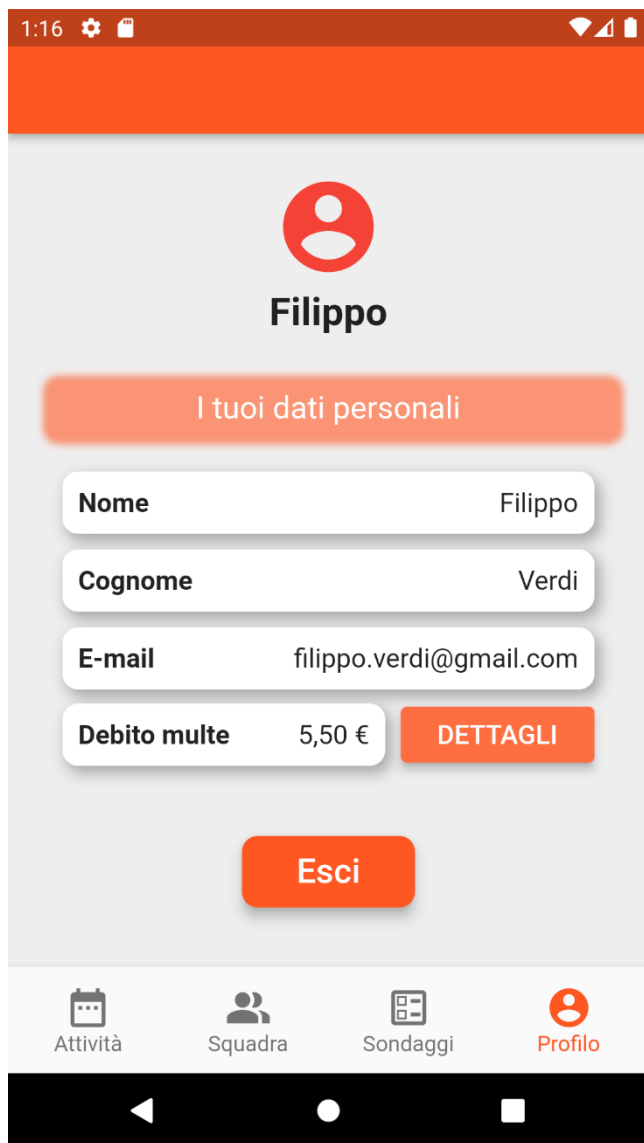
**Figura 25:** pagina dei sondaggi per un giocatore. Cliccando su un sondaggio potrà accedere alla relativa pagina per votare (Figura 26).



**Figura 26:** per votare un atleta dovrà semplicemente cliccare su una delle opzioni disponibili. Premere nuovamente sulla stessa risposta verrà considerata come un'operazione di rimozione del voto.



**Figura 27:** una volta aver votato il grafico sottostante si aggiornerà in automatico tenendo conto della risposta appena inviata all'applicazione.



**Figura 28:** pagina profilo di un atleta. Qui potrà vedere in modo immediato il debito totale che ancora gli resta da saldare. Cliccando sul bottone “Dettagli” accederà ad una pagina per maggiori informazioni.



**Figura 29:** cliccando sul tasto “Dettagli” di Figura 28 il giocatore potrà accedere ad una pagina riassuntiva delle sue multe così che possa consultarla prima di andare a saldare il suo debito.