INTRODUZIONE

Fondata a Londra nel 2011, FACEIT e’ il leader nel settore delle piattaforme di gaming competitivo indipendente per videogiochi online multigiocatore, con piu’ di 6 milioni di utenti attivi e con oltre 12 milioni di sessioni di gioco ogni mese. FACEIT consente ai giocatori di accedere e giocare facilmente a tornei e leghe per ottenere premi reali e virtuali tramite un sistema automatizzato di gestione dei tornei e una tecnologia di matchmaking molto bilanciato.

Questo progetto ha lo scopo di ricreare quanto piu’ accuratamente possibile il funzionamento del database del sito FACEIT.com originale trascurando parti piu’ private o non note ai clienti.

Il sito originale lavora su quattro fronti principali:

Gestione degli Utenti

Gestione delle Partite e Tornei

Gestione del Supporto all’utente

Gestione del Negozio

PROGETTAZIONE CONCETTUALE

### ANALISI INFORMALE DEI REQUISITI

Abbonamento : Entita’ che racchiude i tipi di abbonamenti acquistabili per gli utenti

Gioco : Entita’ che fa riferimento al gioco con il quale verranno svolte partite e tornei

Organizzatore : Entita’ che tiene traccia di tutti gli organizzatori registrati sulla piattaforma,un nuovo organizzatore per essere registrato come tale deve passare per un processo di verifica. Essi possono organizzare tornei ufficiali e non e gestirli in concomitanza con lo staff di Faceit.

Partita :

Server : Entita’ che tiene traccia di tutti i server forniti dal sito su quali si svolgeranno le partite

Sponsor : Entita’ che tiene traccia di tutti gli sponsor registrati sulla piattaforma. Anche i nuovi sponsor devono passare per un processo di verifica. Essi possono sponsorizzare Sia tornei che squadre.

Squadra :

Staff :

Statistiche :

Torneo :

Utente :