**PROGRAMMAZIONE MOBILE**

**SPECIFICHE PROGETTO**

SPECIFICHE GENERALI:

Allo studente è richiesto di realizzare un app Android per la gestione di campi da padel/tennis per un'UNICA struttura.

L’applicazione deve permettere all’amministratore della struttura di modificare le informazioni base del circolo, gestire i campi da gioco, revisionare eventuali segnalazioni e modificare i dati degli utenti.

Un normale utente si registra all’applicazione, e dunque al circolo, e ha la possibilità di prenotare un campo, o rendersi disponibile a giocare, per un determinato giorno ed orario.  
Al momento della prenotazione l’utente deve avere la possibilità di invitare altri utenti registrati sull’app.

L’app deve inoltre prevedere un sistema di ranking (technical skills) e di reputazione (soft skills) degli utenti.

SPECIFICHE DETTAGLIATE

Funzionalità Account Amministratore

* Impostare Nome e Logo del circolo, che verrà mostrato agli utenti
* Scegliere il numero di campi, i quali possono essere indoor o outdoor
* Visionare informazioni dettagliate su ogni utente, tra le quali le segnalazioni da questo ricevute
* Modificare o eliminare le segnalazioni di un utente
* Sospendere o Bandire un utente dal circolo
* Gestire la disponibilità dei Maestri per le lezioni

Funzionalità Account Utente

* Registrazione all’app inserendo varie informazioni, quali:
  + Nome e Cognome
  + Immagine del Profilo
  + Bio
* L’account prevede un punteggio reputazione e un punteggio ranking (specifiche più avanti nel documento)
* Prenotazione di un campo per un determinato giorno ad una determinata ora (specifiche più avanti nel documento)
* Prenotazione di una lezione con un maestro su uno specifico campo da gioco
* Ricerca di altri utenti per visualizzarne il profilo
* Segnalare un altro utente scegliendo fra una lista di opzioni (es. Falsa dichiarazione di Vittoria, comportamenti antisportivi, linguaggio violento, ecc…)

Specifiche Prenotazione

Quando l’utente vuole prenotare un campo da gioco si presentano varie situazioni:

* + L’utente si rende disponibile a giocare in un campo da gioco per un certo giorno ad una certa ora. Questa vale come una semi-prenotazione che può essere confermata solo se altri 3 utenti si prenotano per lo stesso campo alla stessa ora.
  + L’utente prenota definitivamente il campo: per fare ciò l’utente deve, in fase di prenotazione, aggiungere alla prenotazione altri 3 giocatori. Questa prenotazione è definitiva e rende PRENOTATO il campo.

In altri termini il campo può essere DISPONIBILE, SEMI-PRENOTATO, PRENOTATO.  
Il campo è:

* + DISPONIBILE: se nessun utente ha prenotato il campo
  + SEMI-PRENOTATO: se almeno un utente (max 3) si è reso disponibile a giocare sul campo
  + PRENOTATO: se quattro utenti hanno prenotato il campo e dunque esso è bloccato e non disponibile per altre prenotazioni (per quel giorno e ora)

Specifiche Sistema di Reputazione e Ranking

* Sistema di Reputazione: ogni utente può lasciare una recensione ad un altro utente indicando un numero di stelle da 0 a 5. Le media delle stelle ottenute da un utente rappresenta la sua reputazione.
* Sistema di Ranking: ogni utente ha un ranking che può essere calcolato e rappresentato in vari modi (a discrezione dello studente).
  + Durante la prenotazione l’utente deve poter invitare altri utenti scegliendo da una lista, la quale può essere ordinata o filtrata in base al ranking.

Specifiche Lezioni con Maestro:

L’utente deve poter prenotare una lezione con un maestro su uno specifico campo da gioco ed in base alla disponibilità del maestro. La disponibilità, in termini di giorni e orari, dei maestri può essere gestita da un account Amministratore.

Sistema di Notifiche:

Un utente deve ricevere una notifica se:

* Un altro utente lo invita a giocare
* La sua semi-prenotazione ad un campo viene confermata

Specifiche grafiche:

L’app deve sicuramente prevedere:

* Una activity di introduzione all’app.
* Un barra di menu nella parte inferiore dello schermo con 4 pulsanti: Home (o Prenota), Ricerca, Profilo, Prenota Lezione.
* Tutte le activity necessarie all’implementazione delle funzionalità sopra descritte.