***Easy Fut5al***

**Requirements Analysis Document**

1. Introduction

1.1 Purpose of the system

1.2 Scope of the system

1.3 Objectives and success criteria of the project

1.4 Definitions, acronyms, and abbreviations

1.5 References

1.6 Overview

2. Current system

3. Proposed system

3.1 Overview

3.2 Functional requirements

3.3 Nonfunctional requirements

3.3.1 Usability

3.3.2 Reliability

3.3.3 Performance

3.3.4 Supportability

3.3.5 Implementation

3.3.6 Interface

3.3.7 Packaging

3.3.8 Legal

3.4 System models

3.4.1 Scenarios

3.4.2 Use case model

*3.4.3 Object model*

*3.4.4 Dynamic model*

3.4.5 User interface—navigational paths and screen mock-ups

4. Glossary

**1. Introduction**

* 1. **Purpose of the system**

*L’attività si interessa per lo sviluppo di un sistema che possa fornire una piattaforma che faciliti l’organizzazione di partite di Calcio a 5 sia per giocatori che per i gestori dei campetti. Gli utenti potranno svolgere tale pratica in modo semplice, pratico e immediato. Per tal motivo si è decisi a realizzare un App Android scaricabile che sarà punto cardine del sistema assieme al server che smisterà le richieste HTTP per accedere al DB che terrà traccia di partite, campetti, prenotazioni, etc. …*

* 1. **Scope of the system**

*Il cliente dovrà installare il sistema* *presso la propria sede e rilascerà l’App Android prodotta su Play* *Store. Essa sarà scaricabile solo da utenti in Italia poiché il sistema prevede la registrazione esclusiva di campi di calcio a 5 sul territorio nazionale.*

* 1. **Objectives and success criteria of the project**

*La buona riuscita del progetto sarà* *conciliata con il raggiungimento dei seguenti obiettivi:*

1. *L’automatizzazione della procedura di prenotazione di campetti da parte del cliente e la gestione di esse da parte del gestore.*
2. *Facilitare la formazione di gruppi di 10 persone pronte per giocare partite.*
3. *Ampliare la conoscenza del cliente sui vari campi disponibili sul territorio con relativi prezzi, condizioni e disponibilità.*
4. *Delineare un profilo personale per tutti gli utenti, informando la comunità su prestazione, comportamento e affidabilità del singolo sulle partite che ha giocato.*
   1. **Definitions, acronyms, and abbreviations**

***EF5****: Acronimo che fa riferimento al sistema “Easy Fut5al”.*

***Gestore:*** *Responsabile dei Campetti da calcio a 5, piazza tariffe e disponibilità tramite l’App.*

***Atleta****: Utente del sistema che ha intenzione di giocare.*

***Prenotazione automatizzata:*** *Prenotazione di una partita di calcetto che avviene via App.*

***Prenotazione diretta:*** *Prenotazioni che non provengono dal sistema(magari tramite una classica prenotazione per telefono) ma che devono comunque essere tracciate dal sistema.*

**1.5 References**

**1.6 Overview**