**Analisi funzionale**

**PROGRAMMA GESTIONALE DEL FANTACALCIO**

**Premessa**

Per realizzare il programma gestionale del Fantacalcio non si utilizzerà una GUI (Graphical User Interface), ma un’interfaccia di tipo CLI (Command Line Interface, di tipo console), offerta da .NET Framework. Di seguito verrà elencato il funzionamento previsto per il programma, anche se non è una versione definitiva, quindi ci potranno essere dei cambiamenti più o meno importanti nel corso dello svolgimento del progetto. Per capire il funzionamento del Fantacalcio oppure i requisiti hardware e software del programma, fare riferimento all’analisi dei requisiti. Per vedere quali sono le classi, i metodi e ogni parte tecnica, consultare l’analisi tecnica.

**Schermata iniziale**

All’avvio del software viene presentata una schermata iniziale, nella quale vengono fornite all’utente alcune indicazioni di base su come funziona il programma. In base al contenuto e alle richieste del software è possibile distinguere due casi di utilizzo.

* Se è il primo avvio, cioè nessun campionato di Fantacalcio è stato ancora impostato, il programma richiede all’utente l’inserimento, innanzitutto, del numero di fanta-allenatori che partecipano al gioco. Successivamente chiede l’inserimento del torneo calcistico reale scelto dai partecipanti. Una volta fatto la console viene pulita e si passa alla schermata di inserimento delle rose dei giocatori.
* Se è un avvio comune, in cui sono già stati configurati i dati di gioco, viene visualizzato un menu di scelta tra diverse opzioni:
  + Visualizzare la lista dei fantagiocatori inseriti, insieme alle loro caratteristiche;
  + Schierare in campo i giocatori per una partita;
  + Aggiornare le statistiche dei giocatori;
  + Visualizzare la classifica parziale;
  + Cancellare i dati del torneo di Fantacalcio;
  + Visualizzare la schermata dei comandi (attivabile inserendo il carattere “?”).

**Schermata di inserimento delle rose dei giocatori**

Supponendo che i fanta-allenatori si siano procurati manualmente le liste dei fantagiocatori e che abbiano già provveduto a fare l'asta, il programma chiederà prima l’inserimento del budget rimasto a ogni fanta-allenatore, poi delle rose dei giocatori: da parte del software verrà effettuata una suddivisione automatica in base ai ruoli (portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti), quindi l'utente dovrà inserire manualmente il nome, il cognome, la squadra di appartenenza, il numero di maglia e la quotazione iniziale. Per evitare che più giocatori inseriscano lo stesso giocatore, verranno eseguiti dei controlli informatici che chiederanno nuovamente l'inserimento. Alla fine, quando ogni fanta-allenatore avrà inserito i suoi fantagiocatori, le rose verrano riepilogate. Una volta ch

**Schermata di visualizzazione dei fantagiocatori**

Una volta che tutti i passaggi iniziali sono stati completati, tramite la schermata iniziale è possibile accedere alla schermata dei fantagiocatori. Qui è possibile eseguire una ricerca dei fantagiocatori inserendo, come filtri, le caratteristiche dei giocatori: nome, cognome, squadra, numero di maglia, ruolo e quotazione.  
I filtri si possono saltare non inserendo nulla e premendo direttamente invio. Successivamente viene visualizzata la lista con tutti i fantagiocatori che corrispondo ai filtri, insieme alle loro caratteristiche e il nome del fanta-allenatore che li possiede.

**Schermata di schieramento in campo**

Sempre dopo aver completato l’inserimento dei dati iniziali, è possibile accedere alla schermata di schieramento in campo. Come prevede il regolamento del fantacalcio, è necessario che ogni giocatore schieri in campo undici giocatori, più eventuali riserve, che vengono scelti dalle proprie rose; per questo il programma offre una funzionalità di ricerca, simile a quella citata prima, per selezionare facilmente i fantagiocatori. Anche qui verranno ricordati all'utente il numero di giocatori già inseriti nello schieramento e verranno eseguiti i controlli informatici per evitare che venga inserito lo stesso giocatore più volte.

**Schermata di aggiornamento delle statistiche**

La schermata dei aggiornamento delle statistiche permette di aggiornare le quotazioni di ogni fantagiocatore al termine di ogni partita reale del torneo scelto. Attraverso la funzione di ricerca già fatta prima, sì cerca un giocatore, sì seleziona, e, in base ai bonus/malus scelti, sì aumenta o diminuisce il punteggio.

**Schermata di visualizzazione delle classifiche parziali**

Questa schermata permette di visualizzare la classica parziale ordinata del torneo di Fantacalcio.

**Schermata di cancellazione dei dati**

La schermata di cancellazione dei dati permette di far ritornare il programma allo stato iniziale, cancellando ogni dato inserito sul torneo di Fantacalcio: questo tipo di operazione può rendersi necessario nel caso in cui il torneo sia terminato, oppure se i fanta-allenatori scelgono di terminare il torneo prima del suo naturale termine.

**Schermata dei comandi**

Questa schermata può essere d'aiuto per gli utenti che hanno bisogno di ripassare i comandi del programma. Dalla.