**Analisi tecnica**

**PROGRAMMA GESTIONALE DEL FANTACALCIO**

**Premessa**

Il programma avrà un’interfaccia grafica CLI (Command Line Interface), realizzata con .NET Framework 4.7.2, attraverso l’uso del linguaggio di programmazione C#. Per realizzare il programma si userà Microsoft Visual Studio 2019.  
Le principali direttive using che verranno utilizzate saranno molto probabilmente le seguenti:

* using System, direttiva che permette l’uso dei metodi più comuni;
* using System.Threading.Tasks, utilizzata per l’uso di metodi che posticipano le istruzioni;
* using System.Linq, che permette l’uso di specifici metodi per il confronto di stringhe;
* using System.IO, fondamentale per le operazioni sui file.

Il codice verrà redatto seguendo la OOP, ovvero programmazione orientata agli oggetti, che prevede la presenza di classi, metodi e attributi.

**Classi**

Prima di tutto vengono analizzate le classi che compongono il software, insieme ai loro attributi e ai loro metodi.

* Classe Fanta-Calciatore: questa classe permette di accedere ai metodi che riguardano i fanta-calciatori passando le informazioni su ognuno di loro.  
  Attributi:
  + Nome (nome);
  + Cognome (cognome);
  + Squadra di appartenenza (squadra);
  + Numero di maglia (numeroMaglia);
  + Quotazione iniziale (quotazioneIniziale);
  + Ruolo (ruolo);
  + Punteggio (punteggio).

Metodi:

* Metodo costruttore
* Inserimento dati
* Aggiorna dati
* Classe Rose: permette di gestire le rose dei giocatori.  
  Attributi:
  + Nome della rosa
  + Proprietario della rosa

Metodi:

* Metodo costruttore
* Inserimento dati
* Aggiorna dati