



Laurea Triennale in informatica - Università di
Salerno
Corso di Ingegneria del Software - Prof. C. Gravino

SOW

Statement of Work

SoccerHub

Riferimento	NC28_TCS_ver.1.0
Versione	1.0
Data	10/10/24
Destinatario	Prof. Carmine Gravino
Presentato da	NC28
Approvato da	



Team members

Nome	Ruolo nel progetto	Acronimo	Informazioni di contatto
Rago Domenico	Team Member	RD	d.rago6@studenti.unisa.it
Scialla Gabriele	Team Member	SG	g.scialla2@studenti.unisa.it
Pascarella Gaetano	Team Member	PG	g.pascarella6@studenti.unisa.it
Scalera Fabian Andres	Team Member	SF	f.scalera1@studenti.unisa.it

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
10/10/2024	1.0	Prima stesura, rifinitura del documento, revisione finale e rilascio	Tutto il team



SOMMARIO

Team members	2
Revison History	2
1. Scopo del sistema - Introduzione	4
2. Scopo del sistema - Obiettivi	4
3. Scopo del sistema - Funzionalità Principali	5
Gestione del profilo giocatori:	5
Pianificazione di allenamenti e partite:	5
Monitoraggio delle prestazioni:	5
Dashboard di controllo:	5
Gestione degli infortuni:	5
4. Data di inizio e di Fine	5
5. Deliverables	6
6. Vincoli collaborativi e comunicativi	7
7. Vincoli tecnici	7
8. Criteri di Accettazione/ Acceptance Criteria	9
9. Criteri di premialità	9



1. Scopo del sistema - Introduzione

In un ambiente sportivo sempre più competitivo, avere accesso a informazioni aggiornate e gestire i dati in modo efficiente è essenziale. SoccerHub non solo automatizza molte delle attività amministrative, ma fornisce anche strumenti analitici per monitorare i progressi della squadra, facilitando decisioni più informate. In più, fornisce uno strumento completo e facile da usare che consente ad allenatori, manager e dirigenti sportivi di avere un controllo completo sulla gestione della squadra. Con un'interfaccia intuitiva e integrata con notifiche automatiche, il sistema supporta una gestione coordinata e senza interruzioni delle operazioni sportive, migliorando così le prestazioni complessive della squadra. SoccerHub è una piattaforma software progettata per semplificare e ottimizzare la gestione operativa e tecnica di una squadra professionale. La gestione di una squadra sportiva comporta molteplici attività, dalla pianificazione degli allenamenti alla gestione delle partite, fino al monitoraggio delle prestazioni dei giocatori e alla comunicazione tra lo staff tecnico e i membri del team. L'efficienza con cui queste attività vengono svolte può avere un impatto diretto sulle prestazioni della squadra e sul successo complessivo delle sue operazioni.

2. Scopo del sistema - Obiettivi

SoccerHub intende fornire semplici strumenti di gestione e visualizzazione della squadra, facilitando la comunicazione interna e utilizzando dati analitici per decisioni strategiche. Inoltre, permette ai tifosi di essere a conoscenza delle scelte tecniche e delle novità della squadra, garantisce un incremento della partnership e promuove le innovazioni tecnologiche utilizzate, con l'obiettivo di aumentare la visibilità e il valore del marchio della squadra.



3. Scopo del sistema - Funzionalità Principali

Gestione del profilo giocatori:

- Creazione e aggiornamento dei profili dei giocatori con informazioni personali, statistiche di prestazione, infortuni e progressi individuali.

Pianificazione di allenamenti e partite:

- Organizzazione del calendario per allenamenti, partite e altri eventi sportivi.
- Assegnazione di ruoli e convocazioni ai giocatori per ogni evento.

Monitoraggio delle prestazioni:

- Registrazione delle statistiche di prestazione durante partite e allenamenti, con report dettagli per ogni giocatore.
- Analisi delle prestazioni individuali e di squadra nel tempo.

Dashboard di controllo:

- Panoramica dello stato dei giocatori, incluse presenze, gli allenamenti pianificati e le prestazioni complessive.

Gestione degli infortuni:

- Monitoraggio dello stato di salute dei giocatori, con gestione degli infortuni e dei tempi di recupero.



4. *Data di inizio e di Fine*

Inizio: Ottobre 2024

Fine: Ottobre 2025

5. *Deliverables*

RAD, SDD, ODD, Test Plan, Test Case Specification, Test Incident Report.

6. *Vincoli collaborativi e comunicativi*

- Uso di sistemi di versioning - GitHub
- Utilizzo di tool per la suddivisione dei task e attività (Google Drive)
- Utilizzo di tool di comunicazione tracciabile (Discord)
-

7. *Vincoli tecnici*

Analisi e specifica dei requisiti

- Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 scenari per ogni membro del team.
- Diagramma degli use.
- Un sequence diagram ogni due membri del team.
- Specifica dei requisiti funzionali e non funzionali relativi a uno use case selezionato.
- Specifica degli oggetti boundary, control e entity per gli use



case specificati.

- Un sequence diagram ogni due membri del team
- Specifica di un class diagram per team
- Almeno un activity diagram per sistema esistente o sistema esistente proposto e almeno uno statechart diagram ogni due membri del team.

System Design

- Specifica dei design goal e analisi trade-off relativi ad almeno due coppie di design goal.
- Definizione dell'architettura del sistema.
- Individuazione di dove poter utilizzare due design pattern , indicandone l'obiettivo e come sarebbero implementati.

Object Design

- Uso di UML.

Testing

- Ogni studente dovrà effettuare il testing di unità, tramite category partition, dei casi d'uso specificati.



8. *Criteri di Accettazione/ Acceptance Criteria*

- Utilizzo appropriato di GitHub.
- Adeguato utilizzo del pull-based development.
- Adeguato utilizzo di un tool di comunicazione.
- Adeguato utilizzo di un tool per la gestione dei task.
- Documentazione adeguata.
- Appropriato testing dei casi d'uso

9. *Criteri di premialità*

- Uso adeguato di sistemi di build.
- Adozione di processi di code review.