



TENNISMANIA

DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Realizzato da

AMODEO ANDREA
CARACCIOLI LUCA
MUSCIACCHIO COSIMO MARCO
SEMIDAI VALERIO

Sommario

1. DESCRIZIONE DEL SISTEMA	3
1.1 Introduzione	3
1.2 Scopo del multimedia	3
1.3 Il committente	3
1.4 Caratteristiche dell'utente	4
2. VINCOLI	4
2.1 Conoscenze informatiche	4
2.2 Requisiti minimi della piattaforma	5
2.3 Budget	5
2.4 Vincoli di tempo	5
3. STANDARD E MANUALE DI STILE	6
3.1 Contenuti	6
3.1.1 Home Page	6
3.1.2 Regolamento	6
3.1.2.1 Campo, Strumenti e Scopo Del Gioco	7
3.1.2.2 Sistema di Punteggio	7
3.1.2.3 Ottenere Punti e Commettere Falli	7
3.1.2.4 I Principali Tipi di Tornei	7
3.1.3 Tornei Importanti	8
3.1.4 Colpi Fondamentali	8
3.2 Manuale di stile	8
3.2.1 Colori	9
3.2.2 Font	9
3.2.3 Navigazione	9
3.2.3 Multimedia	10
3.2.5 Pagine	10
4. COSTI	11
5. DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE	13
6. LE RISORSE	17
6.1 Risorse umane	17
6.2 Risorse informative	17
6.3 Risorse applicative	19
6.4 Risorse post-produzione	19
7. STIMA DEI COSTI	20

1. DESCRIZIONE DEL SISTEMA

1.1 Introduzione

L'applicazione “TENNISMANIA” introducirà l'utente alla conoscenza e l'approfondimento del mondo del tennis attraverso un percorso virtuale.

L'idea è stata frutto di un brainstorming effettuato dal team di produzione, durante il quale sono stati proposti diversi argomenti da poter trattare nel progetto, con lo scopo ultimo di introdurre alcune persone al mondo del tennis o, in caso ne facciano già parte, soddisfare alcune curiosità sul tema.

1.2 Scopo del multimedia

L'applicazione avrà lo scopo di:

- Fornire conoscenze di base sul tennis come disciplina
- Fornire informazioni sul regolamento, punteggio e strumenti
- Indicare le competizioni più famose e prestigiose
- Illustrare i colpi fondamentali e come vengono eseguiti

1.3 Il committente

Il committente dell'applicazione “TENNISMANIA” è la docente del corso di progettazione e produzione multimediale Rosa Lanzilotti.

1.4 Caratteristiche dell'utente

L'applicazione è rivolta ad utenti adolescenti o adulti che vorrebbero imparare di più sulla disciplina del tennis.

CARATTERISTICA	UTENTE
Età	Da 16 anni in su
Livello educativo	Grado d'istruzione superiore
Livello di lettura	Linguaggio chiaro per il tipo di utente specificato
Prerequisiti	Nessuno
Conoscenza del computer	Base
Conoscenza delle applicazioni	Interazioni elementari
Accesso a internet	Non necessario
Scopo dell'applicazione	Creare o ampliare le conoscenze relative alla disciplina del tennis

2. VINCOLI

2.1 Conoscenze informatiche

Le conoscenze informatiche richieste per l'utilizzo sono basilari, in quanto l'applicazione è pensata e progettata in modo tale che il target sia ampio. L'uso dell'applicazione risulta quindi semplice e intuitivo e, in caso di problemi, sono stati inseriti ulteriori aiuti raggiungibili da ogni pagina della piattaforma.

2.2 Requisiti minimi della piattaforma

Requisiti Hardware

- Ram: 1GB o superiore
- Hard disk: 200MB o più di spazio libero
- Risoluzione: 1366 x 768 px o superiore;

Requisiti Software

- Computer Windows: Windows 7 o superiore

Compatibile con i seguenti browser web:

- Edge, Chrome, Firefox e Opera

L'applicazione è pensata per una visualizzazione nel browser a schermo intero.

Non sarà necessaria la connessione internet per la visualizzazione e l'utilizzo dell'applicazione.

2.3 Budget

Il committente del lavoro non ha imposto alcun budget visto lo scopo didattico dell'applicazione.

2.4 Vincoli di tempo

- Inizio del progetto: 16 Dicembre 2021
- Fine del progetto: 19 Gennaio 2022

3. STANDARD E MANUALE DI STILE

3.1 Contenuti

Per rendere la visione dell'applicazione più scorrevole e piacevole, è stato deciso di arricchire i testi tramite l'utilizzo di immagini e video accuratamente selezionati.

Sarà inoltre inserito, alla fine del percorso, un quiz per verificare il corretto apprendimento dell'applicazione e le conoscenze dell'utente.

3.1.1 Home Page

La Home Page contiene una breve introduzione allo sport, nella quale vengono spiegati i benefici educativi, fisici e mentali che fornisce e cosa c'è bisogno di perseguire e ottenere per giocare ai migliori livelli possibili. Sul fondo della pagina sono presenti 3 button, i quali conducono a 3 argomenti diversi:

- Regolamento
- Tornei Importanti
- Colpi Fondamentali

3.1.2 Regolamento

Il Regolamento è il primo argomento dell'applicazione. Una volta cliccato il bottone relativo al Regolamento sulla Home Page, appaiono sulla schermata altri 4 button che compongono il regolamento del tennis:

1. Campo, Strumenti e Scopo Del Gioco
2. Sistema di Punteggio
3. Ottenere Punti e Commettere Falli

4. I Principali Tipi di Tornei

3.1.2.1 Campo, Strumenti e Scopo Del Gioco

In questa sezione dell'applicazione, vengono fornite alcune informazioni tecniche come la dimensione standard e il tipo del campo da gioco, palla, racchette e rete. Infine, vengono elencate le regole fondamentali e lo scopo del gioco.

3.1.2.2 Sistema di Punteggio

In questa pagina viene spiegato come vengono assegnati i punti e le varie fasi di una partita, ovvero: set, game e match. Nell'ultimo paragrafo vengono, inoltre, spiegate le varie situazioni speciali o di ambiguità, come il deuce e il tie-break.

3.1.2.3 Ottenere Punti e Commettere Falli

Questa sezione ci aiuta a capire i vari modi in cui si possono ottenere punti in una partita di tennis. Elenca e spiega, inoltre, tutti i possibili tipi di fallo.

3.1.2.4 I Principali Tipi di Tornei

L'ultima pagina relativa al Regolamento spiega in cosa si differenziano i Tornei più famosi e prestigiosi del mondo l'uno dall'altro.

3.1.3 Tornei Importanti

Il secondo argomento dell'applicazione riprende l'argomento dei tornei più importanti del mondo. All'interno della pagina possiamo trovare 2 bottoni che ci conducono alla spiegazione dei 2 tornei più prestigiosi al mondo: Tornei del Grande Slam e Tornei Del Circuito ATP.

3.1.4 Colpi Fondamentali

Il terzo e ultimo argomento elenca i 6 colpi fondamentali. Anche la pagina di questo argomento è suddivisa in bottoni:

- Diritto
- Rovescio
- Servizio
- Volée
- Smash
- Lob

Ogni bottone conduce a una pagina, che contiene:

1. Il testo con la spiegazione tecnica del colpo e le varie impugnature che si possono utilizzare.
2. Un video che illustra il colpo in maniera pratica.

3.2 Manuale di stile

Lo stile dell'applicazione è stato pensato per attirare l'attenzione dell'utente che sta interagendo con questa, senza distrarlo.

3.2.1 Colori

Per lo sfondo sono stati scelti i colori arancione (████████) e blu chiaro (████████). Essendo colori in posizione opposta nel cerchio di Itten, essi si esaltano a vicenda. Il colore arancione viene inoltre richiamato in quasi tutta la documentazione, per esempio per il titolo, il logo, i vari buttoni e nella mappa. Le scritte possono essere bianche (████) sui buttoni o nere (████) per il testo.

Queste scelte sono state effettuate in comune accordo tra tutto il team di produzione, con l'obiettivo di rendere la lettura agevole e facile.

3.2.2 Font

Per l'applicazione sono stati utilizzati 3 tipi di font:

- Open sans
- Hokjesgeest
- Varelaround

3.2.3 Navigazione

Per rendere la navigazione all'interno dell'applicazione semplice e intuitiva, è stata inserita una barra di navigazione, che si trova alla sinistra delle varie pagine. Questa permette all'utente di muoversi facilmente in tutte le sezioni a sua discrezione.

Nella barra di navigazione è anche presente un bottone per accedere alla mappa, in modo da potersi sempre orientare all'interno dell'applicazione e un bottone "aiuto" in caso di

eventuali dubbi o problemi relativi alla navigazione. Sono comunque presenti dei bottoni sul fondo di ogni pagina per muoversi normalmente avanti e indietro seguendo il normale percorso.

3.2.3 Multimedia

All'interno dell'applicazione sono inserite immagini e video accuratamente selezionate dal web, in modo da rendere le pagine più complete e i testi più chiari. Per non perdere o alterare l'attenzione dell'utente, i video non saranno più lunghi di 20 secondi.

E' inoltre presente una musica che può essere avviata o fermata tramite un bottone posizionato in cima ad ogni pagina.

3.2.5 Pagine

Le pagine dell'applicazione hanno tutte uno stile similare, si differenziano solo per i contenuti a seconda degli argomenti trattati.

Si possono tuttavia dividere in pagine di testo e pagine con bottoni.

Vi sono poi le pagine di "Quiz", "Aiuto", "Mappa" che presentano uno stile diverso e la pagina "Chi siamo", che presenta le foto del team di produzione e elenca i loro ruoli.

4. COSTI

La seguente tabella contiene il numero di ore che si prevede siano necessarie per la realizzazione del progetto.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITA'	IMPEGNO ORARIO
ACQUISIZIONE DEL MATERIALE	Acquisizione del materiale video fotografico	2
	Acquisizione del materiale testuale	2
	Acquisizione del materiale audio	1
	Acquisizione del materiale di supporto	2
	TOTALE	7
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	Stesura di un inventario del materiale da acquisire	1
	Revisione e correzione del materiale acquisito	1
	TOTALE	2
DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	Sviluppo degli standard comunicativi	6
	Realizzazione della barra di navigazione	6
	Realizzazione delle interfacce grafiche	9
	TOTALE	21

RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	Elaborazione del materiale video-grafico	4
	Elaborazione del materiale fotografico	3
	Elaborazione del materiale audio	3
	Elaborazione del materiale di supporto	3
	TOTALE	13
Sviluppo	Realizzazione delle pagine	20
	Realizzazione delle interazioni fra le pagine	9
	Realizzazione e ottimizzazione dell'interazione	3
	Realizzazione dei manuali	9
	Produzioni di una versione beta	9
	TOTALE	50
TEST	Alpha test e documento di test	6
	Revisione del software	9
	Beta test e documento di test	6
	TOTALE	21
PUBBLICAZIONE	Realizzazione copia master	3

	Realizzazione delle copie per sviluppatori e committente	3
	TOTALE	6

5. DOCUMENTO DI PIANIFICAZIONE

Le percentuali di completamento presenti nelle tabelle sono basate, in maniera approssimativa, in rapporto alla quantità di lavoro effettuata.

SETTIMANA 1

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	2	50%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	1	50%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	10	50%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	3	25%
SVILUPPO	60	15	25%
TEST	10	0	0%
PUBBLICAZIONE	2	0	0%

SETTIMANA 2

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	2	100%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	1	100%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	5	75%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	6	75%
SVILUPPO	60	15	50%
TEST	10	0	0%
PUBBLICAZIONE	2	0	0%

SETTIMANA 3

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	0	100%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	0	100%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	5	100%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	3	100%
SVILUPPO	60	30	100%
TEST	10	5	50%
PUBBLICAZIONE	2	0	0%

SETTIMANA 4

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
ACQUISIZIONE DEI CONTENUTI	4	0	100%
VERIFICA E VALIDAZIONE DEL MATERIALE	2	0	100%

DEFINIZIONE DELL'INTERFACCIA UTENTE	20	5	100%
RAFFINAMENTO DEL MATERIALE	12	3	100%
SVILUPPO	60	30	100%
TEST	10	5	100%
PUBBLICAZIONE	2	2	100%

6. LE RISORSE

6.1 Risorse umane

- Amodeo Andrea → Esperto del dominio, Grafica e Multimedialità
- Caracciolo Luca → Supporto Programmatore Copywriter
- Musciacchio Cosimo Marco → Programmatore Grafico e Multimedialità Project Manager
- Semidai Valerio → Copywriter, Esperto del dominio

6.2 Risorse informative

Ogni informazione necessaria allo sviluppo dell'applicazione è stata reperita da internet.

Testo:

- eticanellosport.com

- williamhillnews.it
- dotsport.it
- df-sportspecialis.it
- tennisfever.it

L'immagine di sfondo è stata reperita da un'applicazione di sfondi Google.

Immagini pagine (grandezza 600x375):

- Sistema punteggio

link→<https://www.esosport.it/news/perch-nel-tennis-si-usa-il-punteggio-15-30-40/>

- Campo strumenti e scopo del gioco

link→<https://pixers.it/carte-da-parati/palla-da-tennis-e-racchetta-sul-campo-52852182>

- Grande slam

link→<https://www.parigi.it/it/stade-de-roland-garros-.php>

- I principali tipi di tornei

link→<https://www.alamy.it/foto-immagine-i-campionati-di-wimbledon-wimbledon-tennis-logo-il-logo-di-wimbledon-148015766.html>

- Ottenere punti e commettere falli

link→<https://www.tennisfever.it/2019/10/07/tennis-news-notizie-let-net/>

- Tornei del circuito ATP

link→<https://www.atptour.com/en/news/atp-and-rolex-r600enew-global-partnership-november-2020>

Immagini Bottoni:

- Bottone Campo Strumenti Scopio del Gioco 697x324.jpg
sito:<https://www.occhioallascelta.com/come-scegliere-un-a-racchetta-da-tennis-professionale/>
- Homepage_regolamento.jpg
sito: <http://pexels.com/>
- Homepage_colpi.jpg
sito: <https://www.oasport.it/>

- Homepage_tornei.jpg
sito:<http://pokerstarsnews.it/>
- Colpi_diritto.jpg
sito:<https://www.sportellate.it>
- colpi_roverscio.jpg
sito:<https://www.quora.com/>
- colpi_servizio.jpg
sito:<https://www.tennisworlditalia.com/>
- colpi_smash.jpg
sito:<https://www.tennisfever.it>
- colpi_volee.jpg
sito:<https://www.eurosport.it>
- colpi_lob.jpg
sito:<https://corriereinnovazione.corriere.it/>
- BottoneOttenerePuntieCommettereFalli697x324.jpg
link→<https://www.supertennis.tv/News/Campioni-internazionali/Roger-Federer-Cilic-Roland-Garros-commento>
- BottonePunteggio697x324.jpg
sito:<https://www.tennis365.com/grand-slam/wimbledon/comment-wimbledon-need-to-take-note-of-one-big-innovation-at-the-australian-open/>
- BottoneTorneiATP1407x324.jpg
sito:<https://www.atptour.com/en/news/superstar-tennis-the-o2-london-nitto-atp-finals-50-year-anniversary>
- BottoneTorneiGrandeSlam1407x324.jpg
sito:<https://www.lungoibordi.it/australian-open/>
- BottonePrincipaliTipidiTornei697x324.jpg
sito:<https://www.tenniscircus.com/thoughts/ready-to-wimbledon-una-settimana-dopo/>

Musica:

- <https://www.youtube.com/watch?v=aTyxguQt2GI>

Video:

- Drittoerovescio→<https://www.youtube.com/watch?v=BbDaMAgrWjY>
- Lob→<https://youtu.be/XHlx2czuaRY>
- Servizio→https://www.youtube.com/watch?v=Zam8nG_oJA8o
- Volèe→<https://www.youtube.com/watch?v=tdSNnrjsDAQ&t=87s>
- Video intro→ pexels.com

6.3 Risorse applicative

Per la realizzazione dell'applicazione e documentazione saranno utilizzati i seguenti programmi:

- Grafica e multimedialità:
 1. Sony Vegas pro 16
 2. Adobe Photoshop 2021
- Documentazione
 1. Google Docs
 2. Microsoft Word

6.4 Risorse post-produzione

Per la pubblicazione saranno necessari:

- Inchiostro e carta per la stampa dei manuali e dei loro prototipi

7. STIMA DEI COSTI

I costi valutati nello sviluppo dell'applicazione multimediale sono:

- Numero di ore dedicate allo sviluppo delle diverse fasi;
- Stampa e rilegatura dei manuali e dei documenti di progetto

I costi potrebbero variare in base al numero di ore che i componenti del team impiegano nelle varie fasi dello sviluppo.



TENNISMANIA

DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE

Realizzato da
Musciacchio Cosimo Marco
Semidai Valerio
Caracciolo Luca
Amodeo Andrea

Sommario

1. INTRODUZIONE	3
1.1 Presentazione dei concetti	3
1.2 Definizione dei concetti	3
1.3 Definizione dei task	4
2. ARCHITETTURA	5
2.1 Descrizione Preliminare	5
2.2 Descrizione Dettagliata	6
2.3 Definizione delle entità	6
2.3.1 Entità tipizzate	6
2.3.2 Entità tipizzate	7
2.4 Strutture d'accesso	8
2.5 Prototipi	9
2.6 Flowchart	14
2.7 Schermate	19
2.7.1 Pagina del titolo	19
2.7.2 Homepage	20
2.7.3 Regolamento	20
2.7.5 Sistema di punteggio	21
2.7.6 Ottenere punti e commettere falli	22
2.7.7 I principali tipi di tornei	22
2.7.8 Tornei importanti	23
2.7.9 Tornei del grande slam	23
2.7.10 Tornei del circuito ATP	24
2.7.11 Colpi fondamentali	24
2.7.12 Diritto	25
2.7.13 Rovescio	25
2.7.14 Servizio	26
2.7.15 Volée	26
2.7.16 Smash	27
2.7.17 Lob	27
2.7.18 Quiz	28
2.7.19 Aiuto	28
2.7.20 Chi siamo	29
2.7.21 Mappa	29

1. INTRODUZIONE

L'applicazione multimediale “TennisMania” è stata creata con lo scopo di informare l'utente sul mondo del tennis evidenziandone gli aspetti generali, le regole, i principali tornei e i colpi fondamentali.

1.1 Presentazione dei concetti

L'applicazione contiene i seguenti concetti:

- Informazioni base sul tennis;
- Regolamento del tennis;
- Approfondimento sui 4 punti principali del regolamento;
- Tornei importanti;
- Approfondimento sulle 2 categorie principali di tornei;
- Colpi Fondamentali;
- Approfondimento sui 6 tipi di colpi fondamentali;

Dal punto di vista logico, l'applicazione è suddivisa in tre macro-aree: ogni argomento relativo a ogni macro-area è raggiungibile da un bottone con la relativa foto e il relativo testo, fatta eccezione per le informazioni base sul tennis che sono fornite direttamente nella homepage. L'applicazione multimediale presenta inoltre un quiz, contenente tutte domande relative a argomenti presenti sull'applicazione stessa, al fine di verificare le conoscenze sul tennis.

1.2 Definizione dei concetti

L'ipermedia è strutturato in 4 macro-sezioni:

Regolamento suddiviso a sua volta in 4 tipi di entità differenti:

- Campo, strumenti e scopo del gioco;
- Sistema di punteggio;

- Ottener punti e commettere falli;
- I principali tipi di tornei;

All'interno di questa sezione vengono approfondite le basi del regolamento del tennis.

Tornei Importanti suddiviso a sua volta in 2 tipi di entità differenti:

- Tornei del grande slam;
- Tornei del circuito ATP;

All'interno di questa sezione vengono approfonditi i due grandi tipi di torneo nel tennis analizzando in un caso i 4 grandi slam, nell'altro i vari tornei ATP.

Colpi Fondamentali suddiviso a sua volta in 6 tipi di entità differenti:

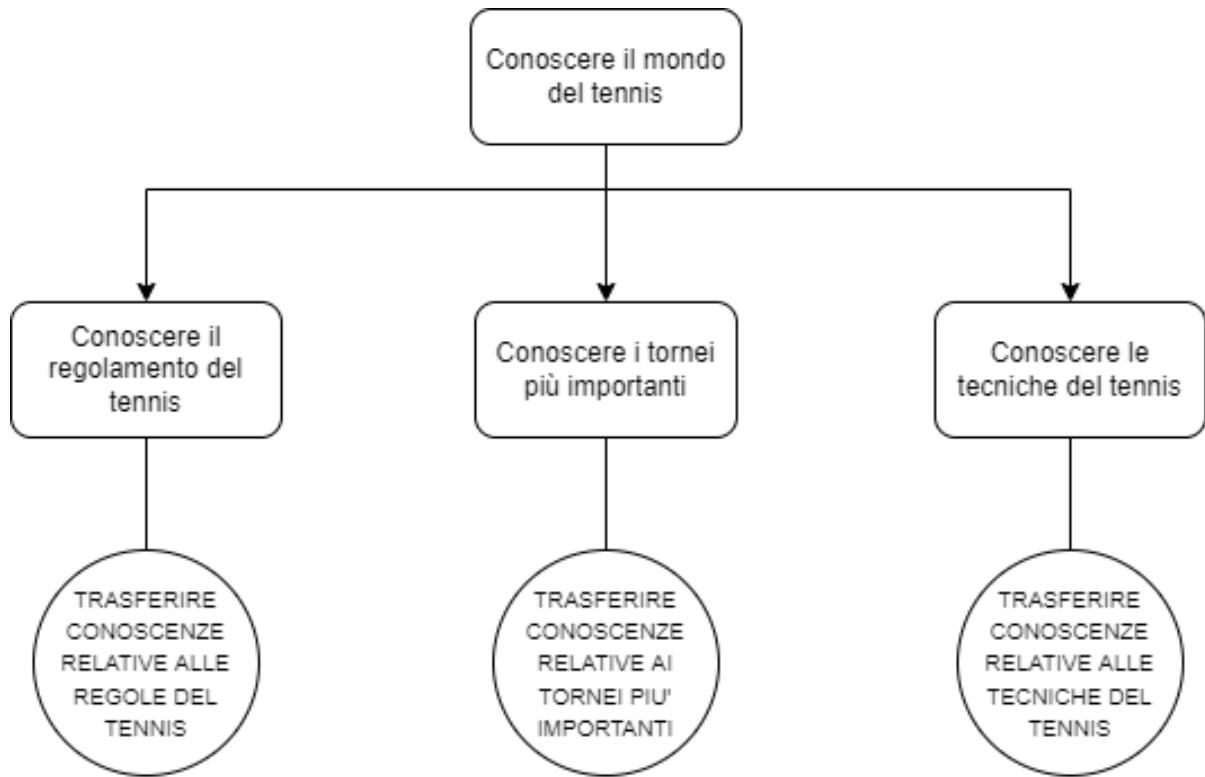
- Diritto;
- Rovescio;
- Servizio;
- Volée;
- Smash;
- Lob

All'interno di questa sezione vengono approfonditi i colpi fondamentali del tennis.

Quiz: sezione a singola entità che comprende domande relative agli argomenti trattati all'interno dell'applicazione multimediale.

1.3 Definizione dei task

- Conoscere il mondo del tennis;
- Conoscere le regole del gioco;
- Conoscere le tecniche del tennis;
- Conoscere i principali tipi di tornei;



2. ARCHITETTURA

2.1 Descrizione Preliminare

L'applicazione ipermediale è progettata in modo intuitivo e semplice con lo scopo di renderla agevole nell'utilizzo per qualsiasi tipo di utente che decida di approcciarsi a essa.

L'applicazione è strutturata attraverso l'interfaccia che permette all'utente di:

- sceglie gli argomenti e le sezioni attraverso la barra di navigazione a bottoni e bottoni singoli, oltre la possibilità di utilizzare i comandi da tastiera per un accesso più rapido ai vari argomenti;
- l'esplorazione avviene attraverso la barra di navigazione interattiva composta da varie icone rappresentanti: homepage, regolamento, tornei

importanti, colpi fondamentali, quiz, aiuto, chi siamo, mappa e esci.

2.2 Descrizione Dettagliata

Il team dell'applicazione ipermediale ha deciso di adottare il modello HDM(Hypermedia Design Model) come modello di progettazione.

Si è scelto di utilizzare questo modello, piuttosto che il modello RMM (Relationship Management Methodology), perché il dominio dell'applicazione, essendo statico, non richiede frequenti aggiornamenti.

2.3 Definizione delle entità

- Regolamento;
- Tornei importanti;
- Colpi fondamentali;
- Quiz;
- Aiuto;
- Chi siamo;
- Mappa.

2.3.1 Entità tipizzate

Regolamento: questa entità è composta da 4 istanze che rappresentano le varie realtà del tema trattato.

Le 4 istanze sono:

- Campo, strumenti e scopo del gioco;
- Sistema di punteggio;
- Ottenere punti e commettere falli;
- I principali tipi di tornei;

Tornei Importanti: questa entità è composta da 2 istanze che rappresentano le varie realtà del tema trattato.

Le 2 istanze sono:

- Tornei del Grande Slam;
- Tornei del Circuito ATP;

Colpi fondamentali: questa entità è composta da 6 istanze che rappresentano le varie realtà del tema trattato.

Le 6 istanze sono:

- Diritto;
- Rovescio;
- Servizio;
- Volée;
- Smash;
- Lob;

Quiz: questa entità è composta da 8 istanze che rappresentano le domande relative agli argomenti trattati nell'applicazione.

2.3.2 Entità tipizzate

Mappa: è un tipo di entità composta da un'unica istanza che indica la posizione in cui si trova l'utente, permettendogli di "non perdersi" navigando all'interno dell'applicazione, e indica l'intera struttura di quest'ultima.

Chi siamo: è un tipo di entità composta da un'unica istanza che contiene tutte le informazioni relative a ogni componente del team del progetto con relativa foto.

Aiuto: è un tipo di entità composta da un'unica istanza che contiene tutte le informazioni relative ai comandi da tastiera e ai pulsanti presenti all'interno dell'applicazione.

2.4 Strutture d'accesso

Homepage: graficamente è presentata con una scheda che permette di visualizzare le informazioni base del tennis e di navigare, tramite l'utilizzo di 3 bottoni differenti, all'interno dei 3 macro-argomenti. La navigazione può avvenire in due modalità: con l'utilizzo del cursore o dei comandi da tastiera.

Regolamento: è presentata come una collezione omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze del tipo "Regolamento".

Tornei Importanti: è presentata come una collezione omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze del tipo "Tornei Importanti".

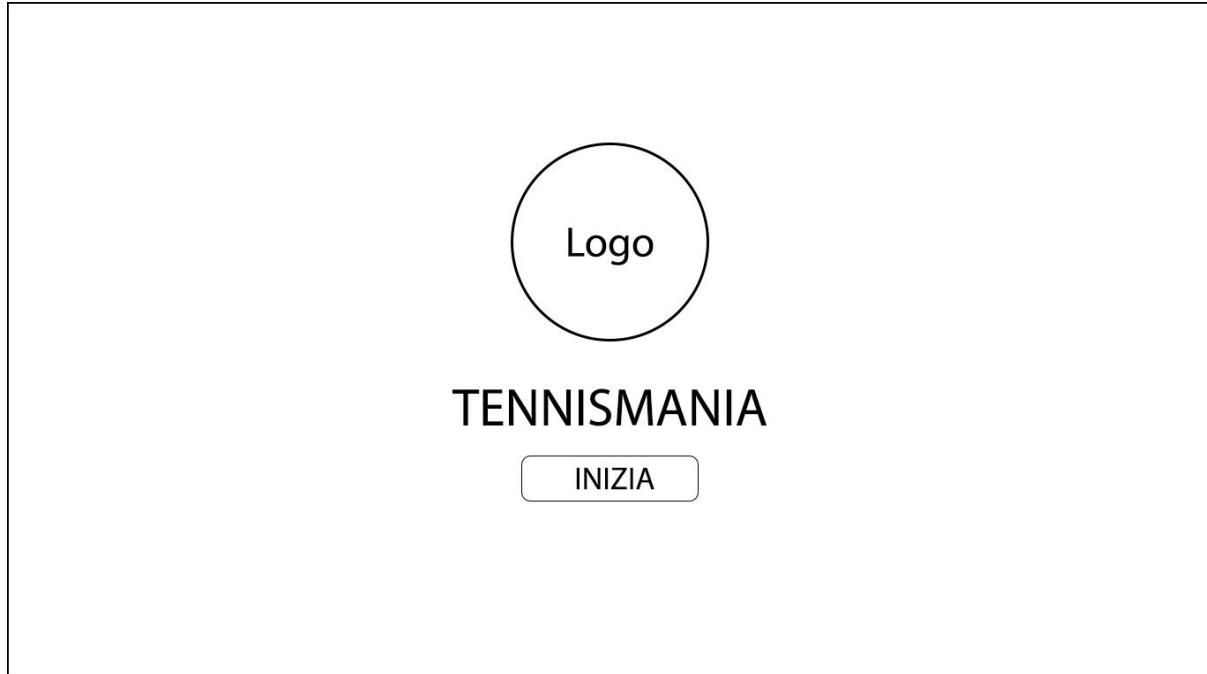
Colpi Fondamentali: è presentata come una collezione omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze del tipo "Colpi Fondamentali".

Mappa: è presentata come una collezione di livello superiore eterogenea che consente l'accesso a ogni istanza delle varie entità.

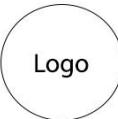
Quiz: è presentata come una collezione di base omogenea che consente l'accesso all'istanza di tipo "Quiz".

Chi siamo: è presentata come una collezione di base omogenea che consente l'accesso all'istanza di tipo "Chi siamo".

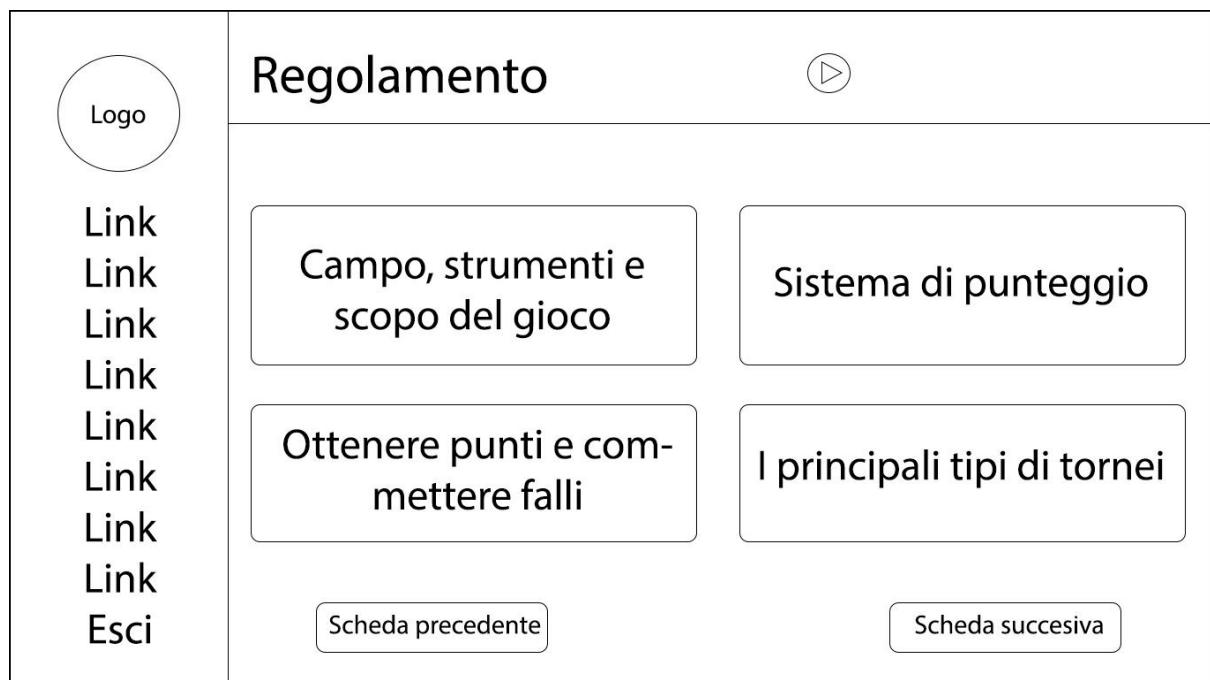
2.5 Prototipi



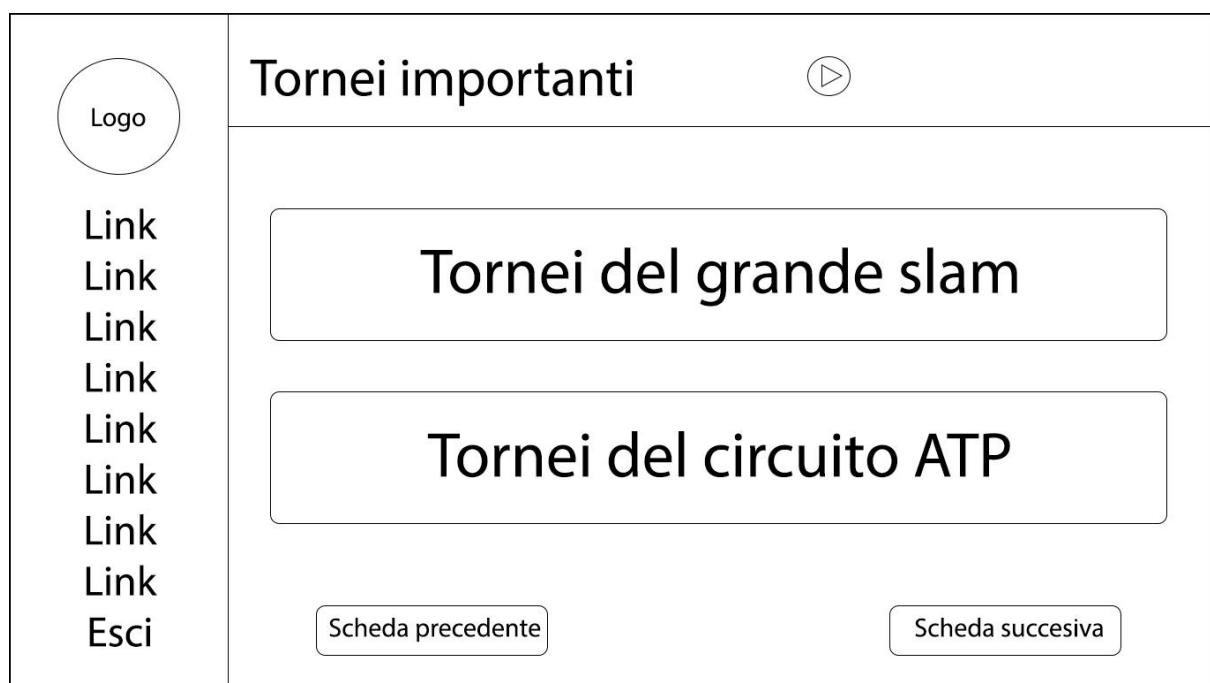
a) La landing page.

 Link Link Link Link Link Link Link Esci	<p>Homepage </p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis.</p> <p>Regolamento Tornei importanti Colpi fondamentali</p> <p>Iniziamo!</p>
---	---

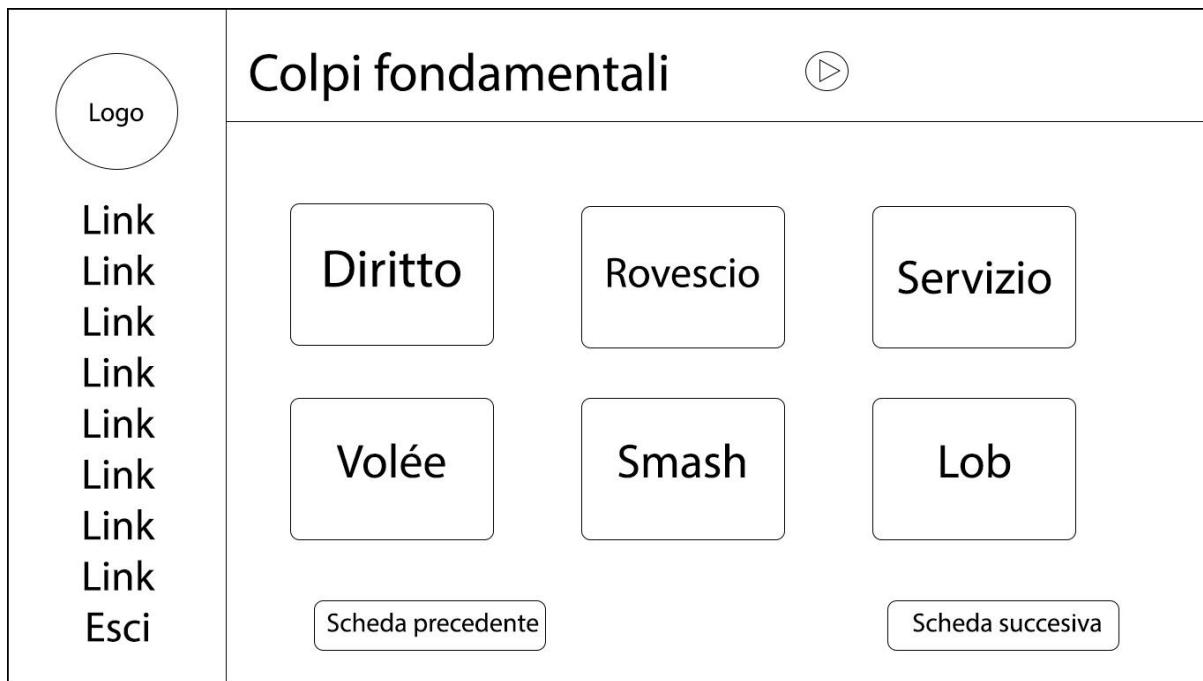
b) La homepage.



c) La struttura della pagina “Regolamento”.



d) La struttura della pagina “Tornei importanti”.



e) La struttura della pagina “Colpi fondamentali”.



f) La struttura della pagina con testo e foto.



TITOLO



Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Esci

VIDEO

[Scheda precedente](#)

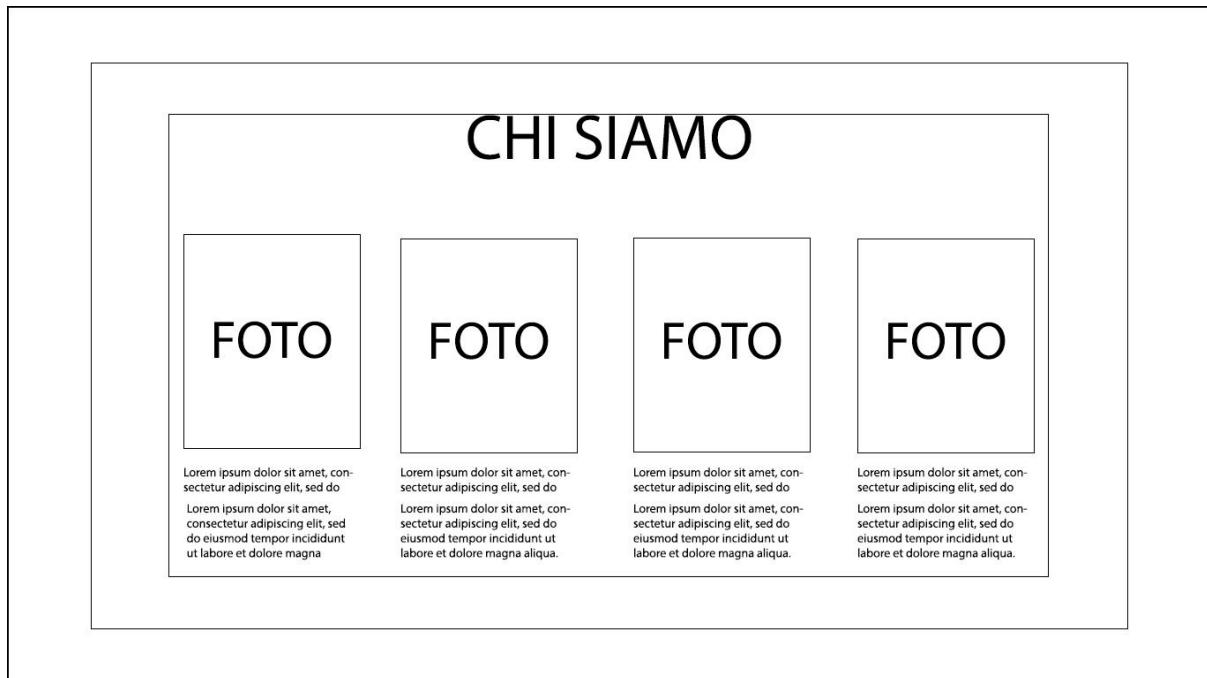
[Scheda successiva](#)

Content Area: The main content area contains two large text blocks. The first block is a standard paragraph of placeholder text (Lorem ipsum). The second block is a longer paragraph of placeholder text, starting with 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultrices gravida. Risus commodo viverra maecenas accumsan lacus vel facilisis. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.' It continues this pattern for several lines.

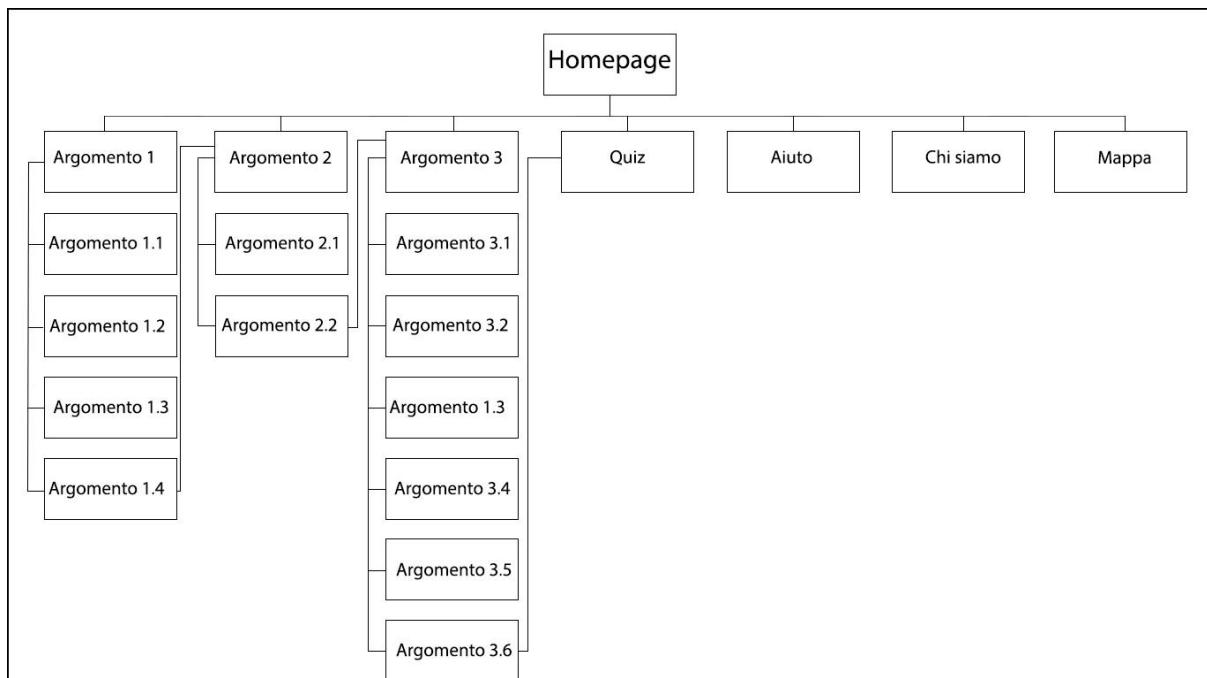
g) La struttura della pagina con testo e video.

 Logo	<h1>Quiz</h1>	
<p>Link Link Link Link Link Link Link Link Link Esci</p>	<h2>Domanda n°1</h2> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 20px;">Risposta 1Risposta 2</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">Risposta 3Risposta 4</div> <p>Domanda n° 1/9</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">Scheda precedenteScheda successiva</div>	

h) La struttura della pagina relativa al quiz.



i) La struttura della pagina relativa alla sezione “Chi Siamo”.

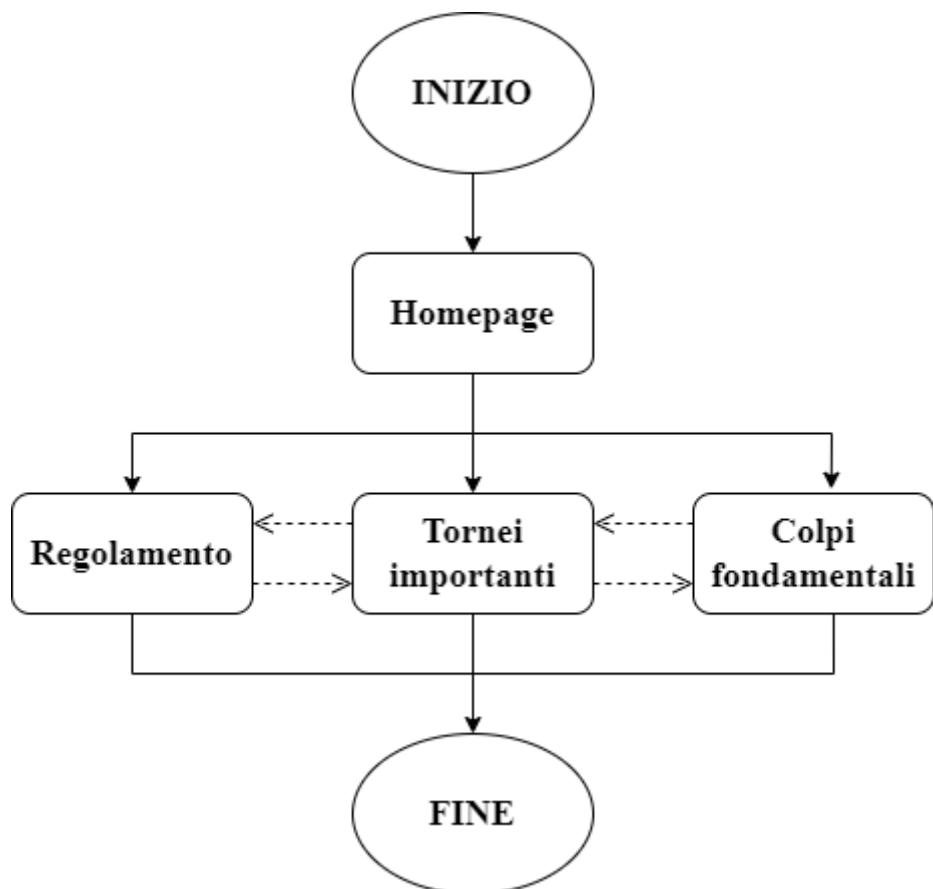


l) La struttura della pagina relativa alla sezione “Mappa”.

2.6 Flowchart

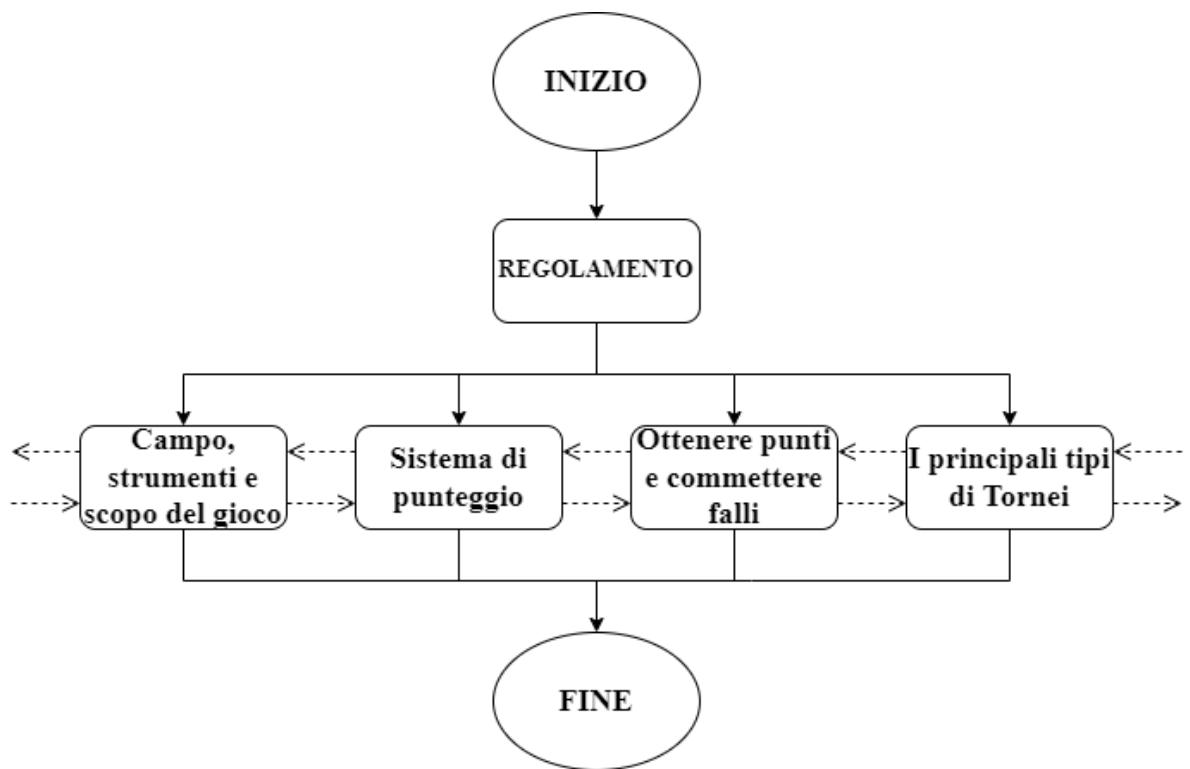
Flowchart di 1º livello

Homepage



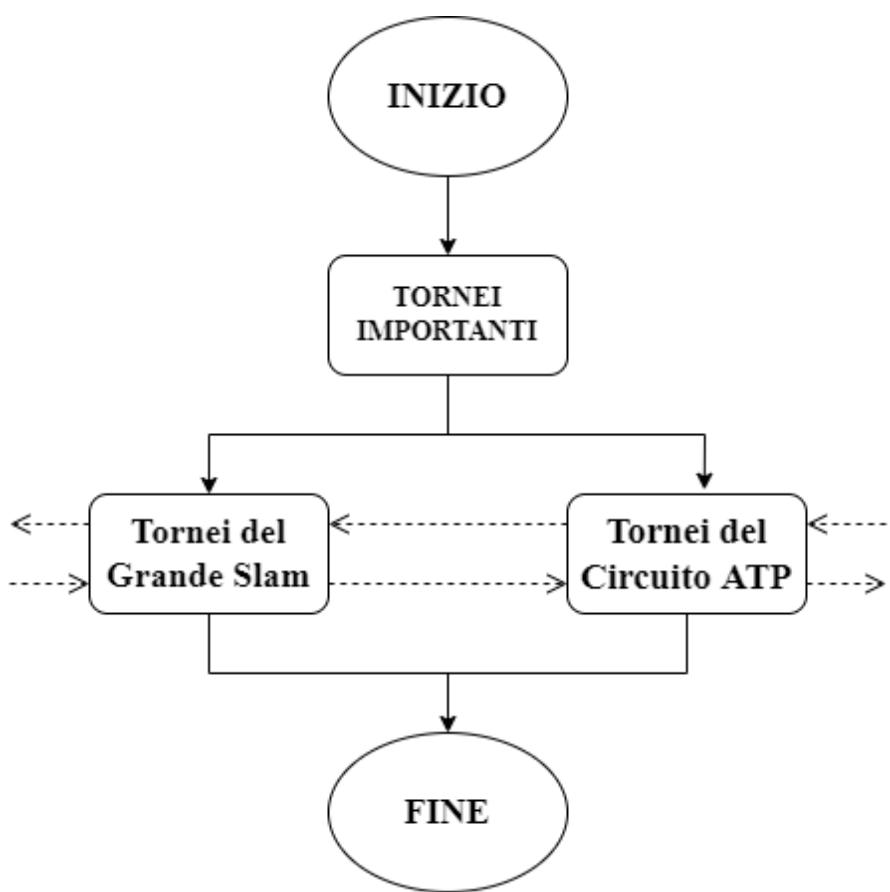
Flowchart di 2° livello

REGOLAMENTO



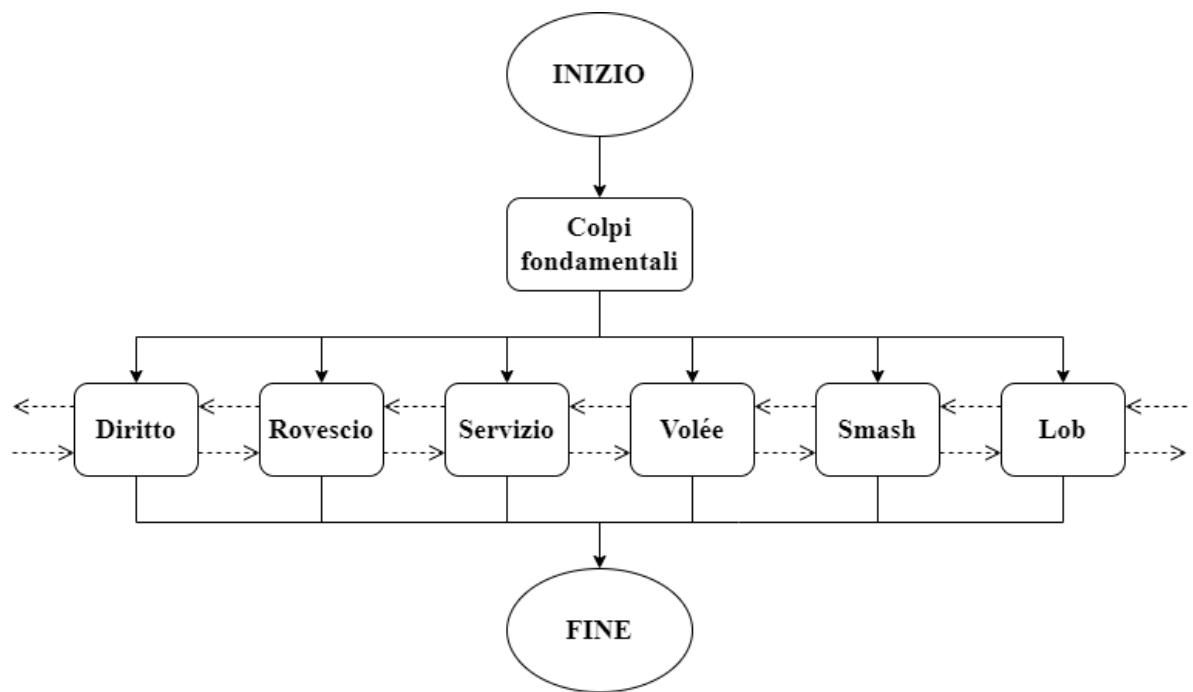
Flowchart di 2° livello

TORNEI IMPORTANTI



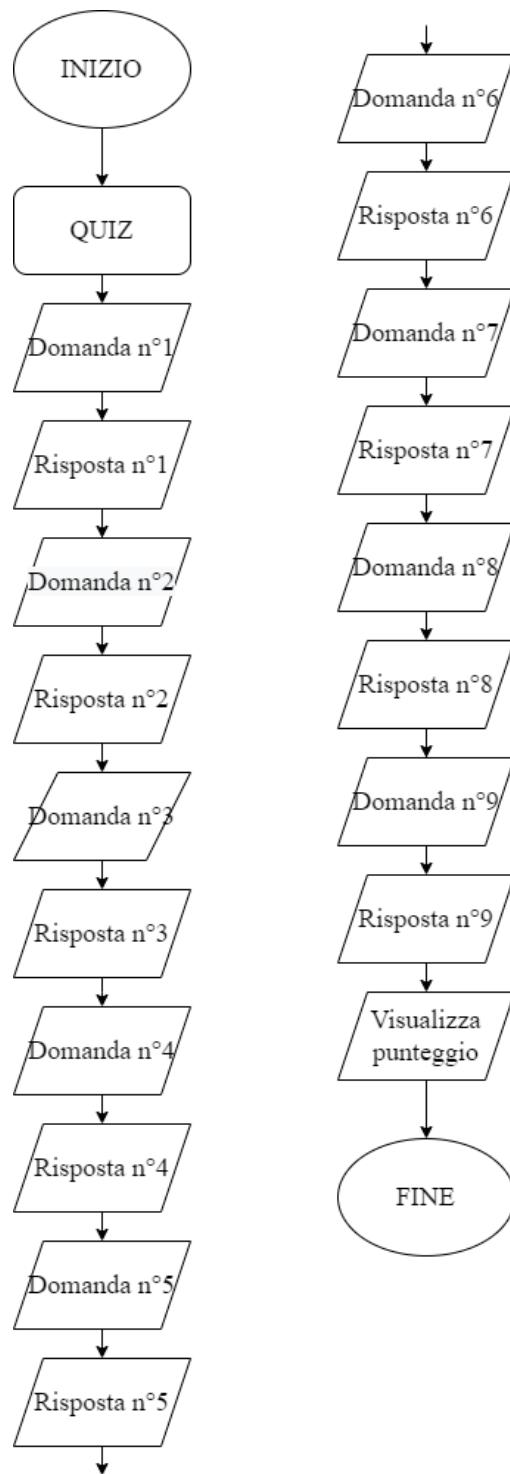
Flowchart di 2° livello

COLPI FONDAMENTALI



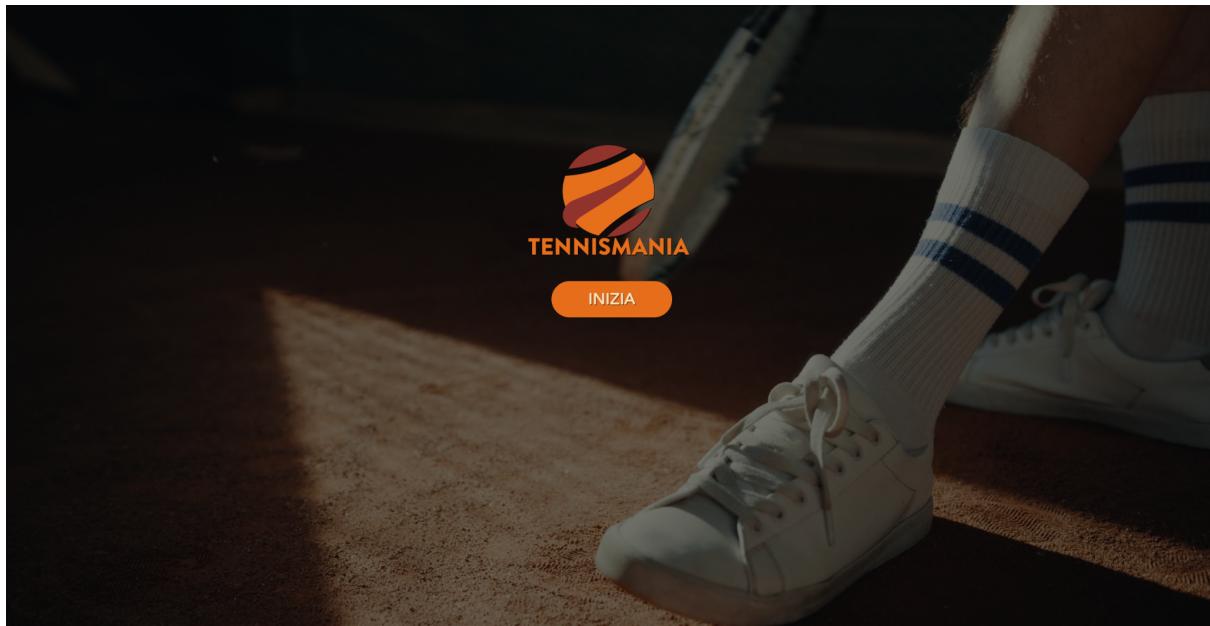
Flowchart di 2° livello

QUIZ



2.7 Schermate

2.7.1 Pagina del titolo



2.7.2 Homepage

TennisMania - Homepage

Il tennis è uno sport aerobico – anaerobico alternato, soddisfa tutte le caratteristiche di cui un corpo umano ha bisogno per svilupparsi e mantenersi in salute. È educativo dal punto di vista comportamentale, con le numerose regole da seguire induce disciplina e rispetto dell'avversario. Molto indicato per favorire il benessere del sistema cardiovascolare, migliora la coordinazione, apporta benefici alla pressione sanguigna e riduce il rischio di patologie dell'apparato cardio-circolatorio, con effetti anche sulle calorie bruciate durante una sessione di allenamento.

Nel tennis è fondamentale la **preparazione atletica**, che rappresenta una componente fondamentale nell'allenamento. È importante lavorare sulla mobilità articolare, sulla forza, sulla resistenza e sulla velocità, imprescindibili per una prestazione soddisfacente.

Richiede, quindi, una grandissima quantità di **energie fisiche e mentali**. La pratica di questo sport comporta una **dedizione costante** e duratura negli anni, che spesso porta gli atleti sin dalla giovane età a trascorrere la maggioranza del proprio tempo in campo. È, inoltre, estremamente utile per sviluppare l'abilità di risolvere problemi, cercare soluzioni e sviluppare quindi uno spirito critico e acuto nei confronti di situazioni che spesso possono apparire sopravvaganti. Per questi motivi, la disciplina è l'aspetto centrale di questo sport.

Regolamento

Tornei Importanti

Colpi Fondamentali

INIZIAMO!

2.7.3 Regolamento

Regolamento

Campo, Strumenti E Scopo Del Gioco

Novak DJOKOVIC • 2 12

ROLEX

7 1 7 4

PREVIOUS SETS

7 7

CHALLENGES ***

Roger FEDERER 2 12

6 6 6 6

SETS GAMES POINTS

CHALLENGES ***

Ottenere Punti E Commettere Falli

I Principali Tipi Di Tornei

HOMEPAGE

CAMPO,STRUMENTI E SCOPO DEL GIOCO

2.7.4 Campo, strumenti e scopo del gioco


TENNISMANIA

Home
Regolamento
Tornei Importanti
Colpi Fondamentali
Quiz
Aiuto
Chi siamo
Mappa
Esci

Campo, Strumenti e Scopo del gioco

Regolamento > Campo, Strumenti e Scopo del gioco

Per capire come si gioca a tennis bisogna partire dal **campo da gioco** che, in questo sport, è rettangolare, è lungo 23,77 metri e largo 8,23 per il singolo o 10,97 per il doppio. La **rete**, invece, è alta 0,914 metri al centro e 1,07 ai lati. Il terreno di gioco viene suddiviso in **due metà** proprio dalla rete: nel tennis **singolo** a sfidarsi sono due giocatori, mentre nel **doppio** si affrontano due coppie di giocatori. A ciascun tennista o coppia di tennisti viene assegnata una metà del campo e i giocatori non possono in nessun modo invadere la metà degli avversari. Il terreno può essere di vario tipo, **erboso** come quello del celebre torneo di **Wimbledon**, in **terra battuta**, come quello dei **Roland Garros**, oppure in **cemento**, come quello degli **Australian Open**.

Le **regole fondamentali** del tennis comprendono anche una parte relativa agli strumenti utilizzati nel gioco: la **racchetta** può essere di varie misure, di peso e di materiale diverso, a seconda delle caratteristiche del giocatore; la **palla**, invece, è realizzata in gomma rivestita di feltro, ha un diametro compreso tra i 6,54 e i 6,86 metri e un peso che varia dai 56 ai 59,4 grammi. A livello professionistico, le palle usate nei match sono sempre nuove e vengono cambiate la prima volta dopo 7 giochi e, in seguito, dopo 9 giochi. Il regolamento del tennis prevede che vengano usate palle di colore giallo oppure, anche se molto raramente, di colore bianco.

Infine, nel gioco del tennis le regole definiscono anche lo scopo del gioco stesso, che è quello di **colpire**, appunto, la **palla con la racchetta** e di mandarla nella **metà campo dell'avversario**, cercando di segnare un punto, facendo in modo che il giocatore non riesca a ribatterla a sua volta dopo il primo rimbalzo o che commetta un fallo.



REGOLAMENTO **SISTEMA DI PUNTEGGIO**

Copyright © 2021 - TennisMania

2.7.5 Sistema di punteggio


TENNISMANIA

Home
Regolamento
Tornei Importanti
Colpi Fondamentali
Quiz
Aiuto
Chi siamo
Mappa
Esci

Sistema di Punteggio

Regolamento > Sistema di Punteggio

Il Regolamento del tennis prevede che ogni partita sia suddivisa in **set**, che possono essere 3 o 5 a seconda del tipo di torneo; a loro volta, i set sono composti da 6 "game" o giochi, ciascuno contenente un massimo di 4 punti. I giocatori partono da 0: quando segnano il primo punto salgono a 15, poi a 30 e infine a 40. I punteggi nel tennis non seguono dunque la classica successione numerica, ma prevedono la sequenza 15-30-40-vittoria, perché in passato, alle origini di questo sport, in campo veniva posta un orologio la cui lancetta veniva spostata di 15 minuti a ogni punto portato a segno. Il 45 è poi stato sostituito dal 40; dopo aver conquistato 4 punti, il giocatore si aggiudica il game.

In caso di parità, detta "deuce", allora si aggiudica il game chi riesce a segnare due punti di seguito: quando un giocatore segna un punto passa in **vantaggio**, ma se quello successivo viene segnato dall'avversario si ritorna in parità e si ricomincia praticamente da capo.

Quando capita di arrivare al 6-6, allora si gioca un game speciale, detto "tie-break": in questo caso i punti seguono la sequenza normale, da 0 in poi e, dopo il primo punto, i tennisti si alternano al **servizio** ogni due punti e cambiando campo ogni set. Il giocatore che arriva per primo a 7 punti, con un distacco di due dall'avversario, si aggiudica il game che verrà calcolato come il tredicesimo di tutta la partita. Il giocatore che lo vince, si aggiudicherà anche il set per 7 a 6. Le regole del tennis di alcuni tipi di torneo, in realtà, non ammettono il tie-break come game finale: in queste competizioni, i due giocatori continuano a oltranza, fino a che uno dei due non si impone sull'altro con **due game di vantaggio**. In generale, invece, nei **tornei più importanti** le partite vengono giocate al meglio dei tre set, oppure dei cinque set.



CAMPO, STRUMENTI E SCOPO DEL GIOCO **OTTENERE PUNTI E COMMETTERE FALLI**

Copyright © 2021 - TennisMania

2.7.6 Ottener punti e commettere falli

TENNISMANIA

Home
Regolamento
Tornei Importanti
Colpi Fondamentali
Quiz
Aiuto
Chi siamo
Mappa
Esci

Copyright © 2021 - TennisMania

Ottener Punti e Commettere Falli

Per capire come si gioca a tennis, infine, bisogna comprendere come **ottenere punti**. Un giocatore si aggiudica il punto nei seguenti casi: quando porta a segno un "Ace", ossia quella battuta nel tennis che è talmente forte e ben eseguita da non lasciare scampo all'avversario, il quale non riesce a toccare la palla o a rimandarla nel campo opposto; quando riesce a far rimbalzare per due volte consecutive la palla nel campo avversario; quando si verificano situazioni di fallo del tennista avversario, ossia quando sbaglia due **servizi** di seguito, quando nel rispondere manda la palla a rete oppure fuori, quando colpisce la palla prima che rimbalzi nel suo campo, quando la trattiene sulla racchetta oppure quando la tocca due volte. Per avere il cosiddetto "**Out**", ossia il fuori nel tennis, la palla deve rimbalzare fuori dal campo.

Bisogna tener presente che il **servizio** è il momento in cui è più facile che si verifichi un fallo del tennista. Il giocatore alla battuta, infatti, non deve né camminare, né correre mentre effettua il servizio; prima di colpire la palla non deve superare la linea di fondo con uno o entrambi i piedi; infine, non deve toccare con uno o entrambi i piedi il prolungamento immaginario delle linee laterali, né quello del segno centrale. Il servizio nel tennis viene ripetuto anche in caso di "**colpo nullo**", meglio noto come "let": questa situazione si verifica quando la pallina tocca la rete ma rimbalza comunque nel campo opposto previsto, oppure quando elementi di disturbo all'interno del campo o tra il pubblico distolgono l'attenzione del giocatore ricevente. In questi casi la battuta viene ripetuta, anche se si tratta già del secondo tentativo.

Tra gli altri falli del tennis si parla, nello specifico, di **fallo di servizio** da parte del giocatore in battuta quando la palla non rimbalza nel campo di battuta previsto, oppure quanto il tennista non riesce a colpire la palla, o ancora quando la palla tocca il giocatore o il suo compagno nelle partite di doppio. Il sistema del punteggio del tennis prevede che il giocatore al servizio possa effettuare un secondo tentativo: se anche questo non andrà a buon fine, allora perderà il punto.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

I PRINCIPALI TIPI DI TORNEI

2.7.7 I principali tipi di tornei

TENNISMANIA

Home
Regolamento
Tornei Importanti
Colpi Fondamentali
Quiz
Aiuto
Chi siamo
Mappa
Esci

Copyright © 2021 - TennisMania

I Principali Tipi di Tornei

Il **sistema dei punteggi** del tennis che abbiamo visto sinora si applicano nella maggior parte delle competizioni. Bisogna tener presente, però, che il regolamento del tennis prevede **diverse tipologie di tornei**, a seconda del livello e in un certo senso anche del prestigio della competizione. Quelli a **eliminazione diretta** sono i più utilizzati a livello professionistico, come nelle gare del **Grande Slam**, alle Olimpiadi, e in alcuni **tornei ATP**, come ad esempio gli Internazionali di tennis di Roma: in questo caso il regolamento è molto semplice, ossia chi perde una partita viene **eliminato direttamente** dal torneo.

Le regole del tennis nei **tornei a gironi**, invece, sono un po' diverse: in questo caso i tennisti vengono suddivisi in gruppi, nei quali si ritrovano ad affrontare alcuni avversari. Alla fine i primi due classificati di ciascun girone si vanno a scontrare con gli altri che si sono qualificati; questa volta, però, lo scontro è a **eliminazione diretta**.

Esistono poi altre due modalità di gioco nel tennis, con sfide e punteggi diversi: nei tornei a **tabellone a due sensi**, ad esempio, chi vince la prima partita passa nella parte destra del tabellone, mentre chi perde nella parte sinistra, così tutti i partecipanti giocano quattro partite in totale.

Infine, nei **tornei con tabellone progressivo**, le regole in questo caso prevedono che il giocatore che vince un tabellone con la formula dell'**eliminazione diretta** possa poi accedere al tabellone successivo; in questo caso, i tennisti vengono suddivisi per livello così da riuscire ad avere sfide sempre ben equilibrate.

OTTENER PUNTI E COMMETTERE FALLI

TORNEI IMPORTANTI

2.7.8 Tornei importanti

The screenshot shows the TennisMania website's navigation bar on the left with options like Home, Regolamento, Tornei Importanti (which is highlighted in orange), Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the navigation is a copyright notice: Copyright © 2021 - TennisMania. The main content area is titled 'Tornei Importanti' and features two large images of tennis tournaments. The top image is labeled 'Tornei Del Grande Slam' and shows a blue hard court in a stadium. The bottom image is labeled 'Tornei Del Circuito ATP' and shows a clay court in a stadium. At the bottom of the page are two orange buttons: 'PRINCIPALI TIPI DI TORNEI' and 'TORNEI DEL GRANDE SLAM'.

2.7.9 Tornei del grande slam

The screenshot shows the TennisMania website's navigation bar on the left with options like Home, Regolamento, Tornei Importanti (which is highlighted in orange), Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the navigation is a copyright notice: Copyright © 2021 - TennisMania. The main content area is titled 'Tornei del Grande Slam' and contains text about the four Grand Slam tournaments. It includes descriptions of the Australian Open (Happy Slam), Roland Garros (Stade Roland Garros), Wimbledon (Har-Tru), and US Open (DecoTurf). To the right of the text is a large image of a clay court in a stadium. At the bottom of the page are two orange buttons: 'TORNEI IMPORTANTI' and 'TORNEI DEL CIRCUITO ATP'.

2.7.10 Tornei del circuito ATP

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti (highlighted in orange), Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title 'Tornei del Circuito ATP' and a sub-section 'Tornei Importanti > Tornei del Circuito ATP'. The text discusses various ATP tournaments like Masters 1000, 500, and 250, and the ATP World Tour Finals. It also mentions WTA tournaments. A video player window shows a tennis match at the Nitto ATP Finals. At the bottom are buttons for 'TORNEI DEL GRANDE SLAM' and 'COLPI FONDAMENTALI'.

2.7.11 Colpi fondamentali

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title 'Colpi Fondamentali' and a sub-section 'Home > Colpi Fondamentali'. It displays six fundamental tennis shots: Dritto, Rovescio, Servizio, Volee, Smash, and Lob, each with a corresponding image. At the bottom are buttons for 'TORNEI DEL CIRCUITO ATP' and 'DIRITTO'.

2.7.12 Diritto

The screenshot shows a dark-themed website for TennisMania. On the left, a sidebar lists navigation links: Home, Regolamento, Tornei Importanti, **Colpi Fondamentali** (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the sidebar is a copyright notice: Copyright © 2021 - TennisMania. The main content area has a light background with geometric patterns. At the top, it says "Il Diritto". In the top right corner, there is a video player interface with a play button and the text "Colpi Fondamentali > Il Diritto". The central text describes the forehand stroke, mentioning "IL DIRITTO" and its variants: eastern, semi-western, and western. Below the text is a large video placeholder with a progress bar at 0:00 / 0:15. At the bottom of the page are two orange buttons: "COLPI FONDAMENTALI" on the left and "IL ROvescio" on the right.

2.7.13 Rovescio

The screenshot shows the same dark-themed TennisMania website. The sidebar and copyright notice are identical to the previous page. The main content area has a light background with geometric patterns. At the top, it says "Il Rovescio". In the top right corner, there is a video player interface with a play button and the text "Colpi Fondamentali > Il Rovescio". The central text describes the backhand stroke, mentioning "IL ROvescio" and its variants: eastern, continental, and two-handed. Below the text is a large video placeholder with a progress bar at 0:00 / 0:15. At the bottom of the page are two orange buttons: "IL DIRITTO" on the left and "IL SERVIZIO" on the right.

2.7.14 Servizio

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (which is highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title "Il Servizio" and a video player at the top right. Below the video, there is a detailed text about the serve, mentioning "IL SERVIZIO" and "IL ROvescio". At the bottom of the page are two orange buttons labeled "IL ROvescio" and "LA VOLEE".

2.7.15 Volée

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (which is highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title "La Volée" and a video player at the top right. Below the video, there is a detailed text about volées, mentioning "Le VOLEE", "Volée di diritto e di rovescio", "Volée bassa", "Mezza volée", "Volée lob", and "Volée bloccata". At the bottom of the page are two orange buttons labeled "IL SERVIZIO" and "LO SMASH".

2.7.16 Smash

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (which is highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a blue header "Lo Smash". Below it is a large text block about the smash technique, mentioning its execution after an offensive exchange and its technical complexity. A video player interface is shown with a black frame and a progress bar at 0:00 / 0:15. At the bottom, there are two orange buttons labeled "LA VOLEE" and "IL LOB". The footer contains the text "Copyright © 2021 - TennisMania".

2.7.17 Lob

The screenshot shows the TennisMania website with a dark header and sidebar. The sidebar includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali (highlighted in orange), Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a blue header "Il Lob". Below it is a large text block about the lob technique, mentioning its purpose of neutralizing the opponent and its execution overhand. A video player interface is shown with a black frame and a progress bar at 0:00 / 0:11. At the bottom, there are two orange buttons labeled "LO SMASH" and "VAI AL QUIZ". The footer contains the text "Copyright © 2021 - TennisMania".

2.7.18 Quiz

The screenshot shows the TennisMania Quiz interface. On the left, a sidebar menu includes links for Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, Quiz (which is highlighted in orange), Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Below the menu is a copyright notice: "Copyright © 2021 - TennisMania". The main content area is titled "Quiz" and features a question: "Quale impugnatura è maggiormente utilizzata dai professionisti per il diritto?". Below the question are four options: Eastern, Semi-Eastern, Western, and Semi-Western. A large orange button at the bottom left says "IL LOB". At the bottom right is a link "RITORNA ALLA HOMEPAGE". The top right corner shows a "Home > Quiz" breadcrumb.

2.7.19 Aiuto

The screenshot shows the TennisMania Homepage. The sidebar menu is identical to the Quiz page. The main content area is titled "TennisMania - Homepage". It contains a text block about tennis being an aerobic sport that improves health and well-being through discipline and respect. Below this is a large white box containing a series of keyboard shortcuts: H (Home), R (Regolamento), T (Tornei Importanti), C (Colpi Fondamentali), Q (Quiz), P (Chi siamo), and O (Accedere al Quiz). To the right of this box are three cards: "Regolamento" (showing a player's legs and a racket), "Tornei Importanti" (showing a player in mid-air), and "Colpi Fondamentali" (showing a player hitting a ball). At the bottom is an orange "INIZIAMO!" button. The top right corner shows a "Home" breadcrumb.

2.7.20 Chi siamo

The screenshot shows the TennisMania homepage. On the left, there's a sidebar with a logo and links to Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title "TennisMania - Homepage". It features a large text block about tennis benefits, a "CHI SIAMO" section with four team members (Marco Musciacchio, Valerio Semida, Luca Caracciolo, Andrea Amodeo) with their roles, and three cards for "Regolamento", "Tornei Importanti", and "Colpi Fondamentali". A large orange "INIZIAMO!" button is at the bottom.

2.7.21 Mappa

The screenshot shows the TennisMania homepage with a detailed site map. The sidebar and main layout are similar to the previous screenshot. The site map is a hierarchical tree diagram in the center of the page:

```
graph TD; Homepage[Homepage] --> Regolamento[Regolamento]; Homepage --> TorneiImportanti[Tornei Importanti]; Homepage --> ColpiFondamentali[Colpi Fondamentali]; Homepage --> Quiz[Quiz]; Homepage --> Aiuto[Aiuto]; Homepage --> ChiSiamo[Chi siamo]; Homepage --> Mappa[Mappa];
```

Under each main category, there are further sub-links:

- Regolamento: Campo, Strumenti, Scorso di gioco, Sistema di Punteggio, Punti e Falli, Principali tipi di Tornei.
- Tornei Importanti: Grande Slam, Tornei ATP.
- Colpi Fondamentali: Dritto, Revisto, Servizio, Volee, Smash, Lob.



TENNISMANIA

DOCUMENTO DI TEST

Realizzato da

Musciacchio Cosimo Marco
Semidai Valerio
Amodeo Andrea
Caracciolo Luca

SOMMARIO

1. Alpha test	3
1.1 Parametri di riferimento	3
1.2 Test strutturale	3
1.3 Test funzionale	3
2. Primo alpha test	4
2.1 Problemi riscontrati	4
2.2 Revisioni	4
3. Secondo alpha test	5
3.1 Problemi riscontrati	5
3.2 Revisioni	5
4. Beta test	5
4.1 Il test	5
4.2 Modello del questionario	6
4.3 Risposte del questionario	7
4.4 Grafici dei risultati	27

1. Alpha test

1.1 Parametri di riferimento

Per stimare la qualità di un software vengono utilizzati parametri interni ed esterni.

I parametri interni determinano la qualità del software dal punto di vista informatico, i programmatore stimano quindi una manutenibilità, una portabilità, una riusabilità e verificabilità. Sono stati svolti dei test per verificare il funzionamento dell'applicazione. I test sono divisi in strutturali e funzionali.

1.2 Test strutturale

Il test strutturale verifica il giusto funzionamento dei collegamenti dei link posti nelle pagine , eventuali errori di disposizione di elementi multimediali.

- Statement Coverage - Questa tecnica ha lo scopo di esercitare tutte le istruzioni di programmazione con test minimi.
- Branch Coverage - Questa tecnica esegue una serie di test per garantire che tutti i rami vengano testati almeno una volta.
- Path Coverage - Questa tecnica corrisponde al test di tutti i percorsi possibili, il che significa che ogni istruzione e ramo sono coperti, ovvero il test effettuato in questo caso.

1.3 Test funzionale

Il test funzionale è il tipo di test che garantisce che il prodotto software funzioni in base ai requisiti. In questo test, testiamo tutte le funzionalità del prodotto. Il tester può fornire input appropriati e controllare le uscite. Quindi può confrontare i risultati effettivi con i risultati attesi. Questo test coinvolge il controllo di interfacce utente, API, database, ecc.

2. Primo alpha test

2.1 Problemi riscontrati

Durante il test sono emersi i seguenti errori:

1. Alcuni shortcut da tastiera non vengono rilevati.
2. Il quiz non riporta il risultato corretto.
3. Alcune pagine risultano troppo vuote.

2.2 Revisioni

1. E' stato risolto effettuando una revisione del codice
2. Il problema del quiz è stato risolto in seguito a una revisione della funzione javascript che implementa il quiz.
3. Per migliorare la visualizzazione è stato fatto in modo che le scritte diventino più grandi all'aumentare della

grandezza dello schermo, migliorando notevolmente la visualizzazione a schermo intero.

3. Secondo alpha test

3.1 Problemi riscontrati

Durante il test sono emersi i seguenti errori:

1. In alcuni browser, quali FireFox e Google Chrome, l'animazione della schermata iniziale non viene visualizzata correttamente.

3.2 Revisioni

1. Per risolvere la riproduzione del video nella schermata home è stata fatta una revisione del codice html in modo da adattarlo sui 4 browser su cui l'app è stata testata.

4. Beta test

4.1 Il test

Per la fase di beta test sono state coinvolte 20 persone con fascia compresa tra i 15 e i 60 anni, a questi è poi stato proposto un questionario contenente diverse domande per valutare l'applicazione.

4.2 Modello del questionario

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°	SESSO	ETÀ:				
		1	2	3	4	5
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5

4.3 Risposte del questionario

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°1		UOMO	ETÀ: 20			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°2		UOMO	ETÀ: 45			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°3		DONNA	ETÀ: 30			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°4		UOMO	ETÀ: 23			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°5		DONNA	ETÀ: 34			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°6		DONNA	ETÀ: 46			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°7		UOMO	ETÀ: 58			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°8		UOMO	ETÀ: 18			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°9		DONNA	ETÀ: 17			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°10		UOMO	ETÀ: 16			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°11		DONNA		ETÀ: 59			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5	
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5	
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5	
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5	
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5	
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5	
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5	
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5	
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5	
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5	

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°12		UOMO	ETÀ: 27			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°13		DONNA		ETÀ: 33			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5	
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5	
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5	
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5	
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5	
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5	
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5	
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5	
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5	
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5	

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°14		DONNA		ETÀ: 38			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente	1	2	3	4	5	
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso	1	2	3	4	5	
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare	1	2	3	4	5	
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito	1	2	3	4	5	
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate	1	2	3	4	5	
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito	1	2	3	4	5	
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente	1	2	3	4	5	
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare	1	2	3	4	5	
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito	1	2	3	4	5	
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito	1	2	3	4	5	

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°15		DONNA	ETÀ: 46			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°16		UOMO	ETÀ: 19			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°17		DONNA	ETÀ: 15			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°18		UOMO	ETÀ: 60			
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4

Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°19		UOMO	ETÀ: 21				
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4	5

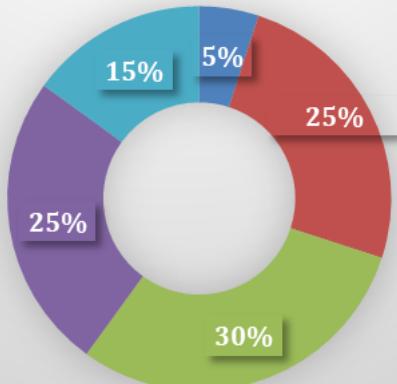
Fortemente in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto in disaccordo	1	2	3	4	5
Né d'accordo né in disaccordo	1	2	3	4	5
Molto d'accordo	1	2	3	4	5
Fortemente d'accordo	1	2	3	4	5

Tester N°20		DONNA	ETÀ: 48				
1	Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente		1	2	3	4	5
2	Ho trovato il sito inutilmente complesso		1	2	3	4	5
3	Ho trovato il sito molto semplice da usare		1	2	3	4	5
4	Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito		1	2	3	4	5
5	Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate		1	2	3	4	5
6	Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del sito		1	2	3	4	5
7	Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente		1	2	3	4	5
8	Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare		1	2	3	4	5
9	Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito		1	2	3	4	5
10	Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito		1	2	3	4	5

4.4 Grafici dei risultati

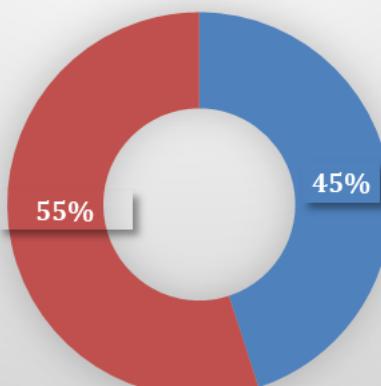
1. Penso che mi piacerebbe utilizzare questo sito frequentemente

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo



2. Ho trovato il sito inutilmente complesso

■ fortemente in disaccordo
■ Né d'accordo né in disaccordo
■ Fortemente d'accordo
■ molto in disaccordo
■ molto d'accordo

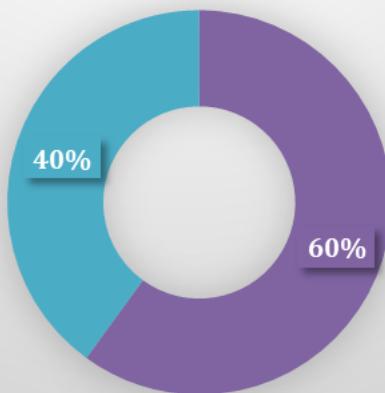


3. Ho trovato il sito molto semplice da usare

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo

■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo

■ Né d'accordo né in disaccordo

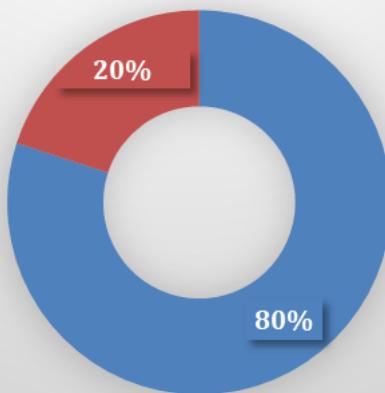


4. Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il sito

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo

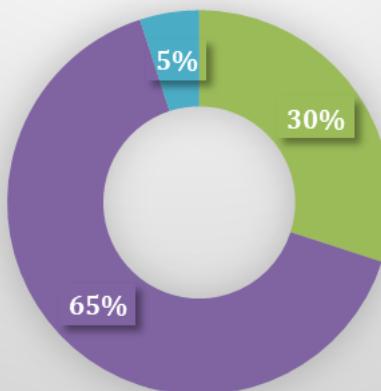
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo

■ Né d'accordo né in disaccordo



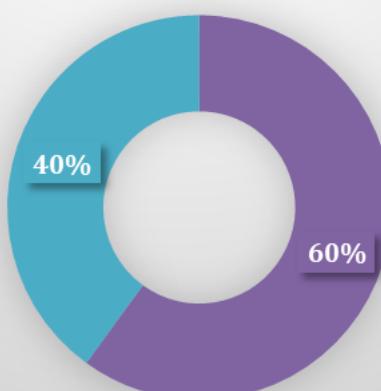
5. Ho trovato le varie funzionalità del sito bene integrate

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo



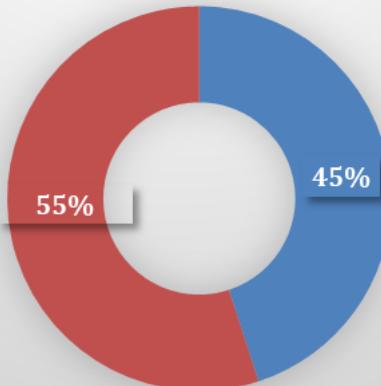
7. Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il sito facilmente

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo



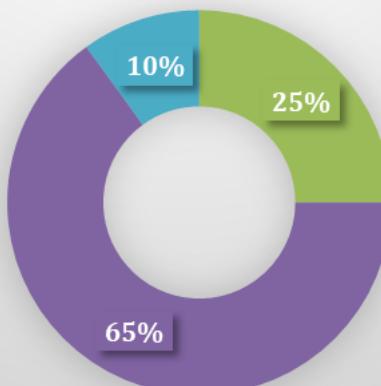
8. Ho trovato il sito molto difficile da utilizzare

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo
■ Né d'accordo né in disaccordo



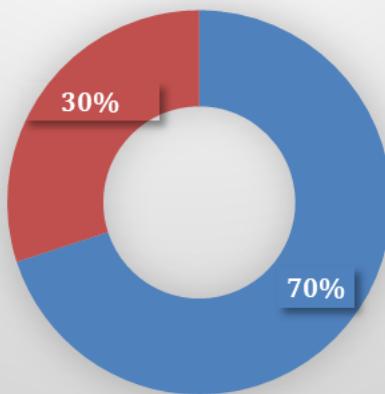
9. Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il sito

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo
■ Né d'accordo né in disaccordo

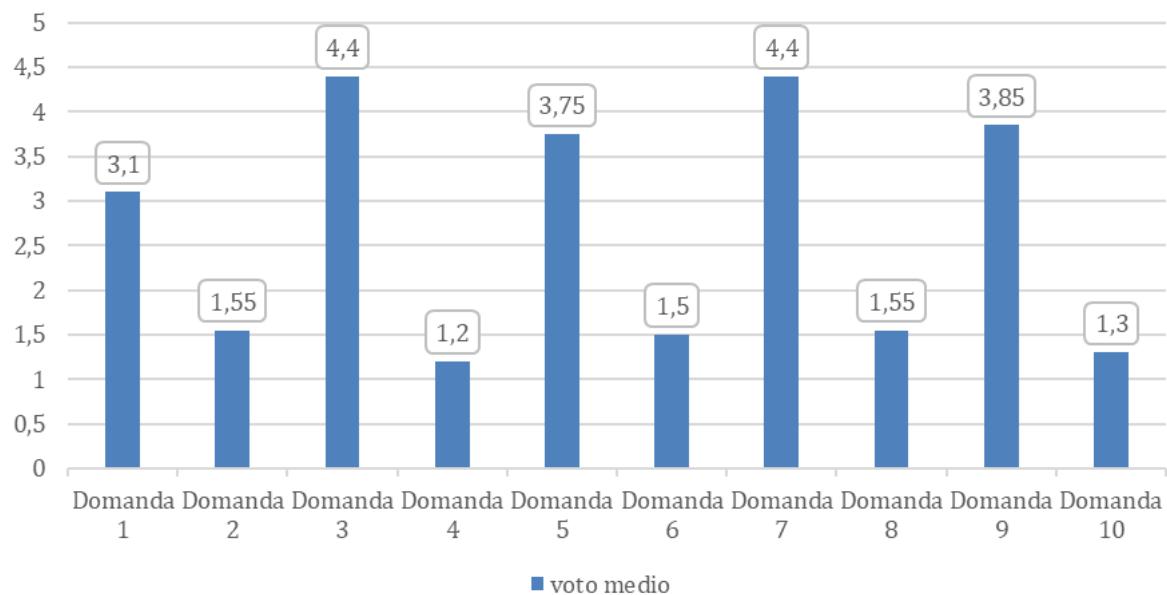


10. Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il sito

■ fortemente in disaccordo
■ molto d'accordo
■ molto in disaccordo
■ Fortemente d'accordo



voto medio per domanda





MANUALE UTENTE

Realizzato da

Musciacchio Cosimo Marco
Semidai Valerio
Caracciolo Luca
Amodeo Andrea

Sommario

1. INTRODUZIONE	3
1.1 Introduzione al Sistema	3
1.3 Requisiti Software	3
2. UTILIZZO	4
2.1 Navigazione	4
2.2 Scorciatoie da Tastiera	11
3. CREDITI	11
3.1 Team di Sviluppo	11

1. INTRODUZIONE

1.1 Introduzione al Sistema

L'applicazione “TennisMania” introdurrà l’utente alla conoscenza e alla scoperta del mondo del Tennis attraverso un vero e proprio percorso virtuale. Per avviare l'applicazione sarà sufficiente premere due volte su “Index.HTML” che si trova all'interno della cartella dell'applicazione.

1.2 Requisiti Hardware

L'applicazione sarà eseguibile su un computer dai requisiti minimi:

- Processore: Intel Core i3 o superiore;
- RAM: 2GB o superiore.
- Hard disk: 200MB di spazio disponibile SU DISCO;
- Risoluzione: 1366x768 px o superiore;

1.3 Requisiti Software

Sistema Operativo: Windows 7 o superiore.

Compatibile con i seguenti browser web:

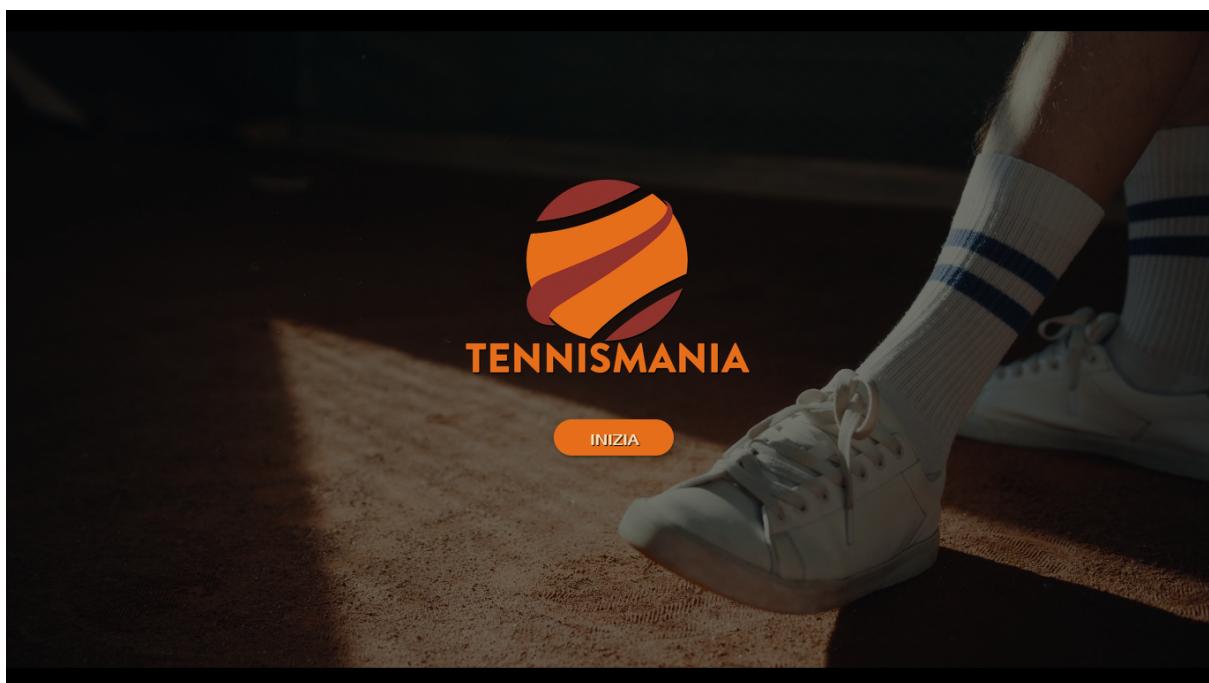
- Microsoft Edge
- Mozilla Firefox
- Opera
- Google Chrome

L'applicazione è pensata per una visualizzazione nel browser a schermo intero.

2. UTILIZZO

2.1 Navigazione

Appena aperta l'applicazione mostrerà la seguente schermata:



Per entrare nell'applicazione sarà necessario cliccare sul bottone "Inizia". Si aprirà la seguente schermata di homepage:



Dalla homepage è possibile notare diversi elementi:

- 1 E' la barra di navigazione dalla quale si può accedere alle varie sezioni dell'applicazione.
- 2 Cliccandoci sopra permette di accedere alla sezione relativa al Regolamento del Tennis.
- 3 Cliccandoci sopra permette di accedere alla sezione relativa ai Tornei Importanti.
- 4 Cliccandoci sopra permette di accedere alla sezione relativa ai Colpi Fondamentali.
- 5 (Presente in ogni pagina dell'applicazione) Permette di far partire(o interrompere) un sottofondo musicale.

La sezione "Mappa" apre la mappa dell'applicazione.

La sezione "Aiuto" permette di visualizzare i comandi da tastiera presenti nell'applicazione.

La sezione "Informazioni" permette di avere informazioni sugli sviluppatori dell'applicazione.

La sezione "Esci" permette di avere informazioni su come chiudere l'applicazione.

Cliccando su "Regolamento" si apre la pagina raffigurata nella seguente immagine:

The screenshot shows a mobile application interface for TennisMania. At the top left is the logo 'TENNISMANIA'. The top right shows the navigation path: Home > Regolamento. Below the header, there are four large cards arranged in a 2x2 grid. The top-left card features a tennis racket and ball with the text 'Campo, Strumenti E Scopo Del Gioco'. The top-right card shows a tennis scoreboard for Novak Djokovic vs. Roger Federer, with Djokovic leading 2-1. The bottom-left card shows a player at a net with a referee, with the text 'Ottenere Punti E Commettere Falli'. The bottom-right card shows an aerial view of several tennis courts with the text 'I Principali Tipi Di Tornei'. At the bottom center is a blue button labeled 'HOMEPAGE'. At the bottom right is another blue button labeled 'CAMPO,STRUMENTI E SCOPO DEL GIOCO'. The left sidebar contains a menu with links: Home, Regolamento (which is highlighted in orange), Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The footer contains the copyright notice 'Copyright © 2021 - TennisMania'.

In base all'argomento a cui si vuole accedere, basta cliccare una delle quattro figure all'interno della pagina. Alternativamente i bottoni presenti nella parte bassa permetteranno all'utente di ritornare nella pagina precedente (In questo caso la Homepage) o a quella successiva (In questo caso "Campo,Strumenti e Scopo del Gioco").

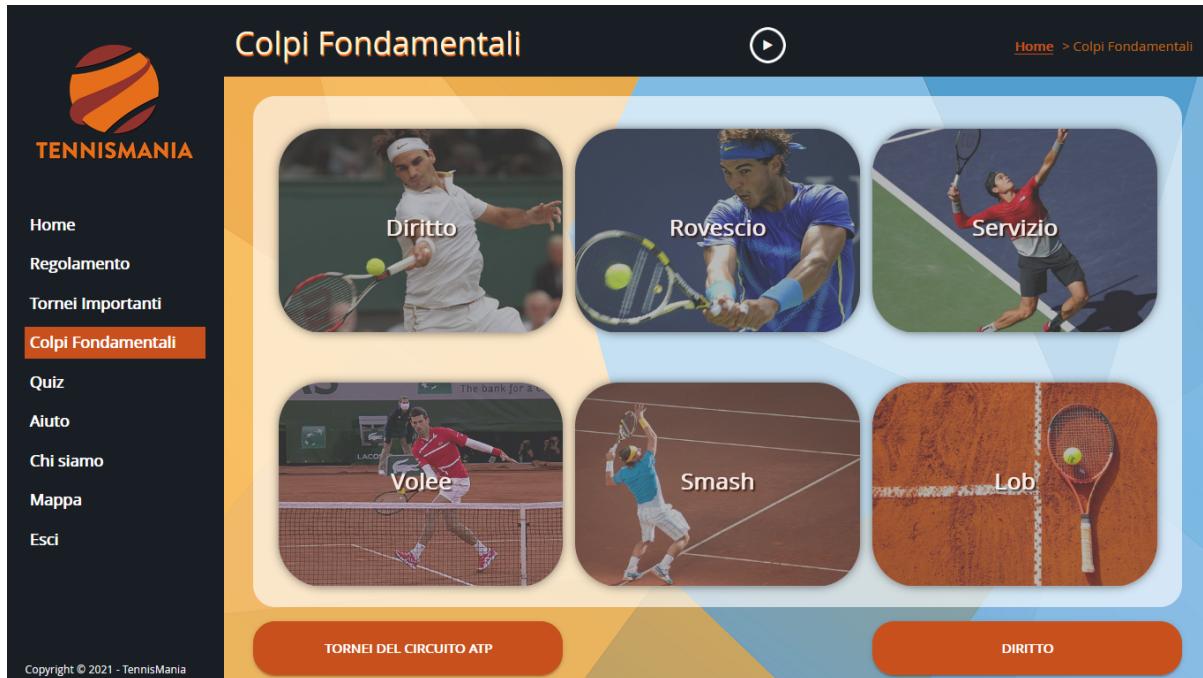
La struttura delle pagine a cui si può accedere è la seguente:

The screenshot shows the TennisMania website's structure. On the left is a sidebar with a logo and links: Home, Regolamento (highlighted in orange), Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, Quiz, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. Copyright © 2021 - TennisMania is at the bottom. The main content area has a header "Campo, Strumenti e Scopo del gioco" with a play button icon and a link "Regolamento > Campo, Strumenti e Scopo del gioco". Below is a text block about tennis rules and equipment, followed by an image of a racket and ball on a clay court. At the bottom are two orange buttons: "REGOLAMENTO" and "SISTEMA DI PUNTEGGIO".

Si può notare come anche qui sono presenti i bottoni in fondo alla pagina per spostarsi sugli argomenti precedenti e successivi. Essi saranno presenti in tutte le pagine l'applicazione.
Cliccando su "Tornei Importanti" si viene reindirizzati alla seguente pagina:

The screenshot shows the "Tornei Importanti" page. The sidebar is identical to the previous one. The main content area has a header "Tornei Importanti" with a play button icon and a link "Home > Tornei Importanti". Below is a large image of a tennis stadium with the text "Tornei Del Grande Slam". Below that is another large image of a tennis stadium with the text "Tornei Del Circuito ATP". At the bottom are two orange buttons: "PRINCIPALI TIPI DI TORNEI" and "TORNEI DEL GRANDE SLAM". Copyright © 2021 - TennisMania is at the bottom.

Cliccando su “Colpi Fondamentali” si viene reindirizzati alla pagina raffigurata nella seguente immagine:



La struttura delle pagine dei singoli colpi fondamentali è la seguente:



A differenza delle altre pagine, queste contengono dei video che aiuteranno l'utente a capire i movimenti da eseguire per i diversi colpi presenti nell'applicazione.

Cliccando su “Quiz” si viene reindirizzati alla pagina raffigurata nella seguente immagine:

The screenshot shows a mobile quiz interface. At the top left is the TennisMania logo. To its right is the word "Quiz". In the top right corner are navigation links: "Home" and "> Quiz". Below the header is a question: "Quale impugnatura è maggiormente utilizzata dai professionisti per il diritto?". Four options are listed in a 2x2 grid: "Eastern", "Semi-Eastern" (top row), and "Western", "Semi-Western" (bottom row). Below the grid is the text "Domanda n° 1/9". At the bottom are two buttons: "IL LOB" on the left and "RITORNA ALLA HOMEPAGE" on the right. The background features a geometric pattern of orange, blue, and grey triangles.

Cliccando su “Aiuto” si avrà accesso alla pagina d’aiuto:

The screenshot shows a help page within the TennisMania app. At the top left is the TennisMania logo. To its right is the word "Quiz". In the top right corner are navigation links: "Home" and "> Quiz". The main content area contains a list of keyboard shortcuts: "Premi H per ritornare alla Homepage.", "Premi R per andare al Regolamento", "Premi T per andare a Tornei Importanti", "Premi C per andare a Colpi Fondamentali", "Premi M per accedere alla Mappa", "Premi P per andare al Chi siamo", "Premi Q per accedere al Quiz", "Premi la Freccetta Destra per andare all'Argomento Successivo", and "Premi la Freccetta Sinistra per andare all'Argomento Precedente". This list is overlaid on a semi-transparent background of the previous quiz screen. At the bottom are two buttons: "IL LOB" on the left and "RITORNA ALLA HOMEPAGE" on the right. The background features a geometric pattern of orange, blue, and grey triangles.

Cliccando su “Chi siamo” si aprirà la pagina con le informazioni sul team di sviluppo dell’applicazione:

The screenshot shows the TennisMania Quiz application's interface. On the left is a sidebar with a logo and links: Home, Regolamento, Tornei Importanti, Colpi Fondamentali, **Quiz**, Aiuto, Chi siamo, Mappa, and Esci. The main content area has a title "QUIZ" at the top right with a play button icon. Below it is a section titled "CHI SIAMO" featuring four team members with their names and roles:

MEMBER	ROLE
MUSCIACCHIO COSIMO MARCO	Programmatore Grafica e Multimedialità Project Manager
SEMIDAI VALERIO	Copywriter Esperto del dominio
CARACCIOLI LUCA	Supporto Programmatore Copywriter
AMODEO ANDREA	Esperto del dominio Grafica e Multimedialità

At the bottom of the main content area are two buttons: "IL LOB" and "RITORNA ALLA HOMEPAGE". The footer contains the copyright notice "Copyright © 2021 - TennisMania".

Cliccando su “Mappa” si ha accesso alla mappa dell’applicazione:

The screenshot shows the TennisMania Quiz application's interface with a site map overlay. The sidebar and main content area are identical to the previous screenshot. A white box displays a hierarchical tree diagram of the application's structure:

```
graph TD; Homepage[Homepage] --> Regolamento[Regolamento]; Homepage --> TorneiImportanti[Tornei Importanti]; Homepage --> ColpiFundamentali[Colpi Fondamentali]; Homepage --> Quiz[Quiz]; Homepage --> Aiuto[Aiuto]; Homepage --> ChiSiamo[Chi siamo]; Homepage --> Mappa[Mappa];  
Regolamento --> CampoStrumenti[Campo Strumenti Scopo Gioco]; Regolamento --> SistemaDiPunteggio[Sistema Di Punteggio]; Regolamento --> PuntiFalli[Punti e Falli]; Regolamento --> PrincipaliTipiDiTornei[Principali tipi di Tornei];  
TorneiImportanti --> GrandeSlam[Grande Slam]; TorneiImportanti --> TorneiATP[Tornei ATP];  
ColpiFundamentali --> Diritto[Diritto]; ColpiFundamentali --> Rovescio[Rovescio]; ColpiFundamentali --> Servizio[Servizio]; ColpiFundamentali --> Volee[Volee]; ColpiFundamentali --> Smash[Smash]; ColpiFundamentali --> Lob[Lob];  
Quiz --> ILLOB[IL LOB]; Quiz --> RitornaHomepage[RITORNA ALLA HOMEPAGE];
```

A yellow arrow points from the "Quiz" link in the sidebar to the "Quiz" node in the site map. The footer contains the copyright notice "Copyright © 2021 - TennisMania".

2.2 Scorciatoie da Tastiera

Si riportano le seguenti scorciatoie da tastiera, già presenti nella pagina "Aiuto".

- Premi "H" per ritornare alla Homepage
- Premi "R" per andare al Regolamento
- Premi "T" per andare ai Tornei Importanti
- Premi "C" per andare ai Colpi Fondamentali
- Premi "M" per accedere alla mappa
- Premi "P" per andare a "Chi Siamo"
- Premi "Q" per accedere al Quiz
- Premi "Freccetta destra" per passare all'argomento successivo
- Premi "Freccetta sinistra" per passare all'argomento precedente

3. CREDITI

3.1 Team di Sviluppo

Il Team che ha sviluppato TennisMania è composto da:

Musciacchio Cosimo Marco

Project Manager, Programmatore, Esperto di grafica e multimedialità

Semidai Valerio

Copywriter, Esperto del dominio

Caracciolo Luca

Supporto Programmatore, Copywriter

Amodeo Andrea

Esperto del dominio, esperto di grafica e multimedialità