

Introduzione:

Per giocare con gli amici non serve più spendere uno stipendio in bollette del telefono o assumere una segretaria che formi squadre e organizzi partite.

La nostra applicazione agevola l'utente nella creazione di squadre e nell'organizzazione di partite di calcetto, calciotto, calcio, ecc...

Dati gestiti:

- Ogni Utente è un calciatore e può essere Capitano delle Squadre che lui stesso crea;
- Squadre che possono essere create e modificate a discrezione del Capitano;
- Annunci delle Partite per agevolare la ricerca di sfidanti;
- Richieste da parte dei vari Utenti rivolte al Capitano della Squadra in cui si vuole entrare a far parte.

Funzionalità:

- Creazione delle Squadre da parte dell'Utente che ne diventa automaticamente Capitano;
- Modifica delle Squadre da parte del rispettivo Capitano (cioè colui che le ha create);
- Un Utente può richiedere di entrare a far parte di una Squadra, inviando una Richiesta al rispettivo Capitano;
- Un Utente può ricercare la Squadra in cui vuole entrare a far parte, inserendo il nome di quest'ultima nella search bar;
- Un Utente può postare una partita inserendo una Squadra di cui è Capitano (con cui vuole partecipare) con luogo, data e ora relativi;
- Un Utente può ricercare le Partite in cui vuole partecipare con una delle Squadre di cui è capitano, inserendo il nome del campo sportivo nella search bar;
- Si possono ricercare altri Utenti e visitare il loro profili, ricercando i loro usernames nella search bar.

Entità:

- Giocatore: l'Utente che partecipa alle Squadre (Membro);
- Capitano: particolare Giocatore che ha creato la Squadra;
- Squadra: insieme di Giocatori ed un solo Capitano;
- Partita: oggetto che viene pubblicato, costituito da data, ora, campo sportivo e Squadra sfidante;
- Richiesta: costituita da Mittente (Utente che richiede di entrare in una Squadra) e Destinatario (Capitano che può decidere di accettare o rifiutare);