



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELL'AQUILA

**A.A 2020/2021**

## **Documento di progetto: Polisportiva DDD**

---

### **Studenti:**

Lorenzo D'Amico	259062
Lorenzo Diella	258936
Giorgio Di Nunzio	259114

### **Obiettivo generale:**

L'obiettivo dell'applicazione è la gestione di una polisportiva online, contenente varie tipologie di campi da calcio. Questa vuole permettere di realizzare una community di utenti, mettendo a disposizione un metodo semplice di creazione e ricerca di gruppi di giocatori. Permette inoltre la prenotazione, e quindi il pagamento online dei campi.

### **Motivazioni:**

Il sistema nasce per creare un metodo di gestione online della polisportiva, offrendo anche agli utenti dei servizi per organizzare le partite del campo prenotato.

Il problema di quando si organizza una partita di calcio è quello di trovare altre persone con cui giocare e di mettersi d'accordo su data e ora.

Un'ulteriore complicazione è quella riguardante la gestione dei pagamenti tra i giocatori nel momento in cui si prenota il campo.

Quindi abbiamo pensato di sviluppare questa applicazione web affinché tale processo risulti semplice e intuitivo per tutti i partecipanti, gestendo gruppi di giocatori e pagamenti online.

Quest'ultimi vengono amministrati mediante dei *wallet* interni al sito, contenenti dei gettoni relativi alla tipologia del campo.

## Utenti:

- **Utente non registrato:**

- Ha la possibilità di registrarsi
- Ha la possibilità di visualizzare informazioni sui campi

- **Utente registrato:**

Ha la possibilità di:

- Visualizzare informazioni sui campi
- Ricercare e visualizzare profili di altri utenti
- Lasciare recensioni con voto, testo e titolo agli altri utenti
- Visualizzare e rimuovere le recensioni da lui effettuate
- Cancellare una recensione da lui fatta
- Creare gruppi di gioco prenotando un campo da calcio scegliendone la tipologia, la data e l'ora tra quelle disponibili, chi invitare al gruppo e requisiti di età e valutazione, diventando così l'admin del gruppo
- Visualizzare i gruppi a cui partecipa
- Cercare gruppi già creati da altri utenti visualizzandone i dettagli. La ricerca può essere filtrata tramite nome, valutazione minima, età minima, età massima, data, campo e admin del gruppo.
- Partecipare a un gruppo a sua scelta se soddisfa i requisiti necessari
- Mandare un ticket di assistenza all'amministratore
- Comprare gettoni relativi a uno specifico campo per il suo wallet personale
- Salvare carte di credito
- Visualizzare e rimuovere le proprie carte di credito

- **Amministratore:**

Può fare tutto quello che fa un utente registrato, inoltre:

- o Gestisce gli utenti
  - Aggiunge gettoni ad utente
  - Bannare un utente
  - Rimuovere ban ad un utente bannato
  - Può eliminare il gruppo di un utente (I partecipanti del gruppo vengono rimborsati)
- o Gestione dei vari prezzi dei gettoni relativi ai singoli campi
- o Gestisce l'assistenza
  - Controlla le segnalazioni inviate dagli utenti
  - Risponde alle segnalazioni degli utenti

## Funzionalità principali:

### Creazione gruppo

*Precondizione:* L'utente deve essere loggato

1. L'utente chiede al sistema di creare un gruppo
2. Il sistema gli mostra i campi disponibili
3. L'utente sceglie il campo
4. Il sistema gli mostra un form con un calendario
5. L'utente sceglie la data
6. Il sistema gli mostra un form con le ore disponibili per quel campo
7. L'utente sceglie l'ora
8. Il sistema gli mostra gli utenti da invitare
9. L'utente sceglie chi invitare
10. Il sistema fornisce un form da riempire (Nome del gruppo, età minima, età massima, valutazione minima, descrizione)
11. L'utente riempie il form e invia i dati
12. Il sistema invia un'e-mail di partecipazione a tutti gli invitati del gruppo e sottrae un token all'utente che ha creato il gruppo

### Partecipazione gruppo

*Precondizione:* L'utente deve essere loggato

1. L'utente chiede al sistema di vedere tutti i gruppi disponibili
2. Il sistema gli mostra la lista dei gruppi con un form per i filtri (Nome gruppo, Admin, data, tipologia campo, età minima, età massima, valutazione minima)
3. L'utente richiede di visualizzare i dettagli del gruppo
4. Il sistema gli mostra i dettagli del gruppo (Nome del gruppo, data e ora, tipologia di campo, lista partecipanti, requisiti di età e livello, descrizione, posti disponibili, admin gruppo)
5. L'utente chiede di partecipare
6. Il sistema controlla se ha i requisiti per partecipare (gettoni e limiti) e in caso affermativo aggiunge l'utente al gruppo

### Acquistare Gettoni

*Prerequisiti:* L'utente deve essere loggato

1. L'utente chiede al sistema di visualizzare il suo profilo
2. Il sistema gli mostra il profilo
3. L'utente chiede al sistema di poter acquistare gettoni
4. Il sistema mostra un form dove è possibile acquistare i gettoni (calcio a 5, calcio a 7, calcio a 8, calcio a 11)
5. L'utente specifica i gettoni che vuole acquistare e la carta di credito non scaduta che vuole usare per il pagamento
6. sistema mostra un riepilogo
7. L'utente conferma il pagamento
8. Il sistema carica sul wallet i gettoni

### **Contattare l'assistenza**

*Prerequisiti:* L'utente deve essere loggato

1. L'utente chiede al sistema di visualizzare la sezione Informazioni
2. Il sistema mostra le informazioni relative alla polisportiva e un form in cui l'utente può contattare l'amministratore per eventuali problemi
3. L'utente compila la richiesta d'assistenza e procede alla segnalazione
4. Il sistema salva il ticket d'assistenza

### **Rispondi segnalazione**

*Prerequisiti:* L'amministratore deve essere loggato

1. L'amministratore chiede al sistema di mostrare le segnalazioni
2. Il sistema mostra la lista delle segnalazioni dei vari utenti
3. L'amministratore chiede di visualizzare la segnalazione
4. Il sistema mostra un form in cui vi sono username, nome, cognome ed e-mail dell'utente che ha effettuato la segnalazione ed anche un campo per rispondere alla segnalazione
5. L'amministratore compila la risposta d'assistenza e la invia
6. Il sistema invia un'e-mail all'utente che ha effettuato la segnalazione contenente la risposta

### **Recensione**

*Precondizione:* L'utente deve essere loggato

1. L'utente chiede di visualizzare il profilo di un altro utente
2. Il sistema gli mostra il profilo
3. L'utente chiede di recensire l'altro utente
4. Il sistema gli mostra un form contenente valutazione, titolo e descrizione
5. L'utente compila il form e lo invia
6. Il sistema aggiunge la recensione al profilo dell'utente

### **Modifica prezzo gettone**

*Precondizione:* L'amministratore deve essere loggato

1. L'amministratore chiede al sistema di modificare il prezzo dei gettoni
2. Il sistema gli mostra un form per inserire il nuovo prezzo per ogni campo
3. L'amministratore compila il form e chiede di modificare
4. Il sistema cambia i prezzi

## Banna

*Precondizione:* L'amministratore deve essere loggato

1. L'amministratore chiede di visualizzare il profilo di un'utente
2. Il sistema gli mostra il profilo dell'utente
3. L'amministratore chiede di bandire l'utente
4. Il sistema gli mostra un form (motivazione)
5. L'amministratore riempie il form e richiede di bandire l'utente
6. Il sistema bandisce l'utente

## Aggiungi carte

*Precondizione:* L'utente deve essere loggato

1. L'utente chiede di visualizzare il proprio profilo
2. Il sistema gli mostra il profilo
3. L'utente chiede di visualizzare la sezione "Le tue carte"
4. Il sistema gli mostra la lista delle carte salvate
5. L'utente chiede di poter aggiungere una carta
6. Il sistema gli mostra un form contenente il numero della carta, la data di scadenza, il codice di sicurezza e il titolare della carta
7. L'utente chiede di aggiungere la carta
8. Il sistema aggiunge la carta

## Altri requisiti:

**Architetturali:** Applicazione web

**Tecnologici:**

- Linguaggio lato server: php
- Template engine: Smarty
- DBMS: mysql
- Pagina web: Linguaggio HTML, CSS, Javascript con JQuery

**Interfaccia:** Responsive

