



Documento di Visione

Sommario

- 1. [Cronologia revisioni](#)
- 2. [Introduzione](#)
- 3. [Posizionamento](#)
 - 3.1 [Opportunità di business](#)
 - 3.2 [Formulazione del problema](#)
 - 3.3 [Formulazione della posizione del prodotto](#)
- 4. [Descrizione delle parti interessate](#)
 - 4.1 [Obiettivi a livello dell'utente](#)
 - 4.2 [Panoramica dei problemi fondamentali delle parti interessate](#)
- 5. [Riepilogo delle caratteristiche del sistema](#)

1. Cronologia revisioni

Versione	Data	Descrizione	Autori
1.0	27/11/2024	Prima bozza del documento	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio
2.0	28/01/2024	Seconda versione	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio
3.0	20/02/2025	Terza versione	Lorenzo Varsallona Riccardo Maria Villaggio

2. Introduzione

Prevediamo la realizzazione di un'applicazione per la gestione di tornei di giochi di carte collezionabili, chiamata **CardClash**. L'obiettivo dell'applicazione è semplificare l'organizzazione e la gestione di tornei per giochi come *Magic: The Gathering*, *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh!*, automatizzando le fasi principali della gestione e migliorando l'esperienza degli organizzatori e dei partecipanti.

3. Posizionamento

3.1 Opportunità di business

Il software **CardClash** mira a semplificare la gestione dei tornei di giochi di carte collezionabili, sostituendo le modalità tradizionali, spesso manuali, con un sistema moderno, automatizzato e flessibile. L'app consente di gestire l'intero ciclo di vita di un torneo, migliorando l'efficienza e riducendo errori operativi.

3.2 Formulazione del problema

L'organizzazione di tornei di giochi di carte collezionabili è spesso un processo complesso e soggetto a errori, in particolare per quanto riguarda l'iscrizione dei partecipanti, la creazione dei tabelloni e il calcolo dei punteggi. Esistono strumenti limitati e poco flessibili, che non soddisfano le esigenze di organizzatori e giocatori. Il sistema vuole anche offrire l'opportunità di gestire più formato di torneo con loro regole riguardanti: punteggi attribuiti, mazzi consentiti, numero massimo di giocatori. Al momento dell'ideazione, si richiede che vengano supportati i seguenti formati: Monotype, Pauper ed 1v1, le cui regole vengono riportate nel documento *Regole di Dominio*.

3.3 Formulazione della posizione del prodotto

CardClash si rivolge a organizzatori di eventi, negozi specializzati e associazioni di giocatori, fornendo una piattaforma completa per gestire tornei in modo professionale, con supporto per più giochi e formati.

4. Descrizione delle parti interessate

4.1 Obiettivi a livello dell'utente

Gli utenti necessitano di un sistema che soddisfi i seguenti obiettivi:

- **Organizzatori:**
 - Creare e configurare tornei con specifiche dettagliate (gioco, formato, numero partecipanti).
 - Gestire le iscrizioni dei giocatori e i mazzi presentati.
 - Automatizzare la generazione dei tabelloni e il calcolo dei punteggi.
- **Giocatori:**

- Iscrivere ai tornei e presentare il mazzo di gioco.
- Visualizzare ELO personale.

4.2 Panoramica dei problemi fondamentali delle parti interessate

Funzionalità	Benefici per l'utente	Requisiti tecnici	Priorità	Osservazioni
Creazione tornei	Semplifica la configurazione di tornei personalizzati	Interfaccia intuitiva, database per memorizzare configurazioni e regole	Alta	Supportare diversi formati di gioco (es. 1v1, Pauper, Monotype)
Gestione iscrizioni	Automatizza il processo di registrazione e riduce errori manuali	Registrazione utente, integrazione di profili giocatore, gestione partecipanti	Alta	//
Calcolo punteggi	Garantisce l'accuratezza dei risultati e facilita la generazione di classifiche	Algoritmi di calcolo dei punteggi, supporto per diversi sistemi di punteggio (es. Match Point, Elo)	Alta	Prevedere la gestione dei pareggi e spareggi
Tracciamento mazzi	Assicura la conformità dei mazzi alle regole del torneo	Sistema per caricare, validare e salvare liste di mazzi	Media	Integrare con regole specifiche del gioco.
Creazione tabelloni	Automatizza l'assegnazione delle partite e garantisce un flusso organizzato del torneo	Generazione dinamica dei tabelloni in base al formato del torneo	Alta	//
Classifiche	Fornisce ai giocatori e agli organizzatori una panoramica in tempo reale dei progressi	Generazione della classifica aggiornata sul momento	Media	//

Supporto multi-gioco	Consente di gestire tornei per diversi giochi di carte collezionabili	Configurazioni specifiche per formati di competizione	Alta	Includere tipologie di torneo compatibili per i giochi di carte collezionabili supportati dal sistema
Supporto multi-formato	Consente di inserire nuovi formati di torneo al sistema	Adattare il sistema a gestire ogni formato di torneo	Media	Rispettare le regole di dominio associate al formato selezionato

5. Riepilogo delle caratteristiche del sistema

Il sistema **CardClash** deve possedere le seguenti caratteristiche:

- Creazione e configurazione dei tornei, con impostazioni personalizzabili.
- Inserimento di nuovi formati di torneo, con regole specifiche.
- Registrazione dei partecipanti e gestione delle iscrizioni.
- Supporto per più giochi di carte collezionabili, tipi di mazzo e formati di torneo.
- Tracciamento e verifica dei mazzi dei giocatori.
- Creazione automatica dei tabelloni.
- Generazione di classifiche dinamiche.