



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

Scuola di Ingegneria  
Corso di Laurea in Ingegneria Informatica

## **Progetto di Ingegneria del Software**

Applicazione per la gestione di campionati Fanta-sports

**RIALTI JACOPO, TESCARO ROCCO**

Anno Accademico 2023-2024



---

# CONTENTS

---

1	Introduzione	3
1.1	Obiettivi del progetto . . . . .	3
1.2	Elementi del progetto . . . . .	3
1.3	Estendibilità del progetto . . . . .	4
2	Analisi dei requisiti	5
2.1	Use Case . . . . .	5



---

## INTRODUZIONE

---

### 1.1 OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto corrente nasce con l'obiettivo di realizzare un'applicazione per la gestione di campionati Fanta-sports, in particolare di calcio. E' ormai diffusissimo il fenomeno dei campionati fanta-sports, dove i giocatori hanno la possibilità di amministrare le proprie squadre favorite e sfidarsi con altri giocatori. L'applicazione nasce appunto con l'obiettivo di fornire un servizio/strumento per l'organizzazione di campionati privati e per estensione anche pubblici.

L'applicazione permette di creare leghe private di fanta-soccer, ovvero un campionato in cui gli utenti ad invito possono creare una squadra virtuale, composta da giocatori reali, e sfidarsi, con anche la possibilità di estendere le regole del campionato personalizzandole o possibilmente collegare un proprio database all'applicazione rendendo possibile la creazione di campionati di altri sport.

Le principali funzionalità dell'applicazione sono: la possibilità di creare un campionato, di invitare altri utenti a partecipare, di avviare un'asta e comporre una squadra, di definire modalità di punteggio e regole del campionato, di visualizzare la classifica e i risultati delle partite.

### 1.2 ELEMENTI DEL PROGETTO

Il progetto è composto da:

- **Utente giocatore:** è l'utente che partecipa al campionato, partecipare all'asta, comporre e gestire la propria squadra, visualizzare la classifica e i risultati delle partite. Non può modificare creare un campionato o modificare le regole di uno esistente (nemmeno se partecipante dello stesso).

- **Utente amministratore:** è l'utente che crea un campionato, invita altri utenti a partecipare, avvia l'asta, modifica le regole. Scelte le regole, l'utente amministratore non può più modificarle a campionato iniziato. Ha anche il compito di fornire il database dei giocatori (reali) e il database delle valutazioni per il calcolo del punteggio.

### 1.3 ESTENDIBILITÀ DEL PROGETTO

Il progetto è stato pensato per essere estendibile, in particolare per quanto riguarda la possibilità di creare campionati di altri sport. Per fare ciò è necessario fornire un database di giocatori e un database di valutazioni per il calcolo del punteggio.

Un'altra possibilità di estensione è la possibilità di avviare leghe pubbliche, ovvero leghe il cui accesso è disponibile a tutti gli utenti dell'applicazione, senza quindi necessità di invito da parte dell'amministratore. A questa estensione è legata anche la possibilità di visualizzare una classifica globale, ovvero una classifica che tiene conto di tutti i campionati pubblici attivi.

In ultima istanza è possibile estendere l'applicazione affinché siano gestite altre regole o tipologie di campionati, idealmente non vincolare dalla regola dell'immutabilità delle regole a campionato iniziato.

---

## ANALISI DEI REQUISITI

---

### 2.1 USE CASE