**Project Assignment**

Each team will submit a draft report about their course application idea. The draft should include the following sections:

1. An **Objectivesection**that shortly describes your application, the goal, objectives, targeted audience/customers of your application.

La nostra applicazione è rivolta a tutti coloro i quali sono soliti organizzare e/o partecipare a partite di calcio a cinque e si pone l’obbiettivo di automatizzare il totale processo di organizzazione delle partite stesse. L’applicazione fornisce supporto a qualsiasi utente che intende svolgere una partita indirizzandolo nella scelta della partita a lui maggiormente adeguata. Questa permette inoltre a chiunque di mettere a disposizione il proprio campo a chiunque fosse interessato, automatizzando il processo di pagamento.

1. A **Context-Aware** **section**that describes the part of your application, which uses the context and how your application is context-aware.

La nostra applicazione fa uso del contesto, per manifestare un comportamento quanto più “intelligente”. In particolare, i diversi sensori utilizzati nello sviluppo sono quelli relativi a:

* Localizzazione
* Ora del giorno
* Data
* Stagione
* Temperatura
* Calendario

L’applicazione raccoglie i durante il normale utilizzo per cercare di dedurre le preferenze dell’utente in modo tale da essere in grado di fornire supporto durante la fase di creazione o di scelta di una partita. In particolare, la **localizzazione** viene utilizzata per determinare, tra i campi disponibili, quello che soddisfa i requisiti di vicinanza e preferenza dell’utente. Per quanto riguarda l’**ora del giorno**, la **stagione** e la **temperatura** vengono utilizzate per determinare le abitudini e consigliare un campo adatto alla situazione. In particolare, la temperatura è utilizzata per determinare l’eventuale infattibilità di una partita. Il calendario è utilizzato per gestire partite già in programma ricordando all’utente eventuali partite imminenti.

1. A **featuresection**that describes the main features/characteristics and methods of your application, including the features you do not implement.

Le funzionalità offerte dall’applicazione sono le seguenti:

1. Creazione di una partita. L’utente decide di creare una partita selezionando il campo desiderato, l’orario e la data.
2. Unirsi a una partita esistente. L’utente può ricercare una partita in base a determinati parametri e inviare una richiesta di partecipazione.
3. Nei precedenti casi, l’utente può richiedere il supporto dell’applicazione che, in base alle sue abitudini determina la partita a lui più adeguata.
4. Gestire partite. L’utente può decidere se annullare una partita precedentemente creata e aggiungere o rimuovere i partecipanti a questa.
5. Comunicazione. Gli utenti che partecipano ad una determinata partita possono comunicare tra loro mediante una chat.
6. Organizzazione squadre. L’utente può richiedere all’applicazione, dati i 10 partecipanti, quali sono le squadre più equilibrate sulla base delle abilità e dei ruoli dei singoli partecipanti.
7. Profilo e feedback. Ogni utente possiede un proprio profilo e ha la possibilità, finita una partita cui ha partecipato, di rilasciare un feedback per ogni partecipante, che verrà utilizzato per determinare l’abilità di quest’ultimo, e per il campo dove la partita si è disputata.
8. Ogni campo possiede un proprio profilo, contenente le varie informazioni ad esso relative e i vari feedback.
9. Conferma partecipazione. L’utente può confermare la partecipazione di una partita tramite scannerizzazione di un QRCode fornitogli dall’organizzatore.
10. An **implementationsection**that lists features and tasks of your application that you intend to implement.

Le features che abbiamo intenzione di implementare sono quelle in grado di garantire, il funzionamento di base dell’applicazione, ovvero quelle che permettono agli utenti di organizzare e gestire le varie partite.

5. A **Related Work section**that describes related/similar application to your project.

Esistono altre applicazioni simili, come ad esempio Fubles, tuttavia queste non sfruttano il contesto e rendono eccessive le interazioni esplicite che l’utente deve avere con il proprio smartphone. Tutto ciò rende queste applicazioni poco utilizzabili.

1. A **Future Work section**that describes possible extension to your project in future.

Le possibili estensioni dell’applicazione possono essere individuate nella sezione 3. L’idea è quella di poter integrare, in futuro, altri tipologie di sport e aggiungere altre funzionalità di intelligenza artificiale.

1. The **Member section**, which lists the “matricola” number, the name and the email of the members of the team.

205074 Avolio Matteo [vlamtt97p29d086s@studenti.unical.it](mailto:vlamtt97p29d086s@studenti.unical.it)

* Gennaro Walter Carvelli crvgnr96b15d122w@studenti.unical.it

Section 1,2,4,5,6,7 can be also synthetic.

***In addition, each team should prepare presentation slides of their project that cover the above points to be presented during the final exam.***