



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE

Architettura ed Implementazione di un sistema per il gioco del Fantacalcio

Autori:

Barbieri Andrea
Cappini Niccolò
Zanni Niccolò

N° Matricola:
7077249

Corso principale:

Ingegneria del Software

Docente corso:

Enrico Vicario

Indice

1	Introduzione generale	2
1.1	Statement	2
1.1.1	Actors	2

Elenco delle figure

1 Introduzione generale

1.1 Statement

Il sistema progettato vuole ricreare una applicazione desktop per il gioco del Fantacalcio. I partecipanti al gioco sono in grado di entrare, creare e gestire le leghe ed i relativi fanta team, in particolare sono in grado di schierare una formazione per la prossima partita da giocare. Il sistema inoltre permette a varie testate giornalistiche di registrarsi e di dare i voti ai calciatori.

1.1.1 Actors

Il sistema prevede tre tipi di utenti distinti ognuno con capacità diverse:

- **FantaUser:** l'utente base dell'applicazione è in grado di entrare in leghe già esistenti o di crearne nuove compete con gli altri giocatori schierando la formazione migliore ogni giornata
- **Admin:** è un utente base che però è l'admin di una lega. Si occupa di generare il calendario, assegnare o rimuovere i vari calciatori ad i team e di calcolare i risultati delle partite alla fine della giornata
- **Newspaper:** è la testata giornalistica, si occupa di assegnare i voti ad i calciatori ogni giornata del campionato

Riferimenti bibliografici

[1]

Cosa ci mettiamo libro del vicario su jpa? poi?