**Progetto FantaFootball**

**Partecipanti:**

Maria Natale matricola: 0512105084

Gaetano Casillo matricola: 0512105510

Mattia Della Sala matricola 0512105306

Pasquale Caramante matricola 0512105334

**Descrizione:**

L’applicazione da progettare riguarda la realizzazione software del celebre gioco “Fantacalcio” in ambiente web.

L’applicazione permette agli utenti di registrarsi al sito e partecipare a delle leghe come allenatore (unendosi ad una già esistente) o crearne una nuova come presidente.

Oltre ad allenatore e presidente esiste una terza figura che ha il nome provvisorio di scout, che può inserire nel sito consigli su quali giocatori mettere in campo, quali giocatori acquistare, vendere o scambiare, creare social events.

Nello specifico gli utenti sono:

* Visitatore: accede al sito senza iscrizione, può vedere i consigli dello scout, visualizzare i risultati delle partite, i voti dei giocatori.
* Allenatore: E’ un utente iscritto dell'applicazione. Egli partecipa alla lega e può effettuare le seguenti azioni: crea la rosa per la propria squadra, può partecipare al calciomercato durante la stagione calcistica, sceglie la formazione da schierare in ogni giornata di campionato.
* Presidente: E’ l'allenatore che sceglie di creare una nuova lega. Ha il compito di scegliere il nome della lega in creazione, la tipologia di asta che caratterizzerà il calciomercato iniziale della lega ed infine effettua la scelta riguardo al numero dei partecipanti, la quota di partecipazione, il budget per ogni allenatore e se rendere pubblica(partecipazione senza invito) o meno la lega. Si iscrive come primo allenatore di tale lega.
* Lo scout: E’ un gestore del sito che ha il compito di pubblicare consigli sul come giocare al meglio la partita, quali giocatori schierare, quali tenere in panchina, eventuali notizie sul mercato calcistico e organizzare eventi sociali.

Utilizzeremo l’ambiente di sviluppo di Eclipse, il DBMS mySQL, linguaggio di programmazione java, linguaggi web come HTML, CSS, Javascript