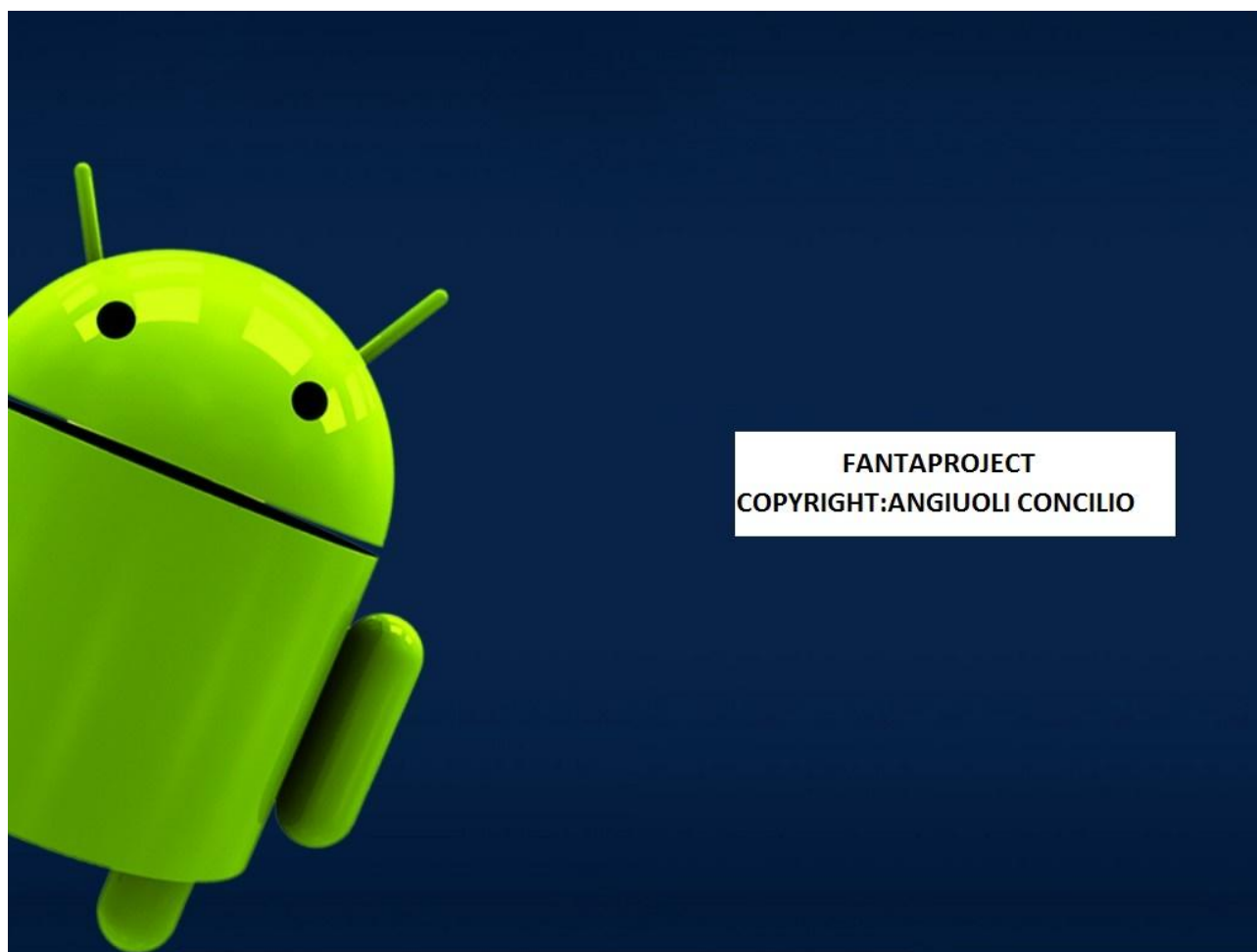




**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI SALERNO**  
**FACOLTA' DI SCIENZE MM.FF.NN.**  
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INFORMATICA CORSO DI LAUREA  
TRIENNALE IN INFORMATICA



## Partecipanti

### Part. 1

Nome DONATO Cognome CONCILIO Matr 0512101170

### Part. 2

Nome SALVATORE Cognome ANGIUOLI Matr. 0512101383

# Sommario

1	Introduzione.....	5
1.1	Obiettivi e criteri di successo del Sistema.....	5
1.2	Sistema corrente.....	5
1.3	Panoramica.....	5
1.4	Analisi del mercato .....	6
1.5	Attori del Sistema .....	6
2	Requisiti funzionali .....	6
2.1	RF_1 - Login.....	7
2.2	RF_2 - Logout.....	7
2.3	RF_3 - Registrazione account.....	7
2.4	RF_4 - Visualizzazione della probabili formazioni e le informazioni relative ad ogni squadra.....	7
2.5	RF_5 - Inserimento della formazione e scelta del modulo.....	7
2.6	RF_6 - Visualizzazione della propria rosa.....	7
2.7	RF_7 - Invio di un sms.....	7
2.1	Requisiti Non Funzionali.....	7
	EFFICACIA.....	8
	USABILITA'.....	8
	PERFORMANCE .....	8
	MANUTENIBILITA' .....	8
	SICUREZZA.....	8
	PRIVACY .....	8
3	System Model .....	9
3.1	Scenari.....	9
4	Use Case Diagrams .....	12
5	Use case .....	13

6	Class diagrams.....	16
7	Sequence Diagram .....	17
8	Navigational Path .....	22
9	Mockup.....	22

# 1 INTRODUZIONE

## 1.1 Obiettivi e criteri di successo del Sistema

L'obiettivo principale del progetto è quello di migliorare l'esperienza dell'utente nell'inserimento della formazione in modo sistematico.

I criteri con cui verrà valutato il sistema al termine del processo produttivo saranno in un primo momento: semplicità e alta usabilità che permetteranno all'utente di riuscire senza sforzo ad usufruire delle varie funzionalità offerte dal sistema, le quali principalmente sono l'inserimento di formazione visualizzazione della propria rosa e delle probabili formazioni.

## 1.2 Sistema corrente

Sullo STORE sono presenti diverse app che permettono la gestione di squadre di fantacalcio. Le loro principali caratteristiche riguardano la visualizzazione delle probabili formazioni tramite link collegate a pagine esterne al sistema e inserimento della formazione.

Sono state tuttavia riscontrate molte difficoltà da parte degli utenti nell'interazione con l'interfaccia offerta da questo sistema: a questi infatti risulta poco intuitivo e macchinoso usare anche le funzionalità più semplici che il sistema offre, quale ad esempio la visualizzazioni delle probabili formazioni e il relativo inserimento della propria formazione.

## 1.3 Panoramica

“FantaProject” ha come obiettivo fondamentale quello di gestire in modo più semplice e più robusto possibile i le formazioni dei relativi utenti. Per questo esso offre una facile e intuitiva gestione delle formazioni.

Ogni utente avrà a disposizione nella propria pagina utente la lista dei propri giocatori inseriti nella rosa. “FantaProject” permette ad ogni utente di inserire la propria formazione per ogni partita che disputa il campionato di Serie A visualizzando le probabili formazioni e facendo la scelta opportuna nell'inserire il giocatore idoneo.

## 1.4 Analisi del mercato

Il mercato è rivolto ad un vasto pubblico in quanto a qualsiasi età si può partecipare ad un fantacalcio. I siti che gestiscono più fantacalci (fantagazzetta) ne giustificano la popolarità avendo milioni di utenti..

## 1.5 Attori del Sistema

Il sistema sarà rivolto a diverse tipologie di utenti. FantaProject metterà a disposizione diverse funzionalità:

Utente autenticato: visualizzazione delle probabili formazioni inserimento della formazione  
visualizzazione della propria rosa ricezione di notifiche dal sistema invio di un sms;

## 2 REQUISITI FUNZIONALI

Questa funzionalità si occupa di tutto ciò che ha a che fare con l'amministrazione degli utenti del sistema. Tramite questa funzionalità si possono creare, modificare e cancellare gli utenti inoltre di visualizzare le probabili formazioni, la propria formazione scelta, la rosa della squadra.

Tabella 1 requisiti funzionali sistema

Codice	Descrizione	Priorità
RF_1	Login	Alta
RF_2	Logout	Alta
RF_3	Registrazione Account	Alta
RF_4	Visualizzazione della probabili formazioni e le informazioni relative ad ogni squadra (modulo, giocatori disponibili e/o squalificati)	Alta
RF_5	Inserimento della formazione e scelta del modulo	Alta
RF_6	Visualizzazione della propria rosa	Alta

**Attore: Utente Registrato**

### **2.1-RF\_1 - Login**

Questa funzionalità permette di essere riconosciuto dal sistema come utente registrato e di accedere alle funzionalità aggiuntive del proprio profilo.

### **2.2-RF\_2 - Logout**

Questa funzionalità permette l'uscita dalla modalità utente autenticato per ritornare nella modalità utente non autenticato disattivando tutte le funzionalità aggiuntive del proprio profilo.

### **2.3-RF\_3 - Registrazione account**

Questa funzionalità permette la registrazione di nuovi account con la relativa assegnazione del profilo. I dati necessari per la registrazione del nuovo account sono nickname e password e passa alla fase successiva inserendo la squadra.

### **2.4-RF\_4 - Visualizzazione della probabili formazioni e le informazioni relative ad ogni squadra (modulo, giocatori disponibili e/o squalificati)**

Questa funzionalità permette di visualizzare le probabili formazioni di ogni squadra di calcio di Serie A.

### **2.5-RF\_5 - Inserimento della formazione e scelta del modulo**

Questa funzionalità permette all'utente del sistema di inserire la propria formazione e di scegliere il modulo da schierare e di visualizzare la scelta fatta.

### **2.6-RF\_6 - Visualizzazione della propria rosa**

Questa funzionalità permette all'utente del sistema di visualizzare la propria rosa.

### **2.7-RF\_7 - Invio di un sms**

Questa funzionalità fornisce all'utente di inviare un sms con la relativa formazione scelta..

## **2.1 Requisiti Non Funzionali**

Il sistema ritiene essenziale l'uso dei seguenti requisiti non funzionali:

## EFFICACIA

Il software dovrà permettere agli utenti di raggiungere gli obiettivi specificati con accuratezza e completezza.

## USABILITA'

Il sistema per facilitare un primo approccio con l'utente ogni pagina presenterà un bottone di escape che permetterà, in seguito a una conferma, di annullare l'operazione che si stava eseguendo per poter ritornare al menù principale. Il sistema dovrà permettere al suo interno la navigabilità. A seconda dell'utente coinvolto nella sessione di lavoro, il sistema dovrà visualizzare le formazioni inerenti cui l'utente può accedere.

## PERFORMANCE

Il sistema deve risultare efficiente e robusto. Dovrà rispondere in tempi ragionevoli alle richieste dell'utente e dovrà essere robusto nei confronti di comandi non validi.

## MANUTENIBILITA'

Il sistema deve essere progettato in modo tale da permettere successivi interventi di manutenzione agevoli per mantenere la sua efficacia e seguire la normativa.

## SICUREZZA

Il sistema deve essere in grado di garantire la sicurezza dei dati degli utenti all'interno del sistema.

## PRIVACY

La privacy degli utenti deve essere garantita in base al d. lgs. 196/03 che mirano al riconoscimento del diritto del singolo sui propri dati personali e, conseguentemente, alla disciplina delle diverse operazioni di gestione dei dati, riguardanti la raccolta, l'elaborazione, il raffronto, la cancellazione, la modificazione, la comunicazione o la diffusione degli stessi.



## 3 SYSTEM MODEL

### 3.1 Scenari

ID	SC_1	
NOME SCENARIO	Login utente	
Partecipanti	Francesco:Utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	francesco apre la pagina di login.	
		"FantaProject" mostra il form per l'inserimento delle credenziali.
	francesco inserisce i seguenti dati: <ul style="list-style-type: none"><li>• franc</li><li>• Twz84dd</li></ul> e dà conferma cliccando sul pulsante "Login".	
		"FantaProject" elabora le credenziali e mostra la pagina iniziale dell'utente.

ID	SC_2	
NOME SCENARIO	registrazione Utente	
Partecipanti	Eugenio: Utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Eugenio apre la pagina di registrazione.	
		"FantaProject" mostra il form per l'inserimento delle credenziali.
	Eugenio inserisce i seguenti dati: <ul style="list-style-type: none"><li>• egi</li></ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 78jk</li> </ul> e dà conferma cliccando sul pulsante "Registrazione".	
		"FantaProject" elabora le credenziali e mostra la pagina iniziale del utente.

ID	<b>SC_3</b>	
NOME SCENARIO	Logout Utente	
Partecipanti	Rossi: Utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	L'utente Rossi clicca sul pulsante di logout presente nella home page amministrativa.	
		"FantaProject" effettua il logout dell'utente Rossi e ritorna sulla home page dell'applicazione.

ID	<b>SC_4</b>	
Nome Scenario	Visualizzazione delle probabili formazioni	
Partecipanti	Rossi: utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Rossi, scorre nella pagina relativa alle probabili formazioni	
		"FantaProject" mostra le probabili formazione della prossima giornata.

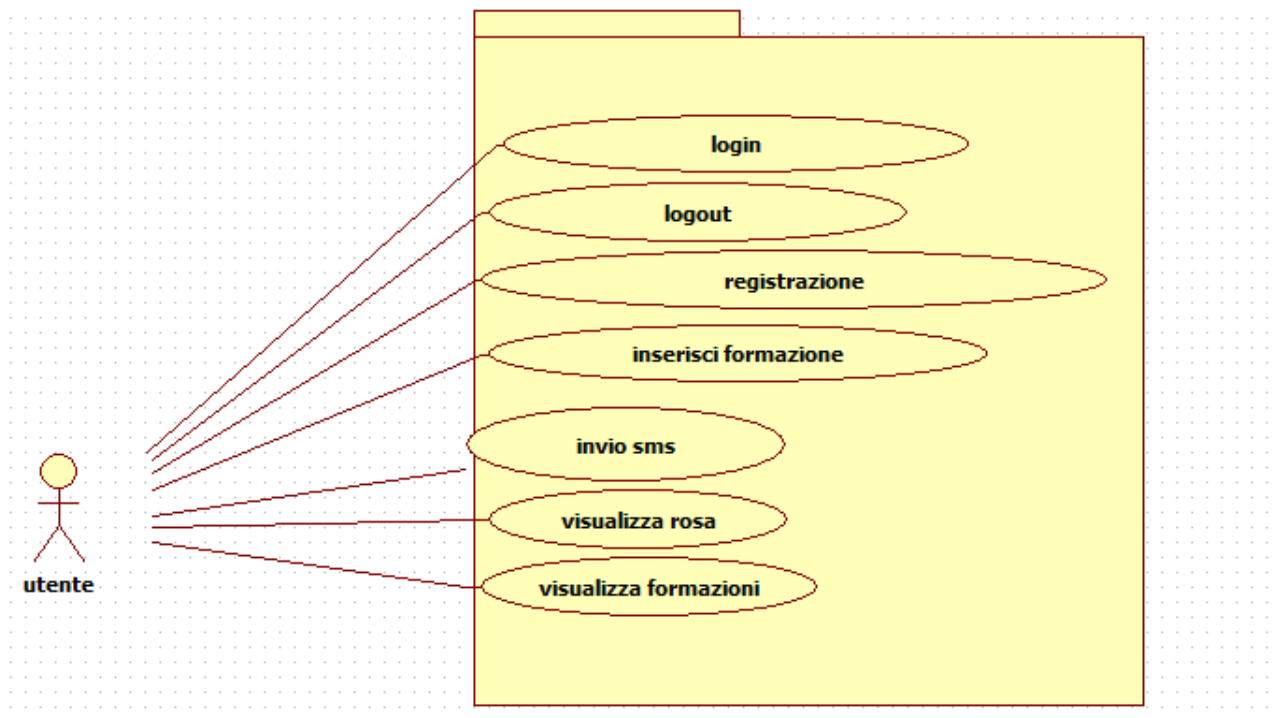
ID	<b>SC_5</b>	
Nome Scenario	Visualizzazione della propria rosa	
Partecipanti	Rossi utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Rossi, scorre alla pagina relativa alla propria rosa	
		“FantaProject” mostra la pagina con tutti i giocatori relativi all’utente.

ID	<b>SC_6</b>	
Nome Scenario	Inserimento della formazione.	
Partecipanti	Rossi: utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	rossi, scorre nella pagina di inserimento della formazione.	
		“FantaProject” mostra un elenco dei giocatori da selezionare per il corretto inserimento della formazione decidendo il modulo da inserire
	Rossi sceglie il modulo e inserisce la formazione e clicca salva.	
		“FantaProject ” mostra un messaggio di formazione inserita correttamente

ID	<b>SC_7</b>	
Nome Scenario	Invio sms	
Partecipanti	Rossi: utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema

	Rossi, dopo aver inserito la formazione decide di inviare un sms con la relativa formazione scelta.	
		"FantaProject" apre la messaggistica istantanea.

## 4 USE CASE DIAGRAMS



## 5 USE CASE

Caso d'uso FantaProject: UC_1	
Caso d'uso	Login utente
Attori	Utente autenticato
Pre-condizioni	L'utente apre l'app
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
1	L'utente avvia "FantaProject"
2	"FantaProject" richiede l'inserimento di Login e Password
3	L'utente inserisce i dati richiesti
4	L'utente si autentica
Scenario alternativo (SA)	
3(a)	L'utente è già autenticato
Scenario d'errore(SE)	
3(c)	L'utente inserisce dati errati o inesistenti
1	"FantaProject" visualizza un messaggio di errore

Caso d'uso FantaProject: UC_2	
Caso d'uso	Logout utente registrato
Attori	Utente autenticato
Pre-condizioni	L'utente si trova loggato al sistema
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
1	L'utente richiede l'uscita dal sistema

2	"FantaProject" disconnette l'utente e mostra la pagina di login
<b>Scenario alternativo (SA)</b>	
2(a)	L'utente è stato disconnesso dal sistema
<b>Scenario d'errore(SE)</b>	

Caso d'uso FantaProject: UC_3	
<b>Caso d'uso</b>	Registrazione account
<b>Attori</b>	Utente
<b>Pre-condizioni</b>	Utente apre l'app
<b>Punti di estensione</b>	
<b>Generalizzazione di</b>	
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	Utente accede alla funzione "Crea Account"
2	"FantaProject" richiede l'inserimento dei dati del nuovo utente
3	Utente inserisce i dati
4	"FantaProject" elabora i dati e crea il nuovo utente
<b>Scenario alternativo (SA)</b>	
3(a)	L'utente annulla l'inserimento
<b>Scenario alternativo (SA)</b>	
3(b)	L'utente è già esistente
<b>Scenario d'errore(SE)</b>	
4(a)	I dati non sono corretti

Caso d'uso FantaProject: UC_4	
<b>Caso d'uso</b>	Visualizza probabili formazioni
<b>Attori</b>	Utente
<b>Pre-condizioni</b>	L'utente accede al sistema L'utente accede alla funzionalità "probabili formazioni"
<b>Punti di estensione</b>	
<b>Generalizzazione</b>	

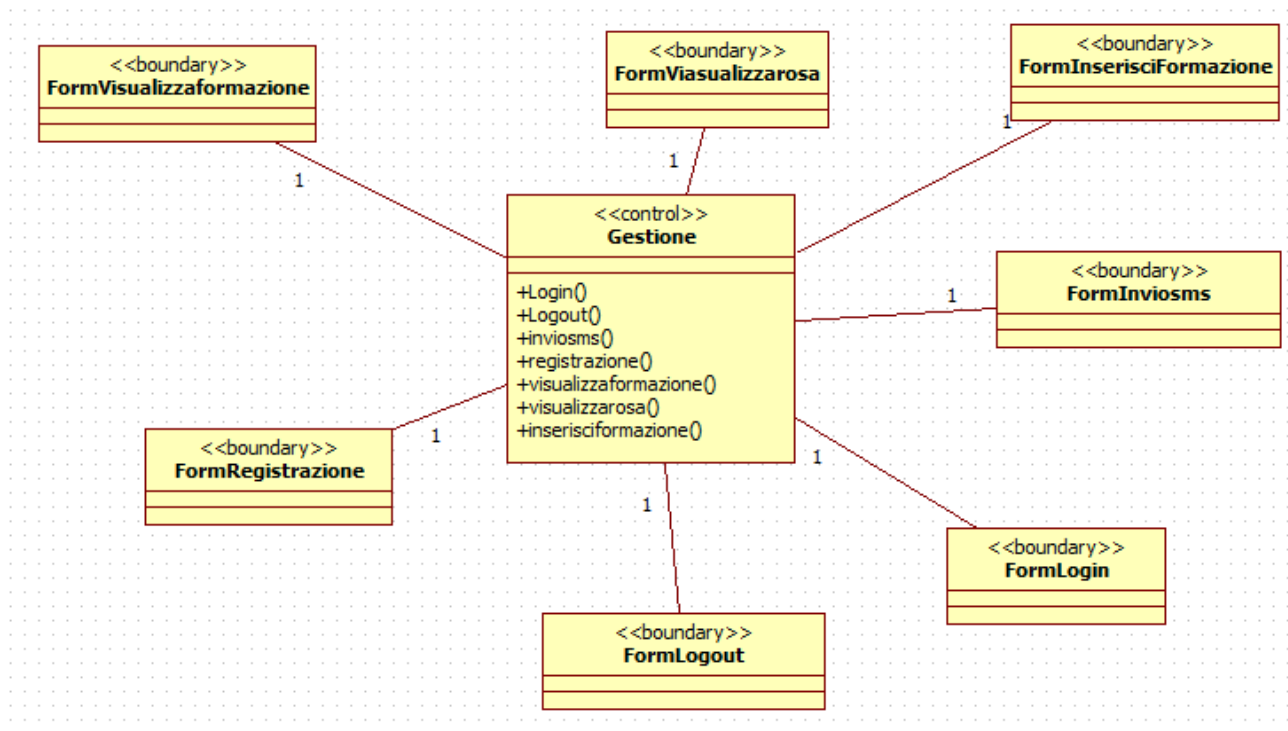
di	
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	“FantaProject” mostra l’elenco di tutte le probabili formazioni della prossima partita di campionato
<b>Scenario alternativo (SA)</b>	
<b>Scenario d'errore(SE)</b>	

Caso d’uso FantaProject: UC_5	
<b>Caso d'uso</b>	Visualizza della rosa
<b>Attori</b>	Utente
<b>Pre-condizioni</b>	L’utente accede al sistema L’utente accede alla funzionalità “visualizza rosa”
<b>Punti di estensione</b>	
<b>Generalizzazione di</b>	
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	“FantaProject” mostra l’elenco di tutti i giocatori della propria rosa.
<b>Scenario alternativo (SA)</b>	
<b>Scenario d'errore(SE)</b>	

Caso d’uso FantaProject: UC_6	
<b>Caso d'uso</b>	Inserisci formazione
<b>Attori</b>	Utente
<b>Pre-condizioni</b>	L’utente accede al sistema L’utente accede alla funzionalità “inserisci formazione”
<b>Punti di estensione</b>	
<b>Generalizzazione di</b>	
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	L’utente seleziona un modulo e la relativa formazione e salva

2	FantaProject comunica che l'operazione è andata a buon fine.
<b>Scenario alternativo (SA)</b>	
1(a)	L'utente decide di inviare un sms con la formazione inserita
1(b)	L'utente sceglie la formazione e clicca su formazione automatica
2	FantaProject inserisce la formazione automatica
<b>Scenario d'errore(SE)</b>	

## 6 CLASS DIAGRAMS



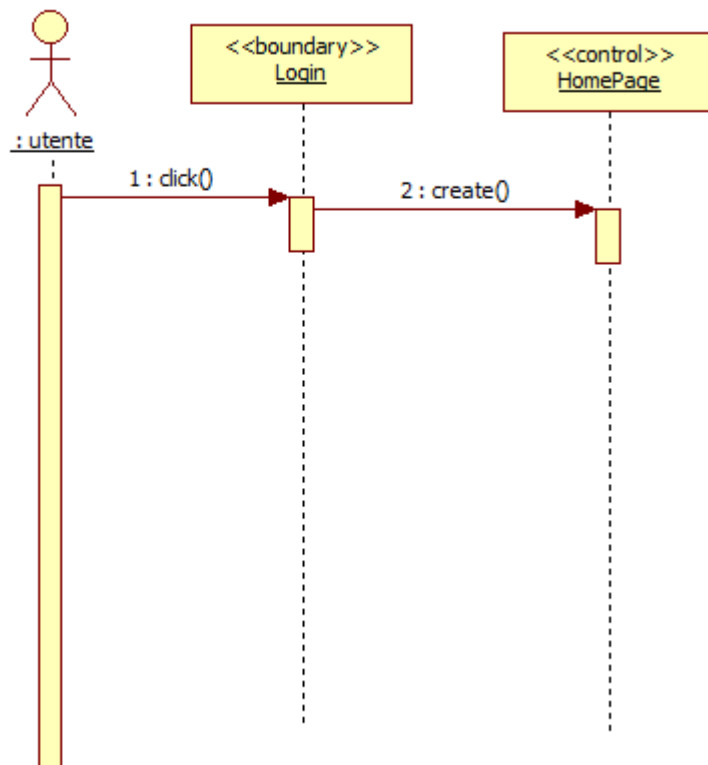


**Tabella 1 - Descrizione componenti del Class Diagram**

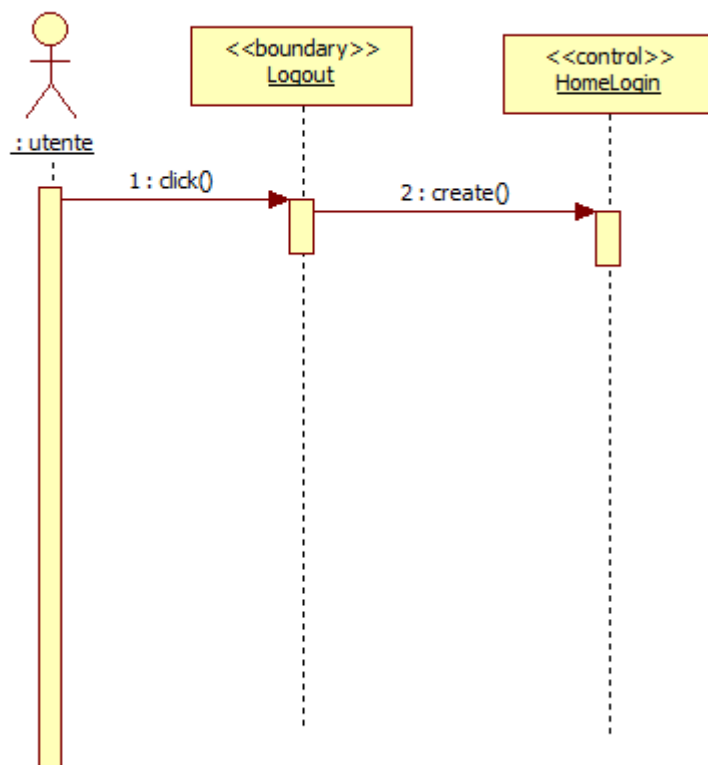
TIPO	NOMI	DESCRIZIONE
<b>Entity Object</b>		
<b>Boundary Object</b>	formRegistraAccount	Form che permette di registrare un account
	formLogout	Form che permette all'utente di uscire dal sistema
	formLogin	Form che permette all'utente di accedere al sistema
	formVisualizzaformazione	Form che permette di visualizzare le probabili formazioni
	formvisualizzarosa	Form che permette di visualizzare la rosa utente.
	forminserisciformazione	Form che permette di inserire la formazione
	forminviosms	Form che permette di inviare un sms con la formazione scelta
<b>Control Object</b>	Gestione	Gestisce la lista degli utenti del sistema FantaProject e la lista delle probabili formazioni e inserimento formazione

## 7 SEQUENCE DIAGRAM

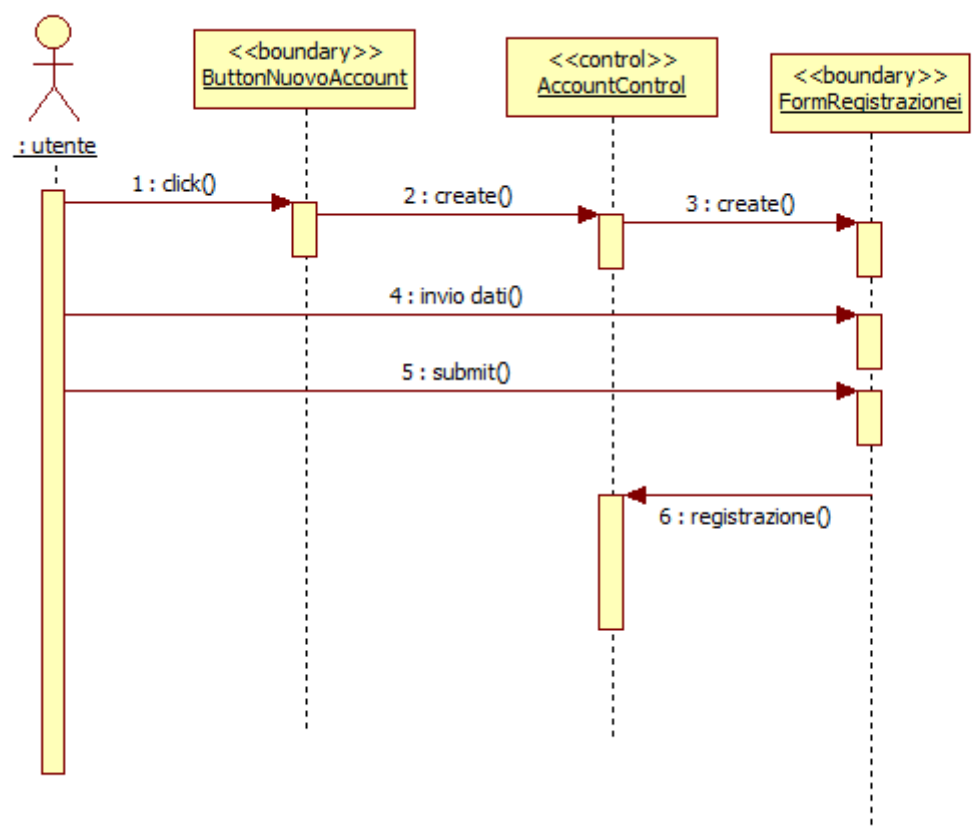
### SD\_1 – Login



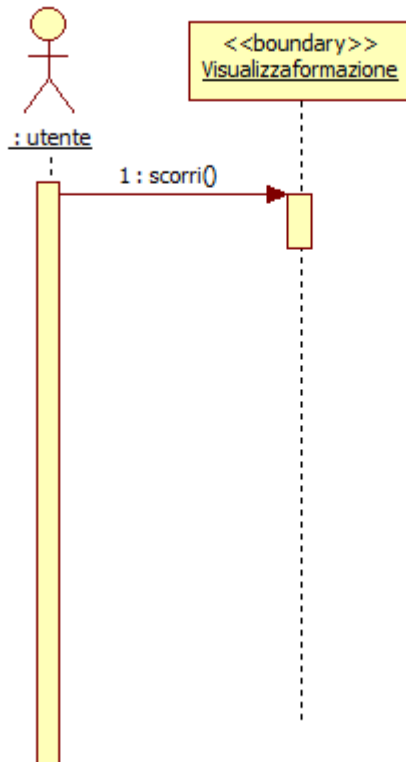
## SD\_2 – Logout



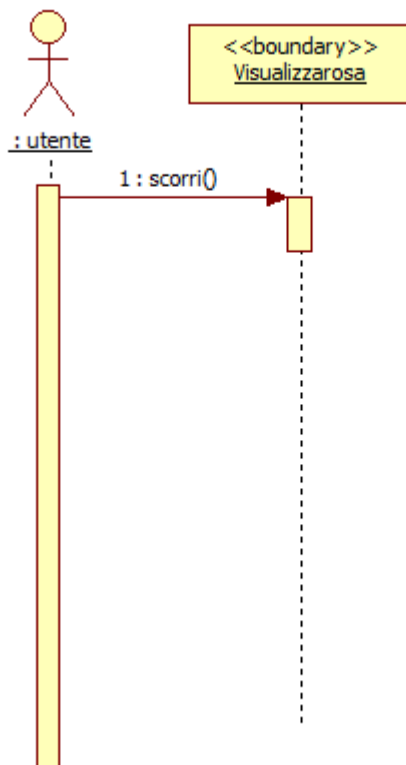
SD\_3 – registrazione



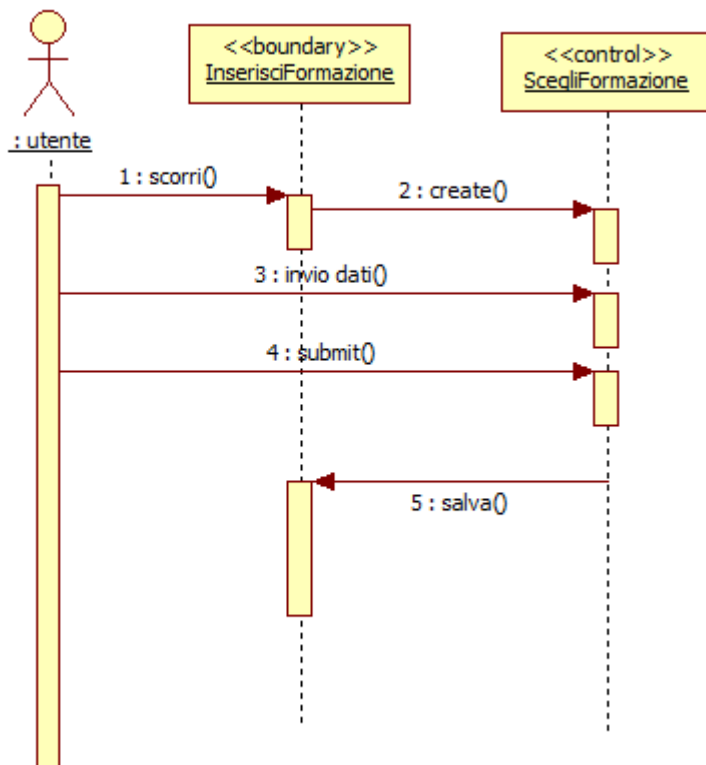
SD\_4 – visualizza formazioni



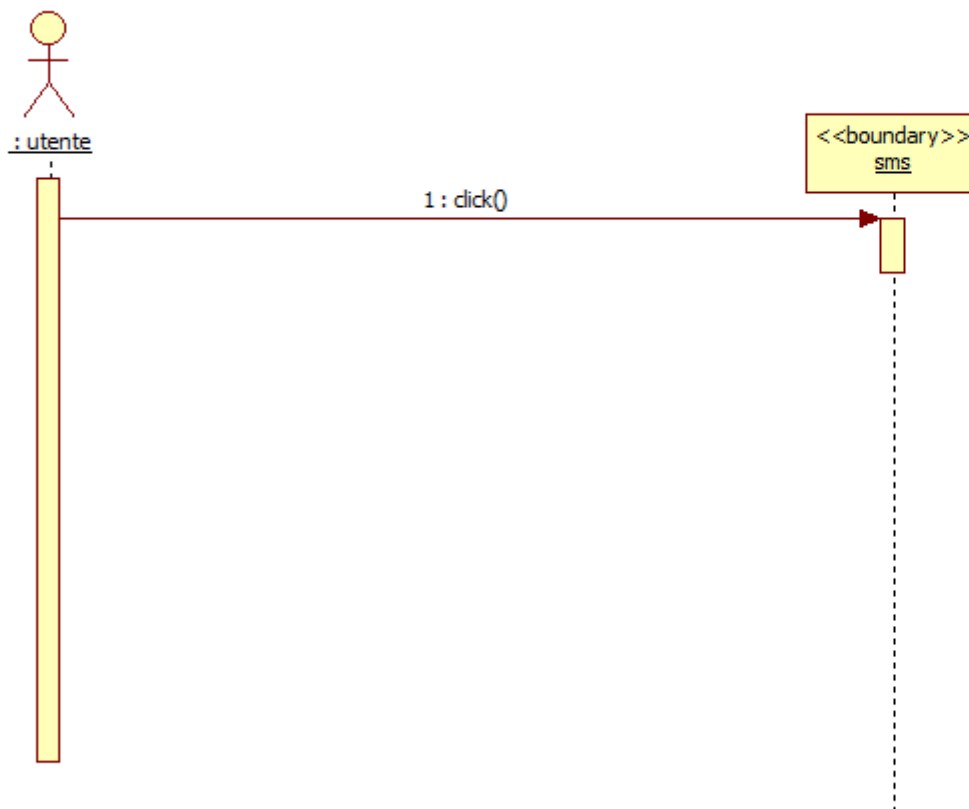
#### SD\_5 – visualizza rosa



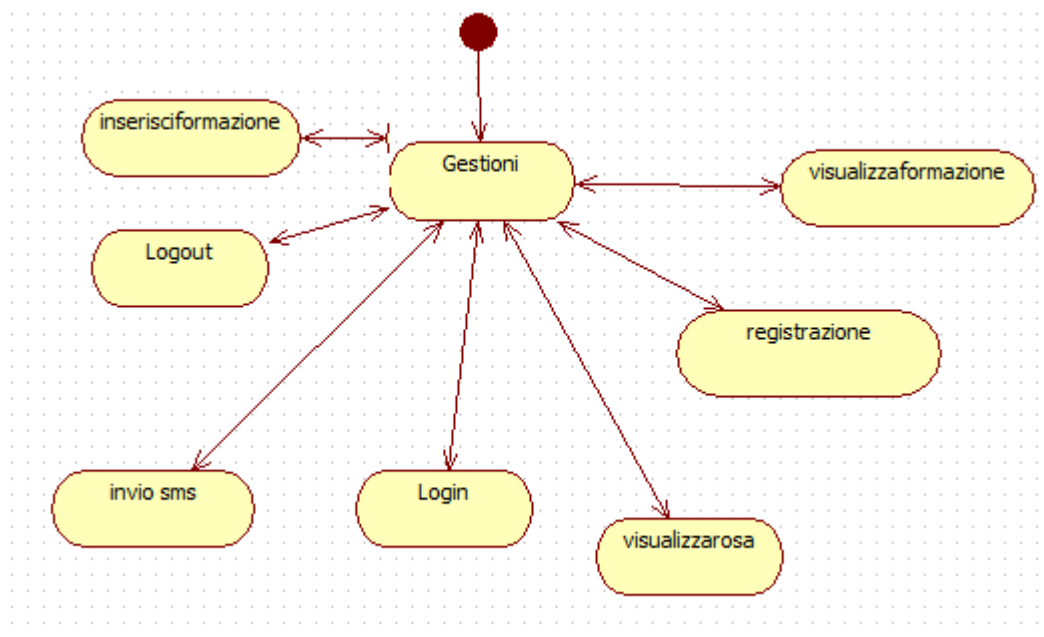
#### SD\_6 – inserisci formazione



#### SD\_7 – invio sms

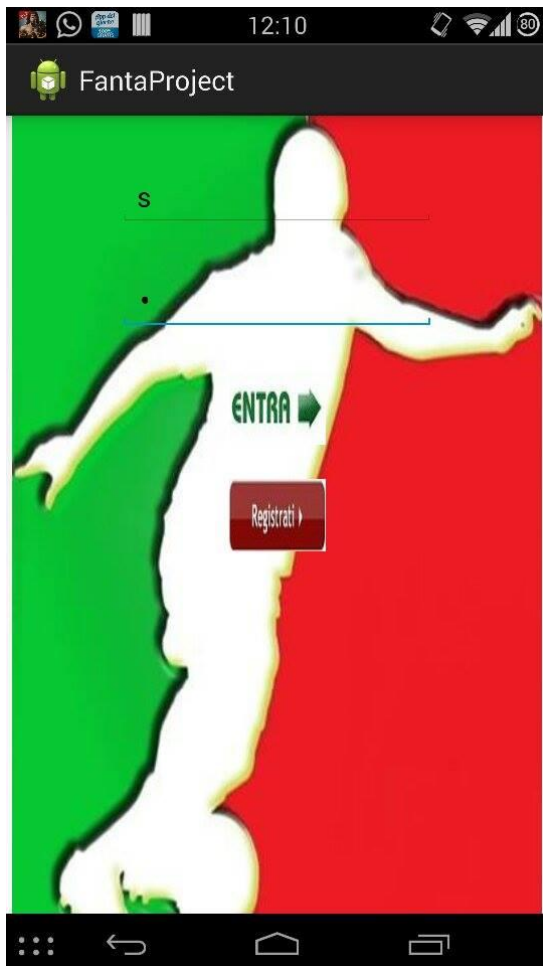


## 8 NAVIGATIONAL PATH

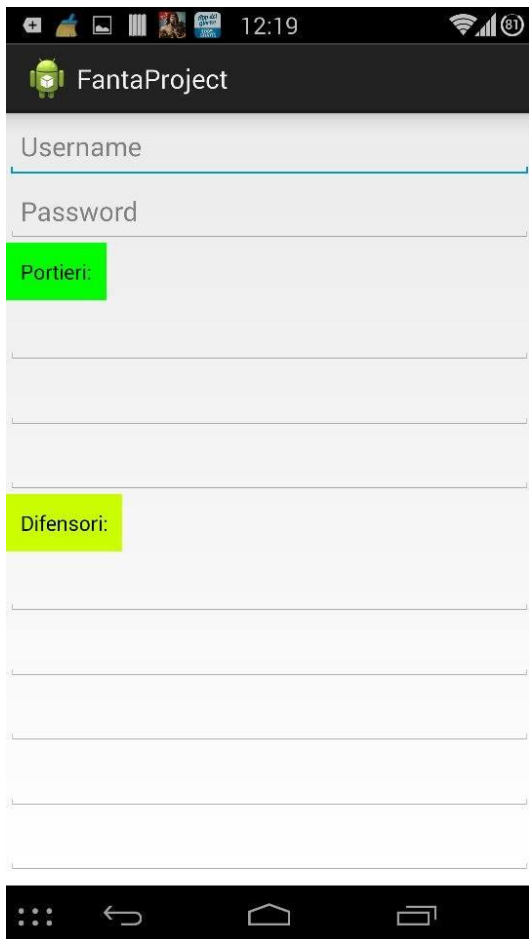


## 9 MOCKUP

### Accesso



# Registrazione



The screenshot shows the registration interface of an application named "FantaProject". The screen is divided into several sections for user input. At the top, there is a status bar with icons for connectivity and battery, and a clock showing 12:19. Below the status bar is a dark header with the app's name and an Android robot icon. The main content area has a light gray background. It starts with two text input fields labeled "Username" and "Password". Below these are two sections for team selection. The first section is labeled "Portieri:" in a green box and contains three empty text input fields. The second section is labeled "Difensori:" in a yellow box and contains four empty text input fields. At the bottom of the screen is a black navigation bar with standard Android icons: a menu of dots, a back arrow, a home house icon, and a recent apps icon.

12:19

FantaProject

Username

Password

Portieri:

Difensori:



# Probabili formazioni



## Inserisci formazioni

