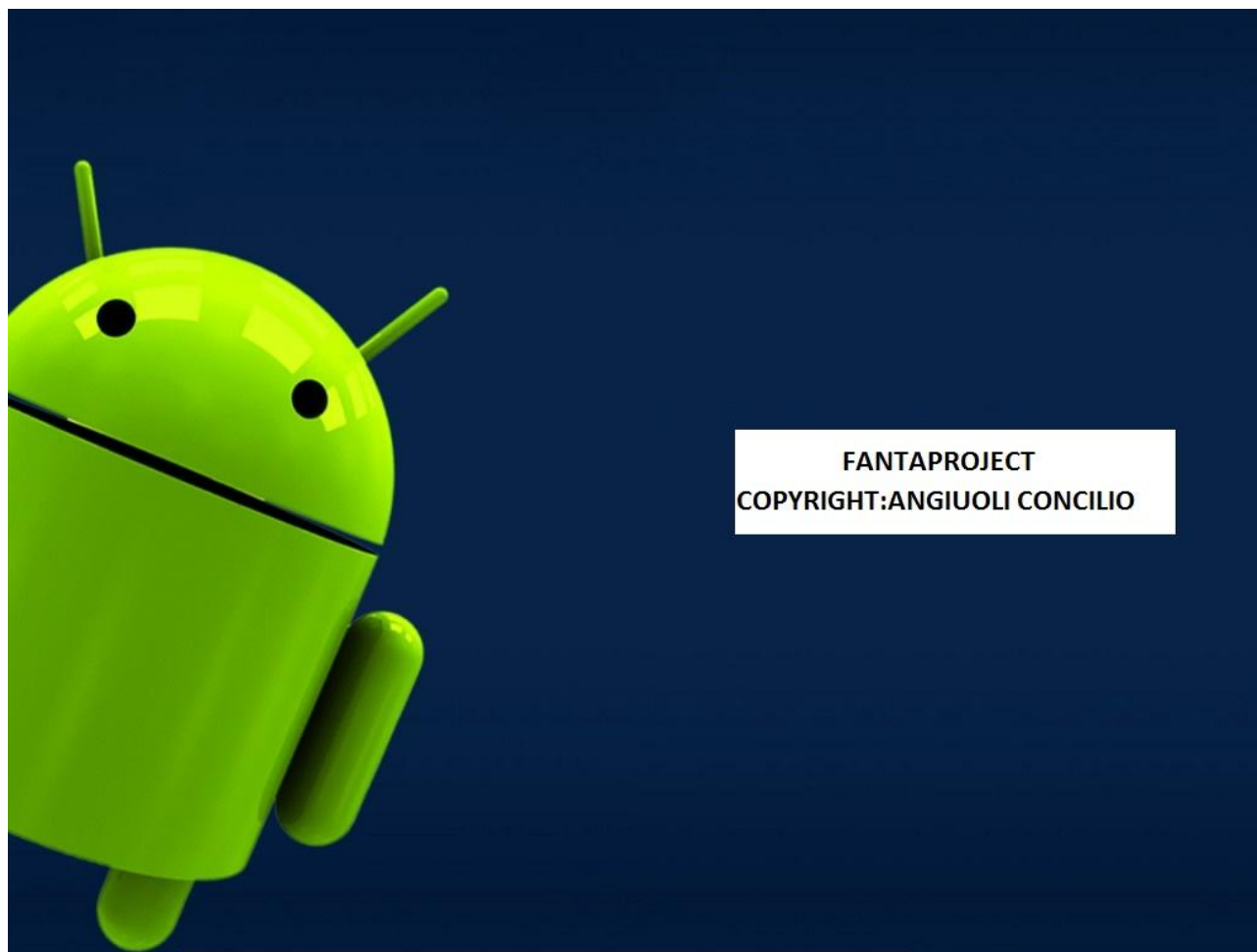




UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI SALERNO
FACOLTA' DI SCIENZE MM.FF.NN.
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INFORMATICA CORSO DI LAUREA
TRIENNALE IN INFORMATICA



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	Gestione Sistema	6
1.6	Gestione Utenti.....	6
1.7	Attori del Sistema	6
2	Requisiti funzionali	7
2.1	Gestione UTENTE	7
2.1.1	RF_GUT – GESTIONE UTENTE.....	7
2.1.2	RF_GUT_1 - Login.....	7
2.1.3	RF_GUT_2 - Logout.....	7
2.1.4	RF_GUT_3 - Registrazione account.....	7
2.2	Gestione SISTEMA.....	8
2.2.1	RF_GSI – GESTIONE SISTEMA	8
2.2.1	RF_GSI – GESTIONE SISTEMA.....	8
2.2.2	RF_GSI_1 - Visualizzazione della probabili formazioni e le informazioni relative ad ogni squadra.....	8
2.2.3	RF_GSI_2 - Inserimento della formazione e scelta del modulo.....	8
2.2.4	RF_GSI_3 - Visualizzazione della propria rosa.....	8
2.2.5	RF_GSI_4 - Inserimento della formazione automatica.....	8
2.2.6	RF_GSI_5 - Invio di un sms.....	9
2.3	Requisiti Non Funzionali.....	9
	EFFICACIA.....	9
	USABILITA'	9

PERFORMANCE	9
MANUTENIBILITA'	9
SICUREZZA.....	9
PRIVACY	10
3 System Model	11
3.1 Scenari	11
3.1.1 Gestione UTENTE	11
3.1.2 Gestione Sistema	12
4 Use Case Diagrams	15
4.1 Gestione Utenti.....	15
4.2 Gestione SISTEMA.....	16
5 Use case	16
5.1 Gestione Utenti.....	16
5.2 Gestione Sistema	18
6 Class diagrams.....	21
6.1 Gestione Utente.....	21
6.2 Gestione sistema	21
7 Sequence Diagram	23
7.1 Gestione Utente.....	23
7.2 Gestione Sistema	25
8 Navigational Path	30
8.1 Gestione Utente.....	30
8.1 Gestione Sistema	31

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 Gestione Sistema

La gestione del sistema prevede:

- Inserimento della formazione
- Visualizzazione della propria rosa;
- Inserimento formazione automatica
- Invio sms
- Ricevi notifica

1.6 Gestione Utenti

La gestione degli utenti prevede le attività di:

- Login;
- Logout;
- registrazione account.

1.7 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

2.1 Gestione UTENTE

2.1.1 RF_GUT_GESTIONE UTENTE

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.

Tabella 1 Panoramica Gestione Utenti

Codice	Descrizione	Priorità
RF_GUT_1	Login	Alta
RF_GUT_2	Logout	Alta
RF_GUT_3	Registrazione Account	Alta

Attore: Utente Registrato

2.1.2 RF_GUT_1 - Login

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

2.1.3 RF_GUT_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.

2.1.4 RF_GUT_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.

2.2 Gestione SISTEMA

2.2.1 RF_GSI – GESTIONE SISTEMA

Questa funzionalità permette di visualizzare le probabili formazioni, la propria formazione scelta, la rosa della squadra.

Tabella 2 Panoramica Gestione Sistema

Codice	Descrizione	Priorità
RF_GSI_1	Visualizzazione della probabili formazioni e le informazioni relative ad ogni squadra (modulo, giocatori disponibili e/o squalificati)	Alta
RF_GSI_2	Inserimento della formazione e scelta del modulo	Alta
RF_GSI_3	Visualizzazione della propria rosa	Alta
RF_GSI_4	Inserimento della formazione automatica	Media
RF_GSI_5	Invio di un sms	Alta

Attore: Utente

2.2.2 RF_GSI_1 - 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.

2.2.3 RF_GSI_2 - 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.

2.2.4 RF_GSI_3 - Visualizzazione della propria rosa

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

2.2.5 RF_GSI_4 - Inserimento della formazione automatica

Questa funzionalità permette all'utente del sistema di scegliere prima il modulo e poi la relativa gestione dell'inserimento della formazione spetta al sistema in base alle probabili formazioni e ai relativi giocatori disponibili e/o squalificati.

2.2.6 RF_GSI_5 - Invio di un sms

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

2.3 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

3.1.1 GESTIONE UTENTE

ID	SC_GUT_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">• franc• Twz84dd e dà conferma cliccando sul pulsante "Login".	
		"FantaProject" elabora le credenziali e mostra la pagina iniziale dell'utente.

ID	SC_GUT_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"> • egi • 78jk e dà conferma cliccando sul pulsante "Registrazione".	
		"FantaProject" elabora le credenziali e mostra la pagina iniziale del utente.

ID	SC_GUT_3	
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.

3.1.2 GESTIONE SISTEMA

ID	SC_GSI_1	
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	SC_GSI_2	
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	SC_GSI_3	
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	SC_GSI_4	
Nome Scenario	Ricevi notifica	
Partecipanti	Rossi: utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Rossi, clicca sul pulsante notifica.	
		“FantaProject” mostra un elenco delle notifiche ricevute.

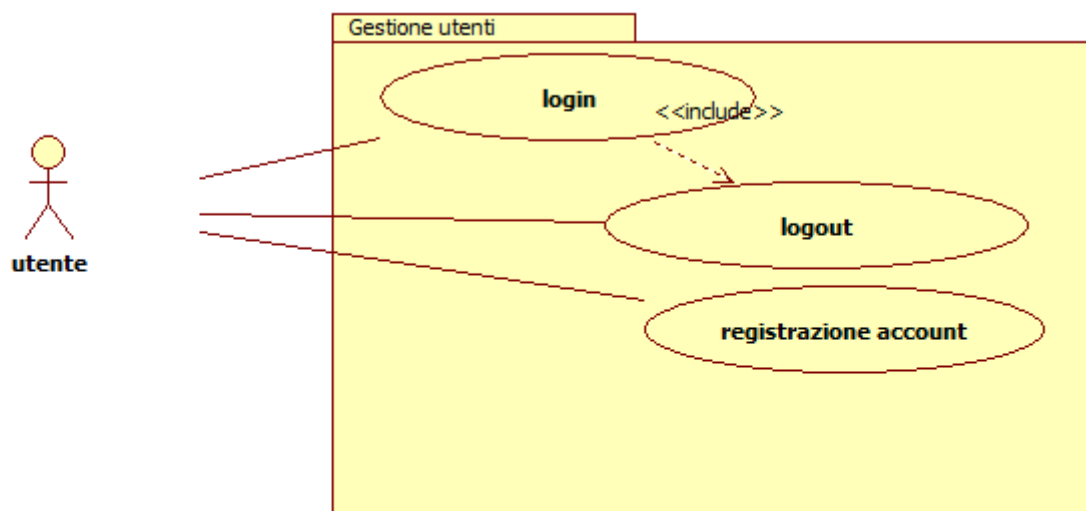
ID	SC_GSI_5	
Nome Scenario	Invio sms	
Partecipanti	Rossi: utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Rossi, dopo aver inserito la formazione decide di inviare un sms con la relativa formazione scelta.	
		“FantaProject” apre la messaggistica istantanea.

ID	SC_GSI_6	
Nome Scenario	Inserimento formazione automatica	
Partecipanti	Rossi: Utente	
Flusso di eventi	Utente	Sistema
	Rosso, scorre nella pagina inserisci formazione sceglie il modulo e clicca il pulsante inserimento automatico.	
		“FantaProject” analizza le probabili formazioni con i relativi indisponibili e o

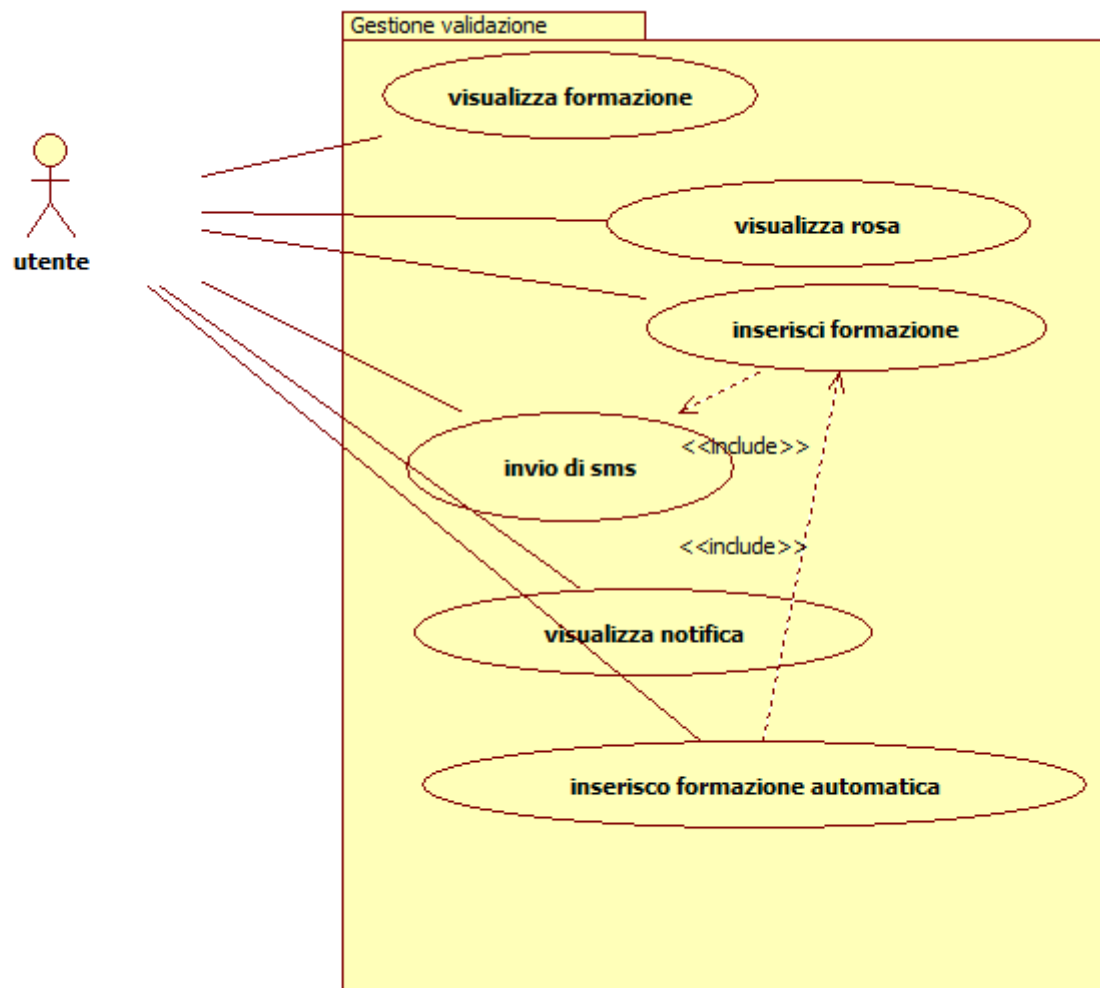
		squalificati e decide random di inserire la formazione al posto dell'utente in modo automatico.
	Riccardo clicca su salva.	
		"FantaProject" mostra un messaggio di formazione inserita con successo

4 USE CASE DIAGRAMS

4.1 Gestione Utenti



4.2 Gestione SISTEMA



5 USE CASE

5.1 Gestione Utenti

Caso d'uso FantaProject: UC_GUT_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_GUT_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
Scenario alternativo (SA)	
2(a)	L'utente è stato disconnesso dal sistema
Scenario d'errore(SE)	

Caso d'uso FantaProject: UC_GUT_3	
Caso d'uso	Registrazione account
Attori	Utente

Pre-condizioni	Utente apre l'app
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
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
Scenario alternativo (SA)	
3(a)	L'utente annulla l'inserimento
Scenario alternativo (SA)	
3(b)	L'utente è già esistente
Scenario d'errore(SE)	
4(a)	I dati non sono corretti

5.2 Gestione Sistema

Caso d'uso FantaProject: UC_GSI_1	
Caso d'uso	Visualizza probabili formazioni
Attori	Utente
Pre-condizioni	L'utente accede al sistema L'utente accede alla funzionalità "probabili formazioni"
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
1	"FantaProject" mostra l'elenco di tutte le probabili formazioni della prossima partita di campionato
Scenario alternativo (SA)	
Scenario d'errore(SE)	

Caso d'uso FantaProject: UC_GSI_2	
Caso d'uso	Visualizza della rosa
Attori	Utente
Pre-condizioni	L'utente accede al sistema L'utente accede alla funzionalità "visualizza rosa"
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
1	"FantaProject" mostra l'elenco di tutti i giocatori della propria rosa.
Scenario alternativo (SA)	
Scenario d'errore(SE)	

Caso d'uso FantaProject: UC_GSI_3	
Caso d'uso	Inserisci formazione
Attori	Utente
Pre-condizioni	L'utente accede al sistema L'utente accede alla funzionalità "inserisci formazione"
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
1	L'utente seleziona un modulo e la relativa formazione e salva
2	FantaProject comunica che l'operazione è andata a buon fine.
Scenario alternativo (SA)	
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
Scenario d'errore(SE)	

Caso d'uso FantaProject: UC_GSI_4	
Caso d'uso	Visualizza notifica
Attori	Utente
Pre-condizioni	L'utente accede al sistema L'utente accede alla funzionalità "notifica"
Punti di estensione	
Generalizzazione di	
Scenario principale (SP)	
2	"VViSeR" visualizza le notifiche
Scenario alternativo (SA)	
Scenario d'errore(SE)	

6 CLASS DIAGRAMS

6.1 Gestione Utente

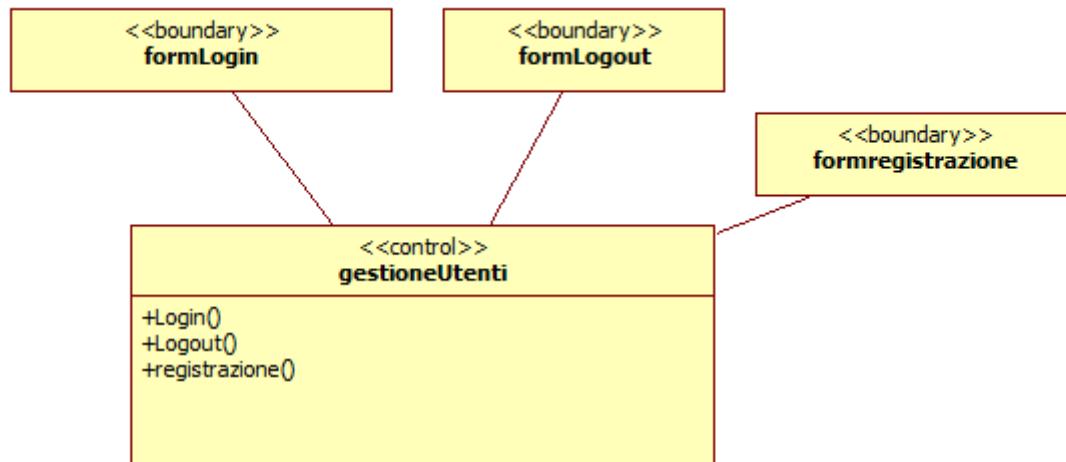


Tabella 1 - Descrizione componenti del Class Diagram relativo a Gestione Utenti

TIPO	NOMI	DESCRIZIONE
Entity Object		
Boundary Object	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
Control Object	GestioneUtente	Gestisce la lista degli utenti del sistema FantaProject.

6.2 Gestione sistema

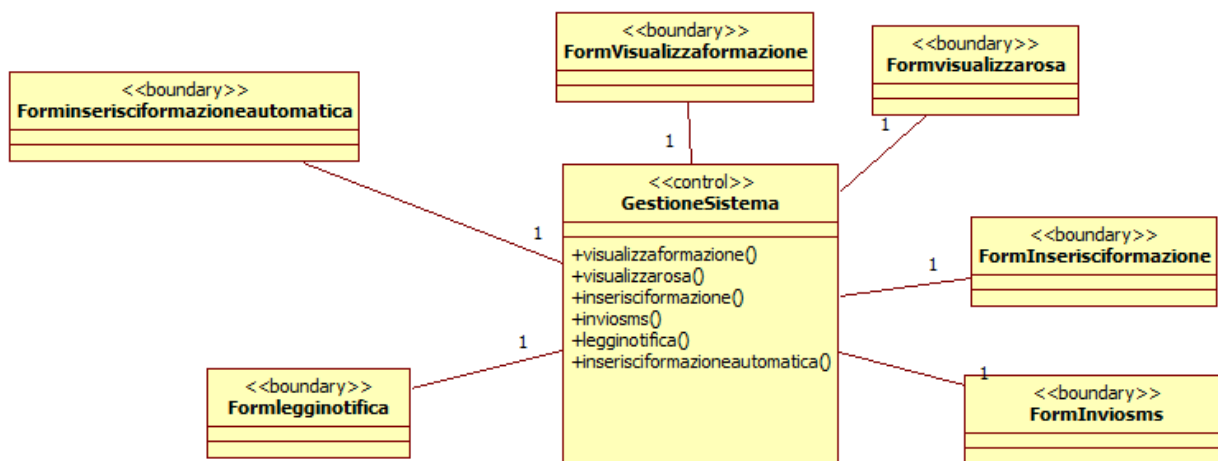


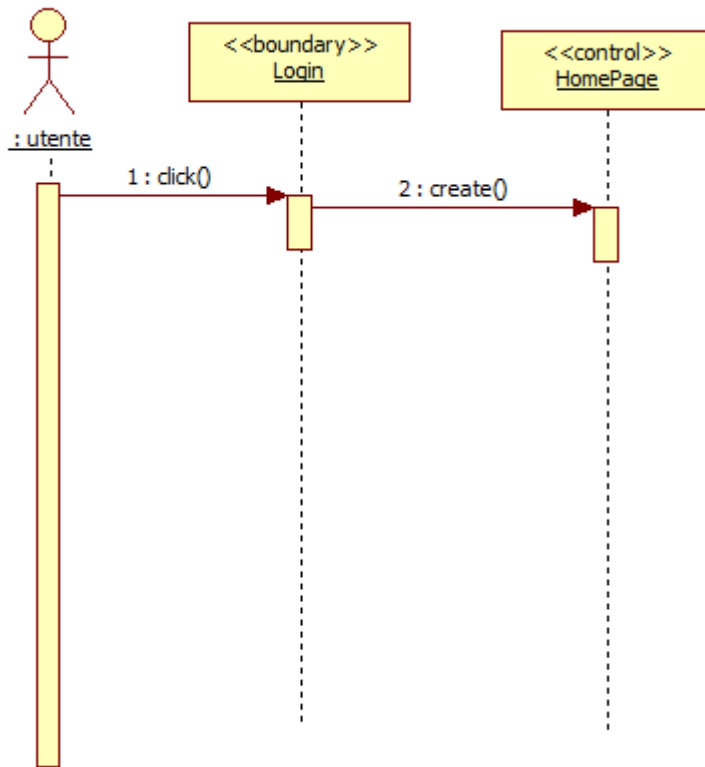
Tabella 2 - Descrizione componenti del Class Diagram relativo a Gestione Utenti

TIPO	NOMI	DESCRIZIONE
Entity Object		
Boundary Object	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
	formlegginotifica	Form che permette all'utente di visualizzare le notifiche
	forminserisciformazioneautomatica	Form che permette di inserire la formazione in modo automatico
Control Object	GestioneSistema	Gestisce la lista delle probabili formazioni e inserimento formazione

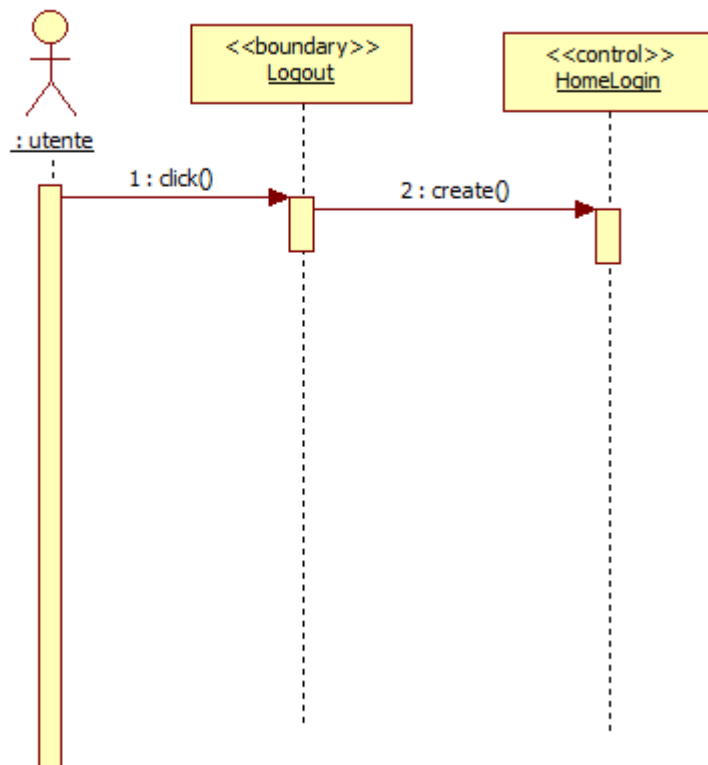
7 SEQUENCE DIAGRAM

7.1 Gestione Utente

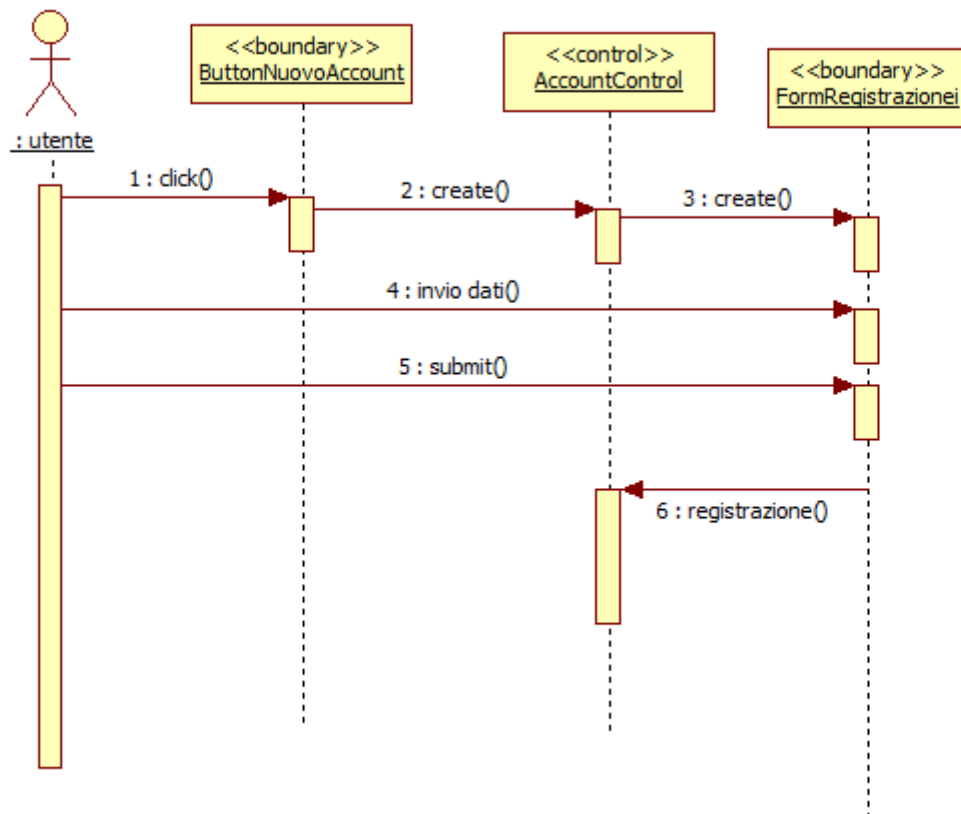
SD_GUT_1 – Login



SD_GUT_2 – Logout

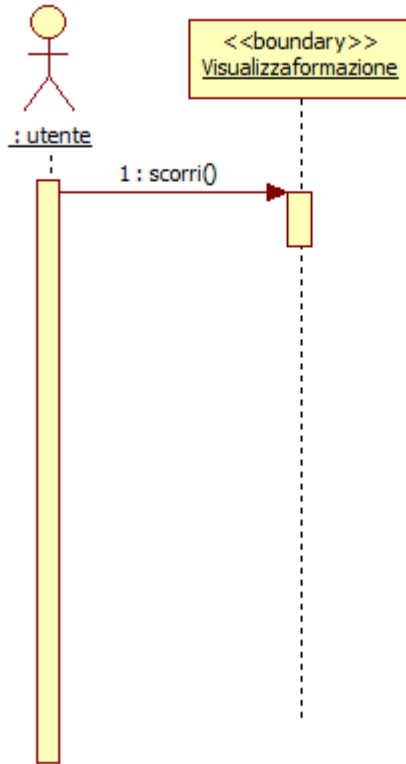


SD_GUT_3 – registrazione

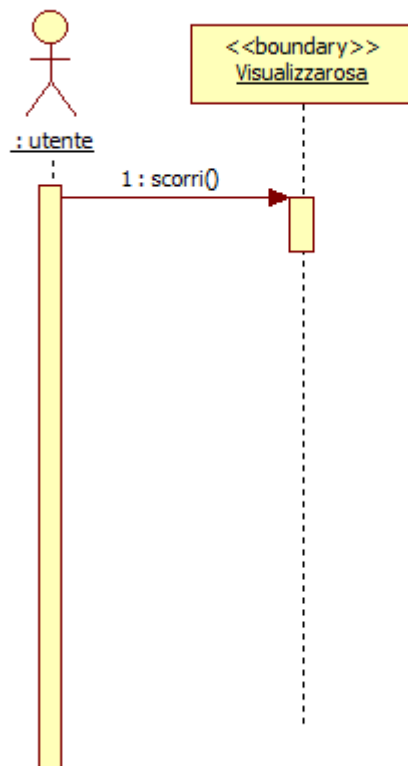


7.2 Gestione Sistema

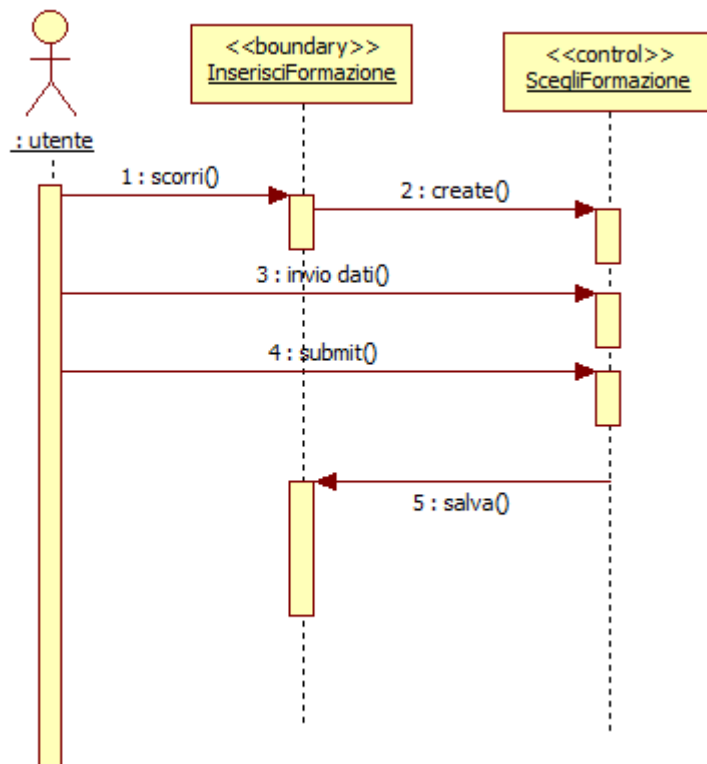
SD_GSI_1 – visualizza formazioni



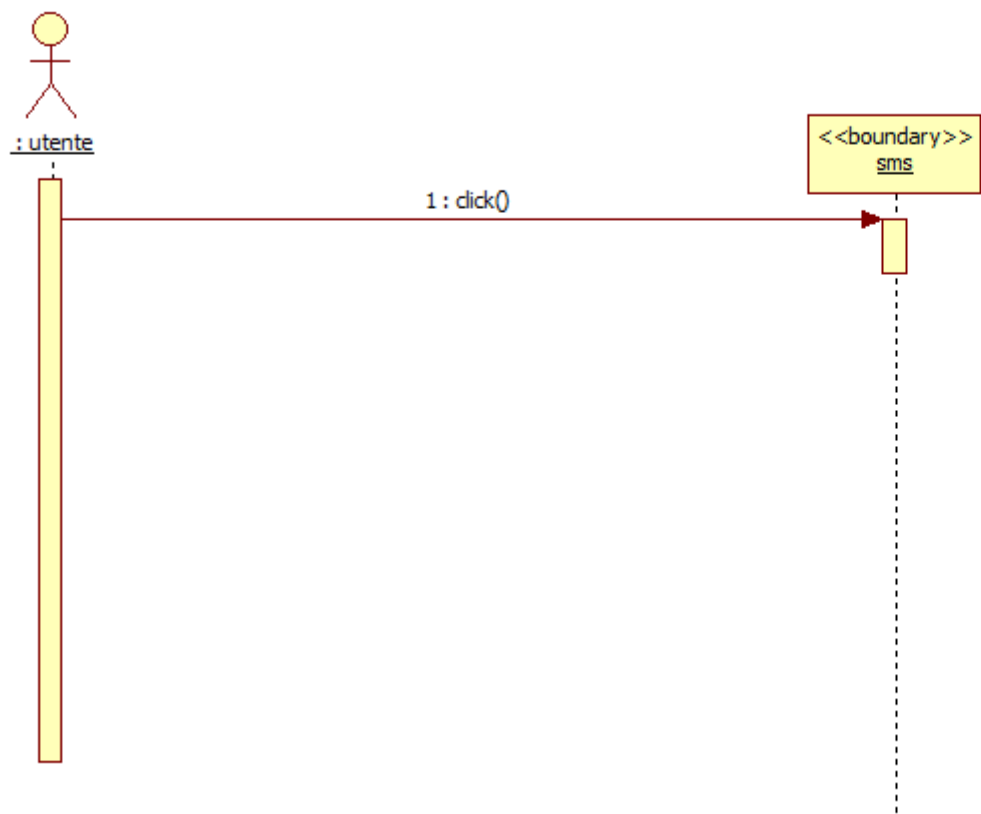
SD_GSI_2 – visualizza rosa



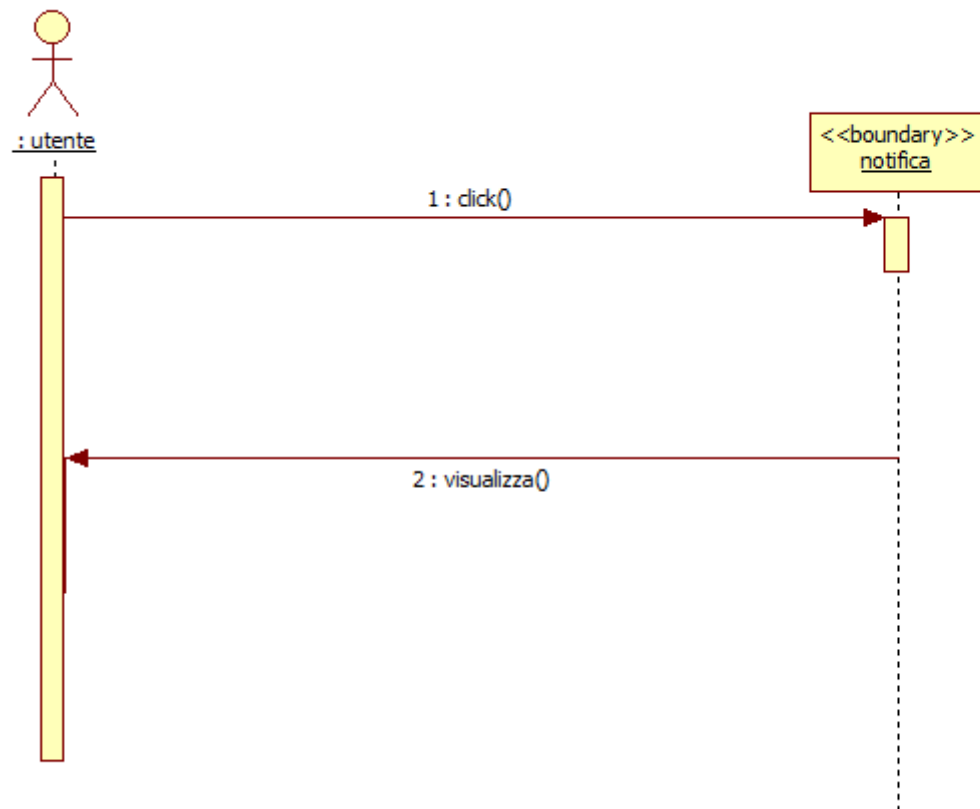
SD_GSI_3 – inserisci formazione



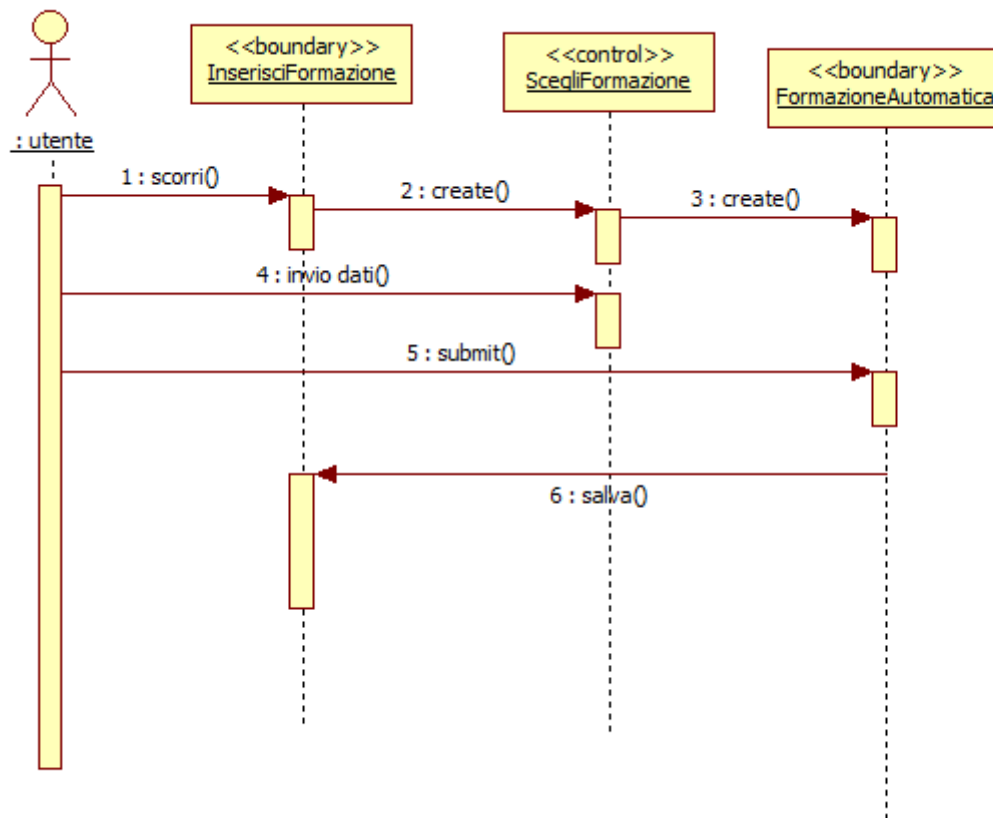
SD_GSI_4 – invio sms



SD_GSI_5 – leggi notifica

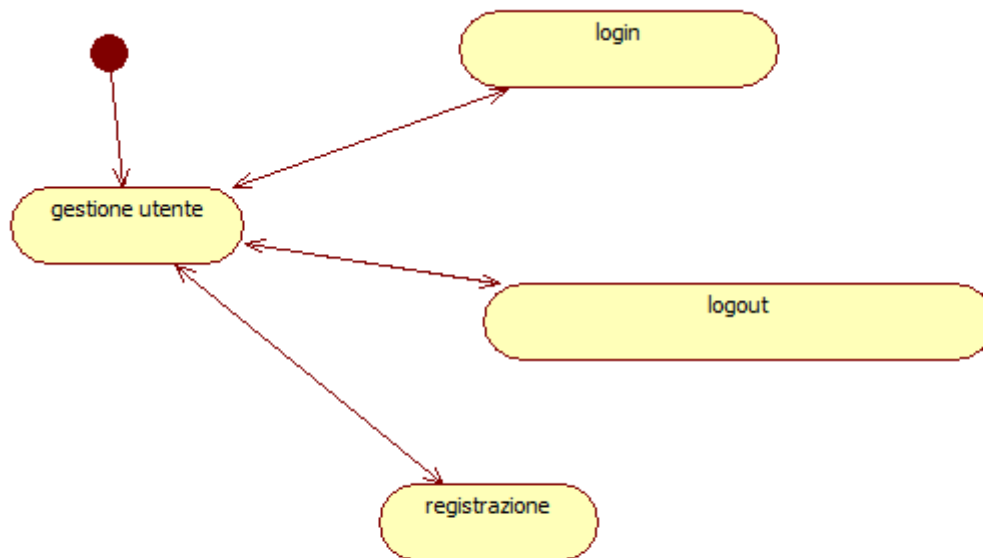


SD_GSI_6 – formazione automatica



8 NAVIGATIONAL PATH

8.1 Gestione Utente



8.1 Gestione Sistema

