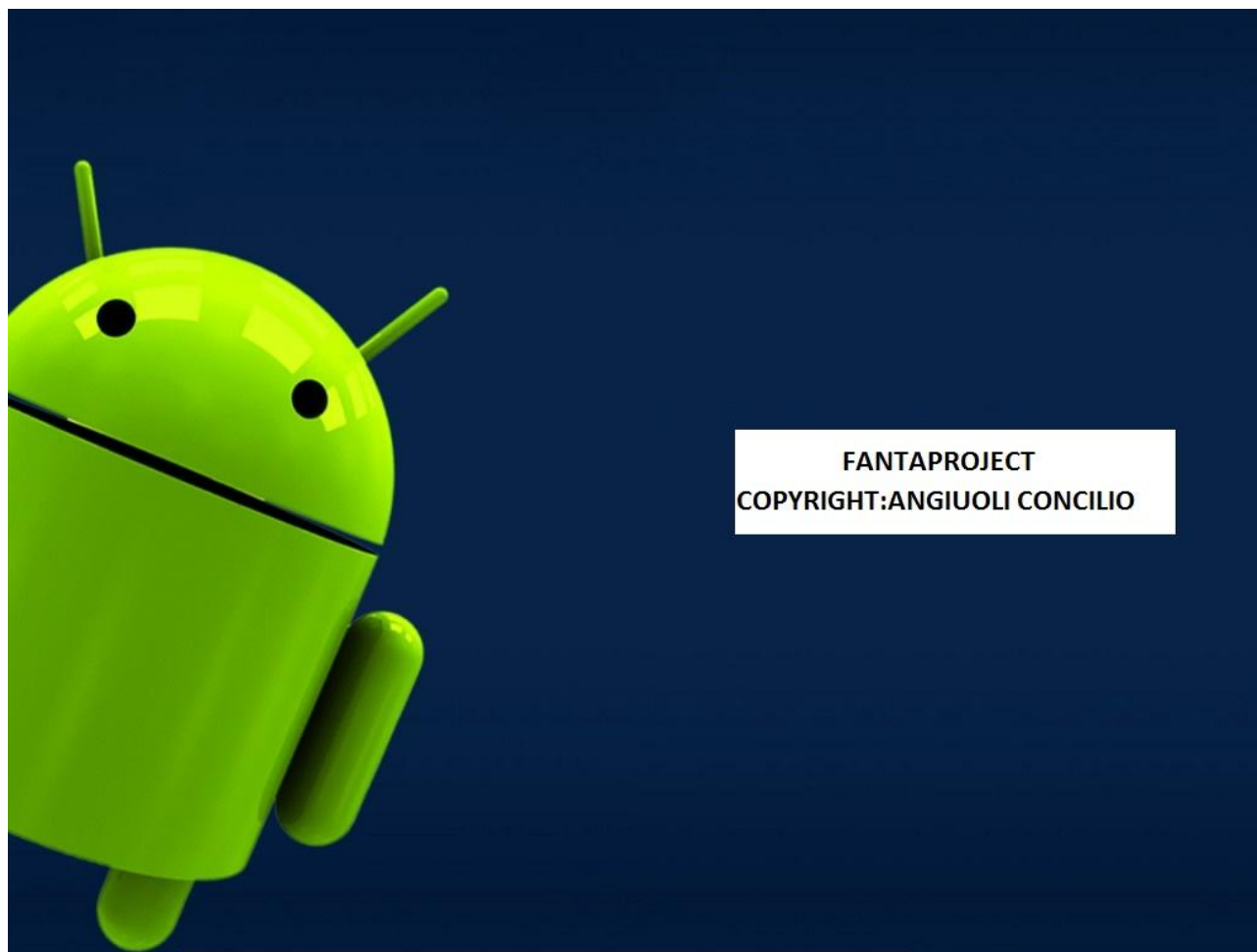




UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI SALERNO
FACOLTA' DI SCIENZE MM.FF.NN.
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INFORMATICA CORSO DI LAUREA
TRIENNALE IN INFORMATICA



FANTAPROJECT
COPYRIGHT: ANGIUOLI CONCILIO

Partecipanti

Part. 1

Nome DONATO Cognome CONCILIO Matr 0512101170

Part. 2

Nome SALVATORE Cognome ANGIUOLI Matr. 0512101383

1. 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	5
1.5	Gestione Sistema	7
1.6	Gestione Utenti.....	7
1.7	Attori del Sistema	8
2	Requisiti funzionali	8
2.1	Gestione utente	8
2.1.1	RF_GUT – GESTIONE UTENTE.....	8
2.1.2	RF_GUT_1 - Login.....	8
2.1.3	RF_GUT_2 - Logout.....	8
2.1.4	RF_GUT_3 - Registrazione account.....	8
2.2	Gestione SISTEMA.....	8
2.2.1	RF_GSI – GESTIONE SISTEMA.....	9
2.2.2	RF_GSI_1 - Visualizzazione della probabili formazioni e le informazioni relative ad ogni squadra	9
2.2.3	RF_GSI_2 - Inserimento della formazione e scelta del modulo.....	9
2.2.4	RF_GSI_3 - Visualizzazione della propria rosa.....	9
2.2.5	RF_GSI_4 - Inserimento della formazione automatica.....	9
2.2.6	RF_GSI_5 - Invio di un sms.....	9
3	Requisiti Non Funzionali	9
3.1	EFFICACIA	10
3.2	USABILITA'	10
3.3	PERFORMANCE	10
3.4	MANUTENIBILITA'	10
3.5	SICUREZZA	10

3.6 PRIVACY..... 10

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.

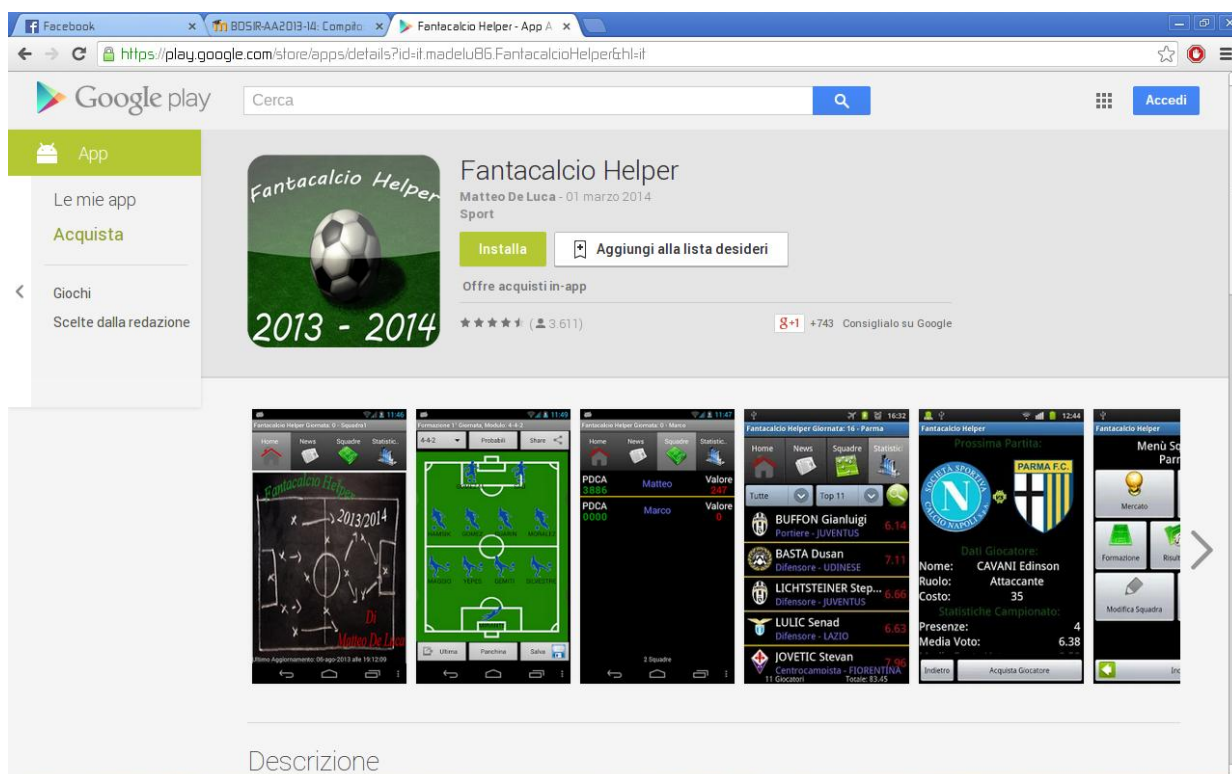
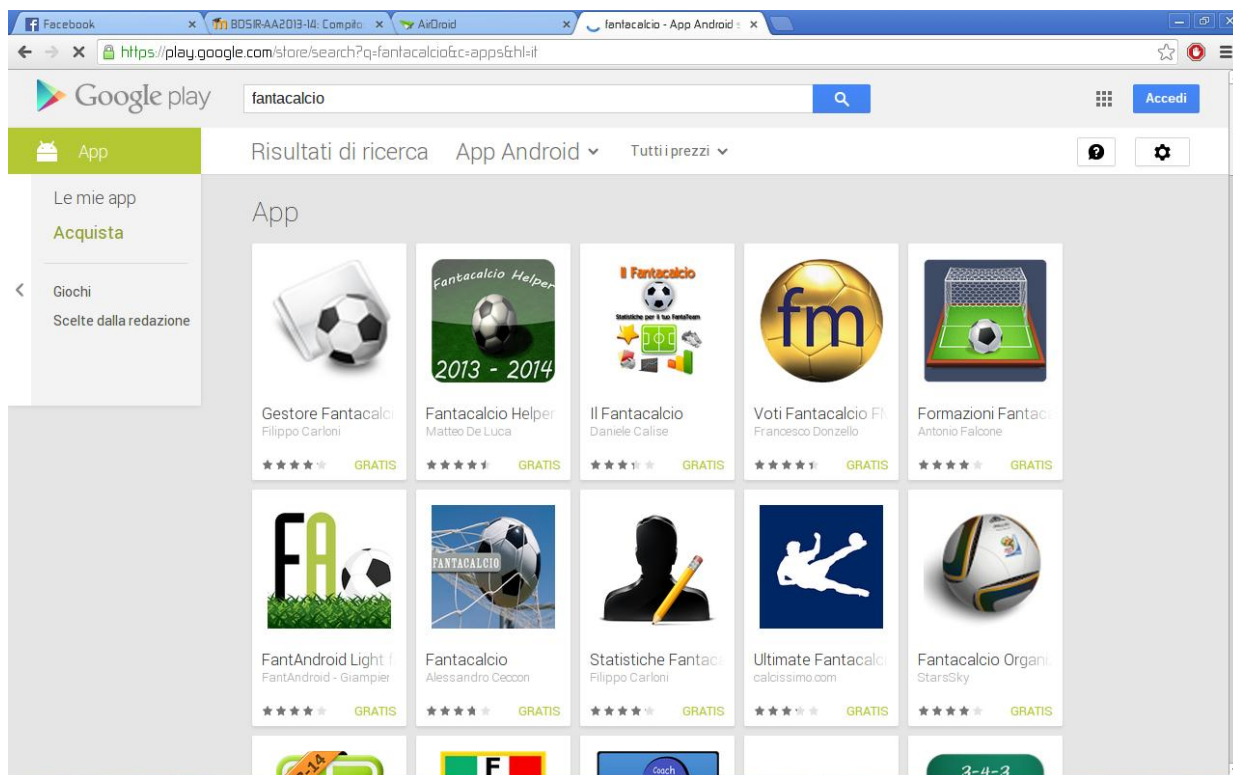
Sono state tuttavia riscontrate molte difficoltà da parte degli utenti nell'interazione con l'interfaccia offerta da questo sistema: a questi infatti risulta poco intuitivo e macchinoso usare anche le funzionalità più semplici che il sistema offre, quale ad esempio la visualizzazioni delle probabili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

1.3 Panoramica

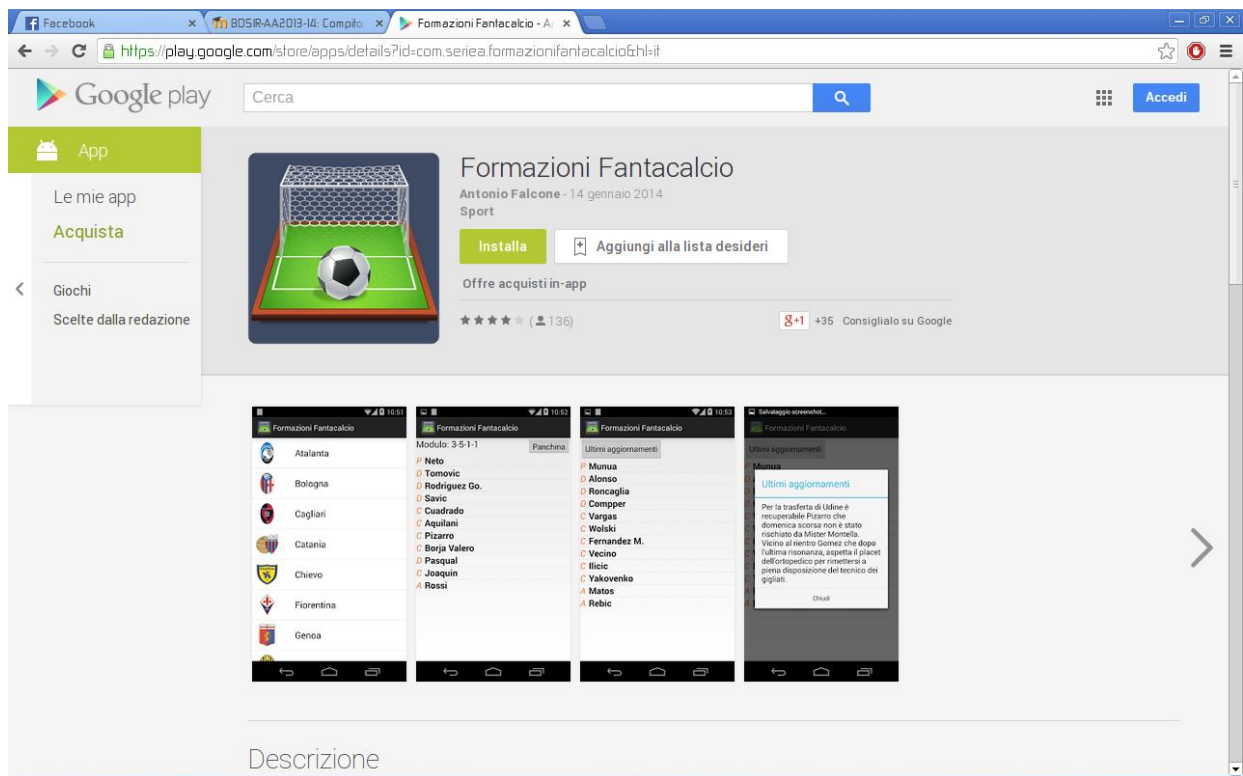
“FantaProject” ha come obiettivo fondamentale quello di gestire in modo più semplice e più robusto possibile i le formazioni dei relativi utenti. Per questo esso offre una facile e intuitiva gestione delle formazioni.

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

2.2.1 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.

Attore: Utente Registrato

2.2.2 RF_GUT_1 - Login

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

2.2.3 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.

2.2.4 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.

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..

3 REQUISITI NON FUNZIONALI

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

3.1 EFFICACIA

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

3.2 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.

3.3 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.

3.4 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.

3.5 SICUREZZA

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

3.6 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.