**Analisi e Specifiche dei Requisiti: Progetto "Fantavacanze"**

* **Analisi del Dominio e delle Aspettative**

Fantavacanze è un'applicazione mobile sviluppata in Flutter con l'obiettivo di creare un'esperienza interattiva e divertente per utenti in vacanza o durante eventi sociali. L'app permette agli utenti di partecipare a competizioni, creare leghe con amici, completare sfide e accedere a giochi interattivi con lo scopo di coinvolgere i partecipanti e aumentare il divertimento durante momenti di svago. L'aspettativa è di attrarre un pubblico giovane e socialmente attivo, che sia interessato a sfide amichevoli e al potenziale di gamification delle proprie esperienze di vacanza.

Il sistema di monetizzazione è basato su pubblicità video (non invasive), abbonamenti premium per funzionalità aggiuntive (come l'accesso esclusivo a certe modalità di gioco e personalizzazioni), e prodotti fisici, come merchandise e album fotografici personalizzati.

* **RASD (Requirements Analysis And Specifications Document)**
* **WHO (Chi)**:
* **Utenti Finali**: Persone tra i 18 e i 35 anni, interessate a partecipare a sfide sociali durante vacanze o eventi. Gli utenti saranno divisi in due categorie principali: utenti standard e utenti premium.
* **Amministratori di Lega**: Gli utenti che creano le leghe e gestiscono le regole e le attività all'interno delle stesse.
* **Team di Sviluppo**: Composto da uno sviluppatore e una persona responsabile del marketing, con un possibile ampliamento in futuro.
* **WHY (Perché)**:
* Offrire un'applicazione mobile che renda le vacanze e i momenti di svago più divertenti attraverso la competizione amichevole.
* Creare un modello di business sostenibile tramite abbonamenti premium, pubblicità video e vendita di prodotti fisici.
* Sfruttare la gamification per creare un senso di comunità e coinvolgimento tra gli utenti.
* **WHAT (Cosa)**:
* **Funzionalità Principali**: Registrazione, login, creazione e gestione di leghe, partecipazione a sfide veloci, giochi interattivi (Dare to Share, 5 Seconds Rule, Speedy Brains), navigazione tramite un drawer laterale e visualizzazione dei ricordi fotografici.
* **Monetizzazione**: Pubblicità video non invasive, abbonamenti premium per l'accesso a funzionalità esclusive e vendita di merchandise e album fotografici.
* **Piattaforme**: Applicazione mobile disponibile sia per Android che per iOS, sviluppata in Flutter.
* **WHERE (Dove)**:
* L'app sarà disponibile su Google Play Store e Apple App Store, utilizzabile in contesti come vacanze, eventi sociali, serate in discoteca o semplicemente tra amici per competere in modo amichevole.
* L'interazione principale avverrà tramite dispositivi mobili, con il backend gestito tramite Supabase per la gestione dei dati e delle autenticazioni.
* **WHEN (Quando)**:
* **Lancio Iniziale**: Si prevede di lanciare l'app nella versione beta entro 6 mesi dall'inizio dello sviluppo per raccogliere feedback dagli utenti.
* **Aggiornamenti**: Aggiornamenti periodici saranno rilasciati ogni 3 mesi per introdurre nuove funzionalità, miglioramenti e bug fix.
* **Requisiti di Sicurezza**
* **Protezione dei Dati**: Supabase sarà utilizzato per gestire l'autenticazione e la conservazione dei dati degli utenti. Tutti i dati sensibili saranno crittografati e gli accessi saranno protetti tramite OAuth o altri metodi di autenticazione sicuri.
* **Privacy degli Utenti**: Sarà necessario ottenere il consenso degli utenti per raccogliere e utilizzare i dati personali, con una politica sulla privacy chiaramente esposta nell'applicazione. Gestire il consenso GDOR di Google.
* **Gestione delle Transazioni**: Le transazioni per gli abbonamenti premium e l'acquisto di prodotti fisici saranno gestite tramite RevenueCat, un servizio di pagamento sicuro conforme agli standard PCI-DSS.
* **Requisiti di Prestazioni**
* **Scalabilità**: L'app deve essere in grado di gestire un numero crescente di utenti. Supabase offre opzioni di espansione dei piani per supportare più utenti e maggiore archiviazione man mano che l'app cresce.
* **Tempo di Risposta**: L'app deve garantire tempi di risposta rapidi, con un obiettivo massimo di latenza inferiore a 2 secondi per la maggior parte delle operazioni comuni (login, caricamento della lega, visualizzazione dei giochi).
* **Bassa Complessità Computazionale**: Gli algoritmi utilizzati per la gestione delle leghe e delle sfide dovranno essere ottimizzati per garantire un'esperienza fluida anche con un numero elevato di partecipanti.
* **Requisiti di Processo**
* **Metodologia Agile**: Sarà utilizzato un approccio agile per lo sviluppo del progetto, con cicli iterativi di due settimane per consentire flessibilità e la capacità di rispondere ai feedback degli utenti.
* **Testing**: Ogni release sarà accompagnata da una serie di test unitari, di integrazione e di accettazione per garantire la qualità del prodotto. I test utente saranno condotti durante la fase beta per assicurare che l'app soddisfi le aspettative del pubblico target.
* **Versioning e Rilascio**: Saranno utilizzati strumenti di versionamento come Git per tracciare i cambiamenti nel codice e garantire una gestione efficace dello sviluppo. Le versioni saranno etichettate in modo incrementale per facilitare i rilasci.