

**Università degli Studi di Salerno**  
Corso di Ingegneria del Software

**FantaUnisa**  
**Presentazione del progetto**  
**Versione 1.0**



Data: 20/10/2025

Progetto: FantaUnisa	Versione: 1.0
Documento: Presentazione del Progetto	Data: 20/10/2025

**Coordinatore del progetto:**

Nome	Matricola
Corona Francesco	0512119827

**Partecipanti:**

Nome	Matricola
Clavino Antonio	0512119692
Corona Francesco	0512119827
Sabetta Francesco	0512118990
Tiberini Monica	0512120226

<b>Scritto da:</b>	Tutti i partecipanti.
--------------------	-----------------------

**Revision History**

Data	Versione	Descrizione	Autore
01/10/2025	0.1	Presentazione della proposta di progetto	Tutti i partecipanti
20/10/2025	1.0	Revisione stilistica del documento	Corona Francesco

# Indice

<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Il gioco del Fantacalcio</b>	<b>4</b>
1.1.1. Cos'è il fantacalcio	4
1.1.2. Le regole fondamentali	4
<b>1.2. Gli obiettivi del progetto</b>	<b>4</b>
1.2.1. Utilizzare l'AI per schierare la formazione migliore	4
1.2.2. Strumenti e figure previsti	4

# **1. INTRODUZIONE**

## **1.1. Il gioco del Fantacalcio**

### **1.1.1. Cos'è il fantacalcio**

Il fantacalcio è un gioco manageriale molto diffuso in Italia. Nato negli anni '90, si basa sui risultati e i voti in pagella attribuiti ai giocatori delle squadre di Serie A. Prima dell'era digitale il punto di riferimento era la Gazzetta dello Sport, nell'era digitale il cartaceo è stato sostituito da diversi portali online che si sostituiscono a tutte le operazioni che un tempo erano effettuate con carta, penna e calcolatrice.

### **1.1.2. Le regole fondamentali**

Un gruppo di *fantallenatori* (solitamente 8, 10 o 12 persone) forma una lega. Prima di iniziare ciascun fantallenatore costruisce la propria rosa basandosi sulla lista dei calciatori presenti in Serie A. Al termine di ogni giornata di campionato si somma il voto di ciascun giocatore (sommato a eventuali bonus/malus come goal, assist o cartellini) per ottenere il voto di giornata. Solitamente si stabiliscono delle soglie gol: ad esempio si realizza un gol quando si raggiungono i 66 punti, poi 71, 76 e così via.

È chiaro che l'obiettivo del gioco è quello di ottenere più punti, un modo per farlo è quello di schierare i giocatori più adatti: preferire giocatori in particolare condizione di forma, evitare giocatori di squadre medio-piccole che affrontano squadre di prima fascia, scegliere il modulo migliore per massimizzare il punteggio.

## **1.2. Gli obiettivi del progetto**

### **1.2.1. Utilizzare l'AI per schierare la formazione migliore**

L'obiettivo del progetto è realizzare un portale in grado di consigliare a un fantallenatore la miglior formazione da schierare in base alla sua rosa.

Il funzionamento è semplice: l'utente carica la propria rosa, il portale in base ai dati in suo possesso restituisce i giocatori consigliati.

### **1.2.2. Strumenti e figure previsti**

Per la realizzazione, sarà necessario utilizzare strumenti in grado di recuperare i dati di squadre e calciatori (con un'operazione manuale da eseguire periodicamente oppure in automatico), di sviluppo web e di programmazione. Tra le prime figure previste ci sono: l'utente base, il gestore degli utenti, il gestore del database sportivo, il gestore degli algoritmi di ricerca e di calcolo.