

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

FantaUnisa
Requirement Analysis Document
Versione 1.0



Data: 11/11/2025

Progetto: FantaUnisa	Versione: 0.5
Documento: Requirement Analysis Document	Data: 27/10/2025

Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola
Corona Francesco	0512119827

Partecipanti:

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

Scritto da:	Tutti i partecipanti.
-------------	-----------------------

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
20/10/2025	0.1	Creazione bozza	Corona Francesco, Sabetta Francesco
22/10/2025	0.2	Prima stesura del documento	Sabetta Francesco
24/10/2025	0.3	Revisione generale ed ampliamento sezione Use Case Model	Sabetta Francesco
26/10/2025	0.4	Aggiunta del Glossary	Corona Francesco
27/10/2025	0.5	Mock-Up & Navigational Paths	Tiberini Monica, Clavino Antonio
11/11/2025	1.0	Object Model e Dynamic Model	Tutti i partecipanti

Indice

1.	<i>INTRODUZIONE</i>	4
1.1.	Purpose	4
1.2.	Scope of the system	4
1.3.	Objectives and success criteria of the project.....	4
1.4.	Definitions, acronyms, and abbreviations	5
1.5.	References	6
1.6.	Overview	6
2.	<i>CURRENT SYSTEM</i>	6
3.	<i>PROPOSED SYSTEM</i>	7
3.1.	Overview	7
3.2.	Functional requirements	7
3.3.	Nonfunctional requirements.....	8
3.4.	System models.....	10
3.5.	Use case model	14
4.	<i>GLOSSARY</i>	46

1. INTRODUZIONE

1.1. Purpose

Lo scopo di *FantaUnisa* è la progettazione di un'applicazione web capace di supportare i fantallenatori nell'individuazione della formazione ideale da schierare ogni settimana, attraverso l'uso di statistiche e algoritmi di intelligenza artificiale.

Il sistema offre una piattaforma semplice, interattiva e basata su dati reali, con lo scopo di fornire una scelta razionale e automatizzata delle formazioni ottimali in base alla rosa e al modulo scelto.

1.2. Scope of the system

Le funzionalità *in scope* sono le seguenti:

- registrazione e autenticazione dell'utente;
- creazione e modifica della rosa personale dell'utente;
- aggiornamento settimanale delle statistiche dei calciatori tramite caricamento di un file Excel (o simili);
- calcolo dell'indice di difficoltà per le squadre di serie A;
- generazione di una formazione ideale in base alla rosa e al modulo scelto.
- visualizzazione dei risultati e storico delle formazioni consigliate.

Alcune funzionalità *out of scope* che puntano a evolvere il sistema sono:

- miglioramento del sistema di scelta dei giocatori attraverso l'utilizzo di statistiche più dettagliate;
- aggiornamento automatico del database;
- analisi di trend di rendimento e infortuni.
- confronto tra utenti e classifiche interne.

1.3. Objectives and success criteria of the project

Si distinguono alcuni obiettivi e criteri fondamentali di successo del progetto:

- **Funzionalità:** il sistema deve ricevere in input una rosa di giocatori e generare un output idoneo; quindi, deve rispettare le condizioni indicate dal modulo scelto;
- **Performance:** il calcolo deve avvenire in maniera immediata (pochi secondi al massimo);
- **Affidabilità:** l'algoritmo deve essere affidabile. Al termine di ogni giornata di Serie A bisogna effettuare dei controlli a campione sulle varie formazioni calcolate. Una volta usciti i voti dei calciatori, sarà facile

- controllare la correttezza della previsione confrontando la formazione consigliata con quella che avrebbe ottenuto il maggior numero di punti possibile. Il test potrà considerarsi positivo quando la differenza "formazioneConsigliata-formazioneMigliore" sarà positiva o negativa entro una certa soglia (ad es. max 2/3 punti di differenza);
- **Usabilità:** l'interfaccia deve essere intuitiva, chiara e accessibile da qualsiasi dispositivo web;
 - **Scalabilità:** il sistema deve supportare un numero crescente di utenti e aggiornamenti settimanali senza degradare le prestazioni.

1.4. Definitions, acronyms, and abbreviations

NOME	TIPO	DESCRIZIONE
ROSA	Def.	La lista completa dei 25 giocatori (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti).
FORMAZIONE	Def.	Gli 11 giocatori da schierare in campo da scegliere all'interno della rosa,
MODULO	Def.	Combinazione di schieramento della formazione. Le combinazioni sono limitate a quelle concesse dal gioco.
POR / GK	Abbr.	Abbreviazioni per il portiere.
DIF	Abbr.	Apprezzazione per il difensore
CC	Abbr.	Abbreviazione per il centrocampista
ATT	Abbr.	Abbreviazione per l'attaccante
VOTO	Def.	Voto attribuita alla prestazione di un calciatore da una testata giornalistica usata come riferimento per il gioco.
BONUS	Def.	Azioni compiute da un giocatore che determinano un valore da aggiungere al voto ottenuto (gol, assist, rigore realizzato, rigore parato, porta inviolata).
MALUS	Def.	Azioni compiute dal giocatore che determinano un valore da sottrarre al voto ottenuto (cartellino giallo, cartellino rosso, autogol, rigore sbagliato).

FANTAVOTO	Def.	Valore ottenuto dalla somma VOTO + BONUS + MALUS. La somma di tutti i FANTAVOTI determina il punteggio ottenuto in quella giornata.
SOGLIA GOL	Def.	Nel fantacalcio, le partite non vengono vinte da chi ottiene più fantapunti, ma esistono delle soglie gol. Il primo gol generalmente viene realizzato a 66 fantapunti, poi ogni X punti si ottiene un gol. Ad es. se X=5 i gol saranno realizzati a 66, 71, 76... Vince chi fa più gol.

1.5. References

- Regolamento ufficiale *Fantacalcio.it* o testata giornalistica di riferimento.
- Calendario ufficiale Serie A TIM (stagione corrente).

1.6. Overview

Il presente documento descrive l'analisi dei requisiti funzionali e non funzionali del sistema **FantaUnisa**.

Dopo l'introduzione, il documento presenta:

- una descrizione del **sistema corrente** e delle sue limitazioni;
- il **sistema proposto**, con i requisiti funzionali e non funzionali;
- i **modelli di sistema**, comprendenti scenari e casi d'uso che rappresentano le principali interazioni tra utenti, amministratori e il sistema;
- infine, una descrizione dell'**interfaccia utente** e del flusso di navigazione previsto.

2. CURRENT SYSTEM

Un fantallenatore, che deve schierare la propria formazione, deve analizzare manualmente le probabili formazioni titolari, verificare infortuni e analizzare la difficoltà delle partite.

Questo processo risulta dispendioso in termini di tempo ed è soggetto ad errori umani, poiché richiede di consultare più fonti esterne (siti web, forum e piattaforme statistiche di fantacalcio).

Esempi di siti comunemente utilizzati sono:

- **Fantacalcio.it** per voti e fantamedie;
- **Leghe Fantacalcio** per statistiche e moduli;
- **Transfermarkt.it** o **Gazzetta dello Sport** per infortuni e disponibilità.

3. PROPOSED SYSTEM

3.1. Overview

Il sistema **FantaUnisa** mira a semplificare e automatizzare il processo di scelta della formazione ideale, sfruttando tecniche di **analisi statistica** e **intelligenza artificiale**. L'applicazione web prevede tre attori principali:

- **Utente (non registrato):** può registrarsi e visualizzare informazioni introduttive.
- **Utente registrato:** può gestire la propria squadra, selezionare il modulo e generare la formazione ideale.
- **Gestore di dati statistici:** aggiorna settimanalmente i dati tramite file Excel e gestisce la base statistica.

Il sistema elabora i dati caricati dall'amministratore, calcola l'indice di difficoltà per ogni squadra e, per ciascun utente, genera automaticamente la formazione ideale in base al modulo scelto e alle statistiche aggiornate.

3.2. Functional requirements

RF1 - Registrazione | Priorità: Alta

Un utente (non registrato) del sito deve avere la possibilità di registrarsi al Sistema.

RF2 – Login | Priorità: Alta

Un utente registrato deve avere la possibilità di accedere al Sistema tramite credenziali univoche.

RF3 – Gestione Squadra | Priorità: Alta

Un utente registrato deve poter creare e modificare la propria squadra del fantacalcio (3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti).

RF4 – Scelta Modulo | Priorità: Media

L'utente deve poter selezionare il modulo di gioco preferito (4-3-3, 3-4-3, 4-4-2...).

RF5 – Upload File Excel | Priorità: Alta

L'amministratore deve avere la possibilità di caricare il file Excel contenente le statistiche aggiornate dei giocatori e delle squadre di Serie A.

RF6 – Calcolo Indice di Difficoltà | Priorità: Alta

Il Sistema deve essere in grado di elaborare automaticamente l'indice di difficoltà di ogni squadra, basandosi sui gol fatti, gol subiti e fantamedie.

RF7 – Aggiornamento Settimanale Dati | Priorità: Alta

Il Sistema deve aggiornare i dati e ricalcolare gli indici di difficoltà ogni volta che viene caricato un nuovo file Excel.

RF8 – Generazione Formazione Ideale | Priorità: Alta

L'utente deve avere la possibilità di visualizzare la formazione ideale per la prossima giornata, calcolata in base:

- alla fantamedia dei giocatori;
- all'indice di difficoltà della squadra avversaria;
- al modulo selezionato.

RF9 – Visualizzazione Statistiche Giocatori | Priorità: Media

L'utente deve poter visualizzare statistiche aggiornate dei propri giocatori (gol, assist, media voto, fantamedia).

RF10 – Visualizzazione Indice Difficoltà Squadre | Priorità: Alta

L'utente deve poter visualizzare la classifica aggiornata dell'indice di difficoltà di tutte le squadre di Serie A.

RF11 – Logout | Priorità: Alta

L'utente autenticato deve poter effettuare il logout dal Sistema in qualsiasi momento.

3.3. *Nonfunctional requirements*

1. Usability

RNF1 – Interfaccia Utente e Fattori Umani

Il sistema dovrà avere un menù con non più di cinque voci principali, interfaccia chiara e responsive, ottimizzata per dispositivi mobili. I tipi di utente previsti sono:

- Utente (non registrato)
- Utente Registrato
- Amministratore
- Sistema AI

2. Reliability

RNF2 – Affidabilità dell'Algoritmo

L'algoritmo di generazione della formazione deve restituire risultati coerenti con le statistiche reali e i dati aggiornati. Dopo ogni giornata di Serie A, l'amministratore potrà effettuare controlli a campione confrontando la "formazione consigliata" con quella che avrebbe ottenuto il punteggio massimo possibile. La differenza deve restare entro una soglia di ± 3 punti.

Il sistema deve inoltre garantire:

- integrità dei dati memorizzati nel database,
- backup settimanale dei dati statistici,
- continuità del servizio anche in caso di carico elevato.

3. Performance

RNF3 – Prestazioni

Il sistema deve:

- Rispondere alle richieste di calcolo in meno di 2 secondi.
- Gestire fino a 100 utenti simultanei senza degrado percepibile.
- Aggiornare gli indici di difficoltà entro 5 secondi dal caricamento del file Excel.

4. Supportability

RNF4 – Documentazione

Tutte le componenti software dovranno essere documentate per consentire manutenzione e riuso del codice. L'uso dell'applicazione dovrà essere descritto nel manuale utente.

RNF5 – Manutenibilità

Le funzionalità del Sistema devono essere debolmente accoppiate. Il codice dovrà essere suddiviso in moduli distinti: servlet, bean, DAO, service.

5. Implementation

RNF6 – Implementazione

Applicazione Web-Based. Utilizzo del pattern **MVC**.

Database relazionale **MySQL** per la persistenza dei dati.

6. Interface

RNF7 – Interfacce Esterne

- **Database:** MySQL.
- **File input:** Excel per l'importazione dei dati statistici.
- **Web browser:** compatibilità con Chrome e Firefox.

7. Packaging

RNF8 – Distribuzione

Il sistema sarà distribuito come applicazione web accessibile tramite browser.

Non sono previsti installer o pacchetti locali. L'accesso avverrà tramite credenziali universitarie o account dedicati.

8. Legal

RNF9 – Sicurezza e Privacy

Le password devono essere salvate nel database in forma **criptata** per evitare violazioni di sicurezza. L'accesso alle funzioni amministrative è riservato esclusivamente agli utenti con ruolo **amministratore**.

Tutte le comunicazioni avvengono su protocollo **HTTPS**.

Il sistema rispetta le normative del **GDPR** in materia di protezione dei dati personali.

3.4. System models

1. Scenarios

- Scenario 1 – Registrazione

Istanze degli attori partecipanti: Marco – utente (*non registrato*)

Flusso degli eventi:

- Marco è uno studente universitario che desidera partecipare alla lega di fantacalcio creata dai suoi amici. Durante una pausa, apre il sito **FantaUnisa** sul suo computer e nota l'opzione per registrarsi.
- Clicca su *registrati* e il sistema mostra un modulo di registrazione con i campi obbligatori: **nome utente**, **nome**, **cognome**, **e-mail** e **password**.
- Marco compila tutti i campi inserendo:
nome = “Marco”
cognome = “Rossi”
e-mail = “marcolino@gmail.com”
password = “Ninopino01”
nome utente = “Marcoli”
- Preme il pulsante **conferma**. Il sistema verifica i dati inseriti, crea l'account e lo invita ad accedere.
- Dopo la registrazione, Marco ritorna alla home page e seleziona **accedi**. Marco torna alla home page e accede con le credenziali appena create. Dopo il login, il sistema mostra la home e Marco poi chiude la sessione.

- Scenario 2 – Caricamento della squadra personale

Istanze degli attori partecipanti: Marco – utente registrato

Flusso degli eventi:

- Dopo aver effettuato l'accesso, Marco vuole caricare la propria squadra per iniziare la stagione di fantacalcio. Accede alla sezione **Gestione Squadra** e il sistema mostra una schermata suddivisa in quattro aree: **portieri, difensori, centrocampisti e attaccanti**.
- Marco inizia a selezionare i giocatori. Sceglie nel seguente ordine: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti, 6 attaccanti.
 - Meret, Svilar, Terracciano;
 - Di Lorenzo, Bastoni, Spinazzola, Biraghi, Darmian, Toloi, Danilo, Dossena;
 - Barella, Baldanzi, Rabiot, Mkhitaryan, Pessina, Nico Paz, Fagioli, Zielinski;
 - Lautaro, Hojlund, Immobile, Dzeko, Nzola, Pinamonti.
- Dopo aver completato la rosa, Marco clicca su **Salva squadra**. Il sistema registra le scelte nel database e visualizza un messaggio con scritto **Squadra salvata con successo**. Marco chiude la pagina, soddisfatto di aver completato la selezione della propria squadra.
- Scenario 3 – Aggiornamento settimanale dei dati

Istanze degli attori partecipanti: Antonio – gestore dei dati statistici

Flusso degli eventi:

- Antonio è l'amministratore del portale **FantaUnisa**. Ogni settimana deve aggiornare le statistiche delle squadre di Serie A;
- Dalla home amministrativa seleziona la voce **Aggiorna dati** e clicca su **Carica file Excel**. Sceglie dal computer il file **Statistiche_Giornata9.xlsx** e preme **Conferma caricamento**.
- Il sistema mostra una barra di avanzamento e, dopo alcuni secondi, il messaggio: **"Importazione completata – 20 squadre aggiornate"**.
- Antonio apre la sezione **Classifica Difficoltà** e verifica che i valori siano stati ricalcolati correttamente. Chiude la sessione amministrativa.

- Scenario 4 – Consultazione delle statistiche

Istanze degli attori partecipanti: Giulia – utente registrato

Flusso degli eventi:

- Giulia vuole controllare il rendimento dei propri centrocampisti prima di decidere la formazione. Accede alla sezione **Statistiche Giocatori** dal menu principale.
- Il sistema mostra un elenco di tutti i calciatori e una barra di ricerca.
- Giulia digita “**Baldanzi**” e clicca sul pulsante **Cerca**. Il sistema mostra la scheda personale del giocatore con i dati:

Media voto	6.32
Fantamedia	6.58
Gol	3
Assist	2
% Titolarità	82%

- In fondo alla pagina è presente un grafico che mostra l'andamento della fantamedia nelle ultime cinque giornate. Giulia osserva che il rendimento è in crescita e decide di inserirlo come titolare per la prossima giornata. Chiude la scheda e torna alla home.

- Scenario 5 – Generazione della formazione ideale

Istanze degli attori partecipanti: Sofia – utente registrato

Flusso degli eventi:

- Sofia entra nel portale **FantaUnisa** il venerdì sera per preparare la formazione della nuova giornata. Dalla sua home personale seleziona la voce **Formazione ideale**.
- Tra i moduli di gioco disponibili, Sofia sceglie il 3-4-3.
- Il sistema elabora i dati dei giocatori della sua rosa e, dopo pochi secondi, mostra una formazione consigliata:
 - Meret;
 - Di Lorenzo, Bastoni, Acerbi;
 - Barella, Lobotka, Zielinski, Rabiot;

- *Lautaro, Hojlund, Pinamonti.*
- Dopo preme **Salva formazione**. Il sistema registra la formazione e mostra il messaggio: “**Formazione ottimale per la Giornata 10**”. Sofia visualizza il riepilogo finale e chiude la sessione.
- *Scenario 6 – Consultazione della classifica degli indici di difficoltà*

Istanze degli attori partecipanti: Davide – utente registrato

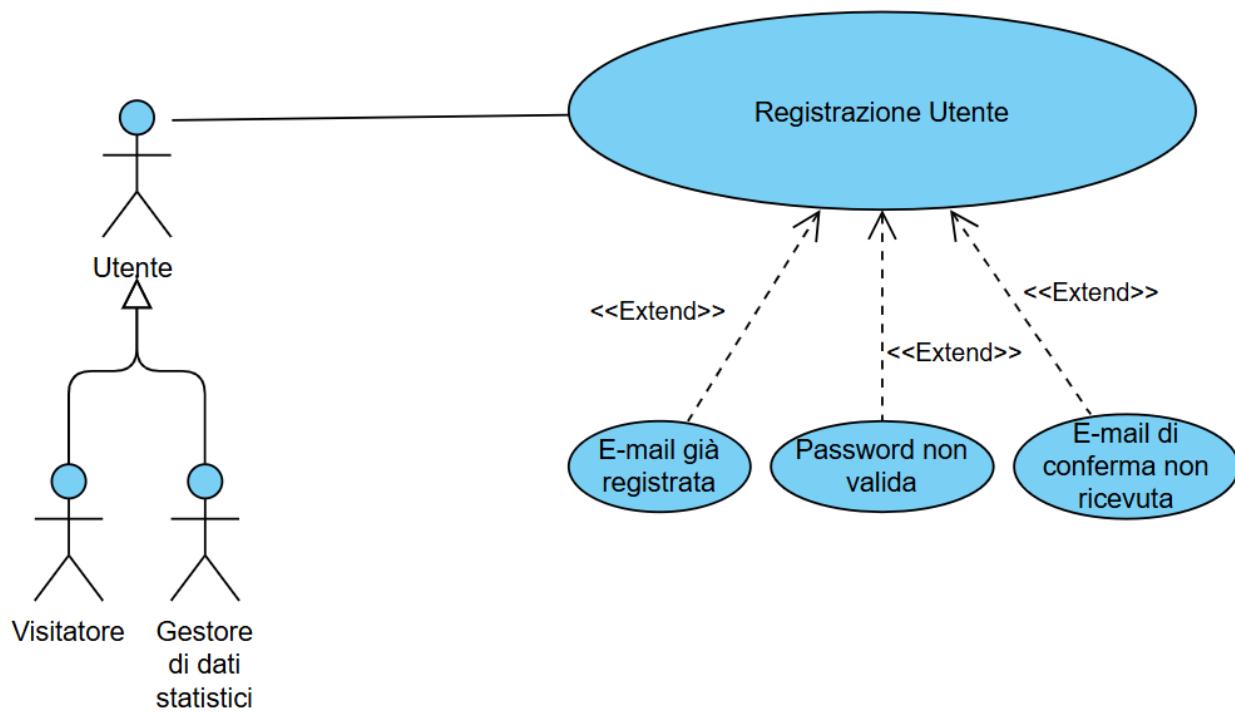
Flusso degli eventi:

- Davide accede alla piattaforma **FantaUnisa** la domenica mattina per verificare le squadre più difficili da affrontare nella giornata in corso.
- Dal menu principale seleziona **Classifica Difficoltà**. Il sistema mostra una tabella con le venti squadre di Serie A ordinate per indice di difficoltà, dal più alto al più basso. Davide nota che Inter, Milan e Juventus risultano ai primi posti con un indice superiore a 0.8, mentre Lecce, Verona ed Empoli presentano valori sotto 0.3. Clicca sul nome “Inter” per visualizzare i dettagli della squadra.
- Il sistema apre una finestra con i dati: **Gol fatti 21, Gol subiti 4, Media voto 6.60, Fantamedia 6.75**.
- Dopo aver letto i dati, Davide conclude che il suo attaccante “Pinamonti” avrà una partita difficile e decide di lasciarlo in panchina.

Chiude la sezione e salva la formazione aggiornata.

3.5. Use case model

UC1 – Registrazione Utente



Attori: Utente (non registrato)

Entry condition: L'utente si trova nella schermata di registrazione.

Flusso di eventi:

1. L'utente clicca su "Registrati".
2. Il sistema mostra il form di registrazione con i campi obbligatori (nome, cognome, e-mail, username, password).
3. L'utente compila i campi e conferma.
4. Il sistema valida i dati, registra l'utente e invia un'e-mail di conferma.
5. L'utente attiva l'account tramite il link ricevuto.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata di login, pronto ad accedere con le nuove credenziali.

Eccezioni:

- UC1.1 – E-mail già registrata
- UC1.2 – Password non valida
- UC1.3 – E-mail di conferma non ricevuta

UC1.1 – E-mail già registrata

Attori: Utente (non registrato)

Entry condition: L'utente tenta di registrarsi con un'e-mail già presente nel database.

Flusso di eventi:

1. Il sistema verifica la presenza dell'e-mail nel database.
2. Se trovata, interrompe la registrazione e mostra il messaggio "E-mail già in uso".
3. L'utente può tornare al form e inserire una nuova e-mail.

Exit condition: L'utente si trova ancora nella schermata di registrazione con il form precompilato e il messaggio d'errore visibile.

UC1.2 – Password non valida

Attori: Utente (non registrato)

Entry condition: L'utente ha inserito una password non conforme ai criteri minimi.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra un messaggio di errore ("La password deve contenere almeno 8 caratteri, un numero e un simbolo").
2. L'utente può correggere e reinserire la password.

Exit condition: L'utente rimane nella schermata di registrazione, con il form ancora attivo.

UC1.3 – E-mail di conferma non ricevuta

Attori: Utente registrato (in attesa di attivazione)

Entry condition: L'utente non riceve l'e-mail di conferma dopo la registrazione.

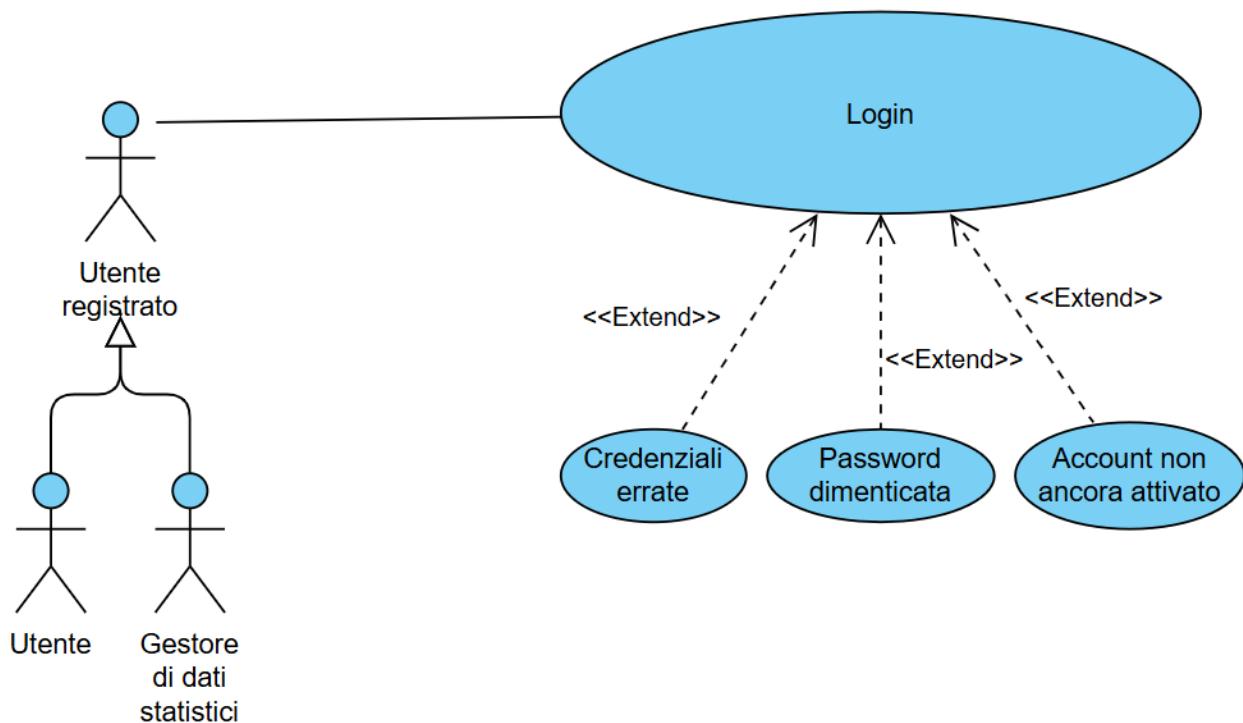
Flusso di eventi:

1. L'utente clicca su "Reinvia email di conferma".

2. Il sistema invia nuovamente la mail di attivazione.

Exit condition: L'utente si trova nella pagina di conferma con il messaggio "Email inviata nuovamente".

UC2 – Login



Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente è nella schermata di login.

Flusso di eventi:

1. L'utente inserisce e-mail e password.
2. Il sistema verifica le credenziali.
3. Se valide, l'utente accede alla dashboard personale.

Exit condition: L'utente si trova nella dashboard personale, autenticato nel sistema.

Eccezioni:

- UC2.1 – Credenziali errate
- UC2.2 – Account non ancora attivato
- UC2.3 – Password dimenticata

UC2.1 – Credenziali errate

Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente ha inserito credenziali non corrette.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra il messaggio "Email o password non corretti."
2. Dopo 3 tentativi falliti, l'account viene temporaneamente bloccato.

Exit condition: L'utente rimane nella schermata di login, con il messaggio d'errore visibile.

UC2.2 – Account non attivato

Attori: Utente registrato (in attesa di attivazione)

Entry condition: L'utente tenta di accedere senza aver confermato la registrazione.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra il messaggio "Account non attivato. Controlla la tua e-mail."
2. L'utente può cliccare su "Reinvia link di attivazione."

Exit condition: L'utente si trova nella schermata di login con il messaggio informativo.

UC2.3 – Password dimenticata

Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente non ricorda la password.

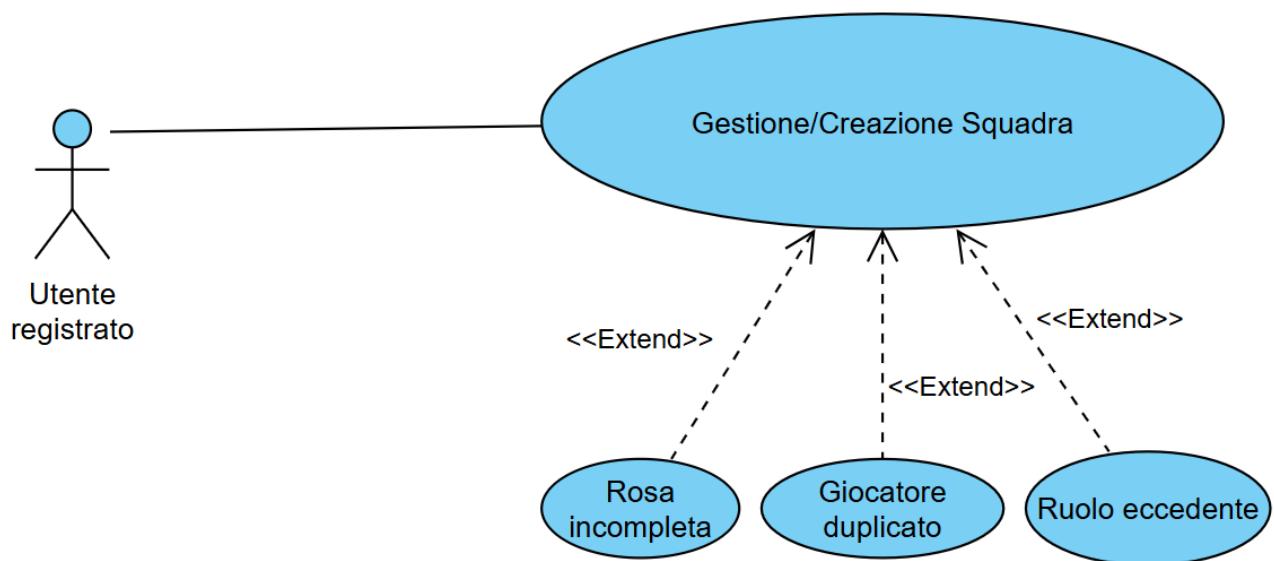
Flusso di eventi:

1. L'utente clicca su "Password dimenticata."
2. Inserisce la propria e-mail.
3. Il sistema invia un link per il reset.

4. L'utente imposta una nuova password.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata di login, pronto a usare la nuova password.

UC3 – Gestione / Creazione Squadra



Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente ha effettuato il login.

Flusso di eventi:

1. L'utente accede alla sezione "Gestione Squadra."
2. Il sistema mostra le aree per ruolo.
3. L'utente seleziona i giocatori.
4. Il sistema verifica i vincoli e salva la rosa.

Exit condition: L'utente si trova nella pagina di conferma con il messaggio "Squadra salvata con successo."

Eccezioni:

- UC3.1 – Rosa incompleta
- UC3.2 – Giocatore duplicato
- UC3.3 – Ruolo eccedente

UC3.1 – Rosa incompleta

Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente non ha completato la selezione di tutti i ruoli.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra il messaggio d'errore “Rosa incompleta – devi selezionare 25 giocatori.”

Exit condition: L'utente rimane nella schermata “Gestione Squadra” con la rosa vuota.

UC3.2 – Giocatore duplicato

Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente ha selezionato un giocatore già presente.

Flusso di eventi:

1. Il sistema rileva il duplicato.
2. Mostra “Giocatore già inserito.”

Exit condition: L'utente rimane nella schermata “Gestione Squadra”, con il giocatore duplicato non aggiunto.

UC3.3 – Ruolo eccedente

Attori: Utente registrato

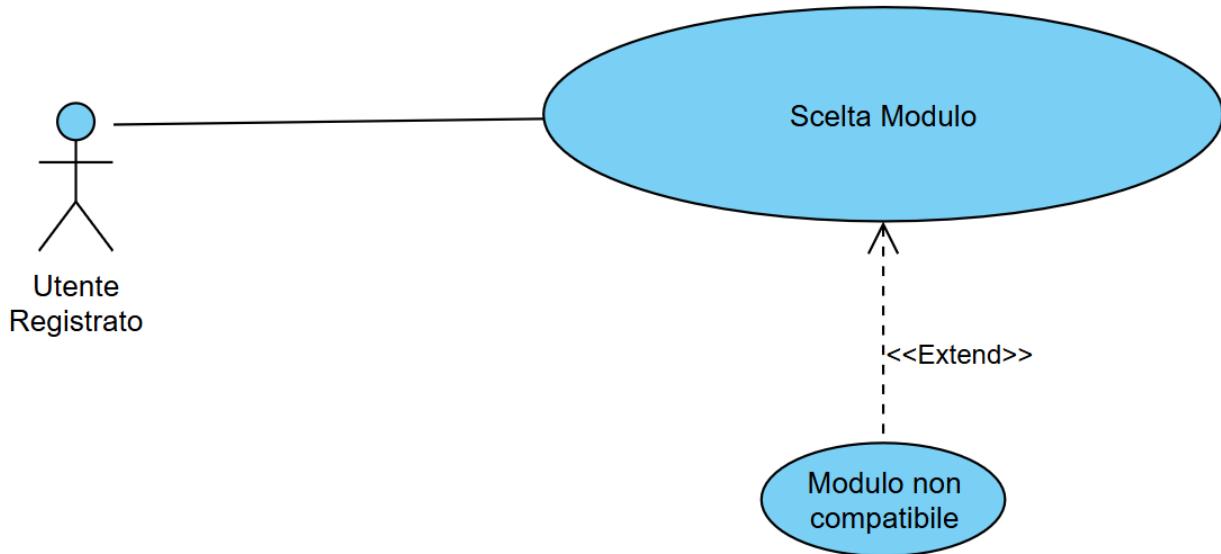
Entry condition: L'utente ha selezionato più giocatori del limite previsto per un ruolo.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra “Numero massimo per ruolo raggiunto.”

Exit condition: L'utente si trova ancora nella schermata “Gestione Squadra”.

UC4 – Scelta Modulo



Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente ha una rosa completa.

Flusso di eventi:

1. L'utente apre la sezione "Modulo".
2. Seleziona uno schema tattico.
3. Il sistema verifica compatibilità e salva la scelta.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata di conferma "Modulo salvato".

Eccezioni:

- UC4.1 – Modulo non compatibile

UC4.1 – Modulo non compatibile

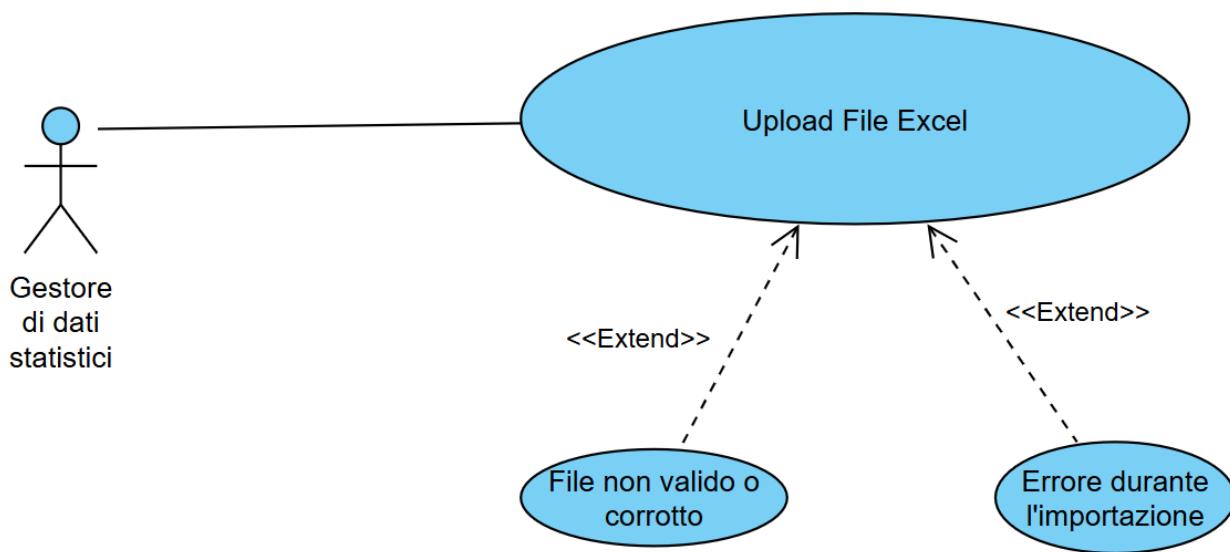
Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente seleziona un modulo non compatibile con la rosa.

Flusso di eventi: Il sistema mostra "Modulo non compatibile con la tua rosa."

Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Gestione Squadra", invitato a modificare la composizione.

UC5 – Upload File Excel



Attori: Gestore di dati statistici

Entry condition: Il gestore di dati statistici ha effettuato l'accesso all'area riservata.

Flusso di eventi:

1. Il gestore di dati statistici seleziona “Carica file Excel.”
2. Sceglie il file e conferma.
3. Il sistema valida e aggiorna i dati.

Exit condition: Il gestore di dati statistici si trova nella schermata di riepilogo con il messaggio “Aggiornamento completato.”

Eccezioni:

- UC5.1 – File non valido o corrotto
- UC5.2 – Errore durante l'importazione

UC5.1 – File non valido o corrotto

Attori: Gestore di dati statistici

Entry condition: Il gestore di dati statistici seleziona un file errato.

Flusso di eventi:

1. Il sistema rileva l'anomalia e mostra “Formato file non riconosciuto o corrotto.”

Exit condition: Il gestore di dati statistici rimane nella schermata “Caricamento Dati.”

UC5.2 – Errore durante l'importazione

Attori: Gestore di dati statistici

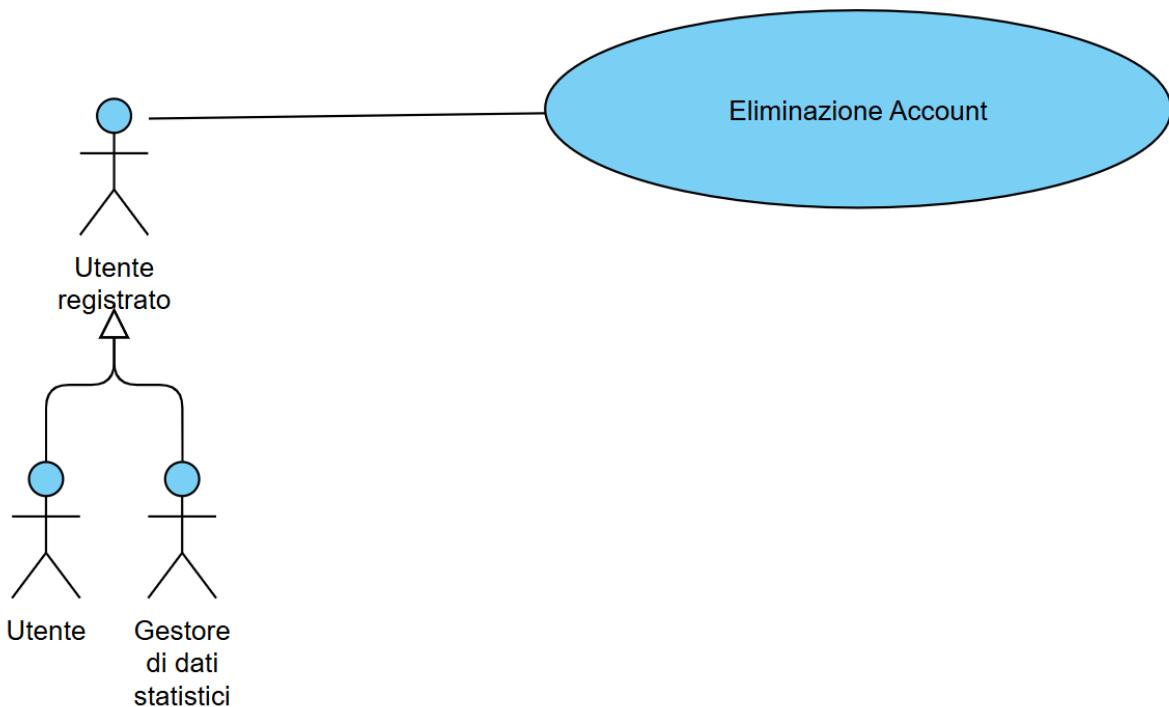
Entry condition: Il gestore di dati statistici inserisce un file contenente dati incoerenti.

Flusso di eventi:

1. Il sistema analizza il file e rileva dati incoerenti.
2. Il sistema genera un log e mostra un messaggio di errore.

Exit condition: Il gestore di dati statistici si trova nella schermata “Gestione Dati” con l’importazione annullata.

UC6 – Eliminazione Account



Attori: Utente registrato

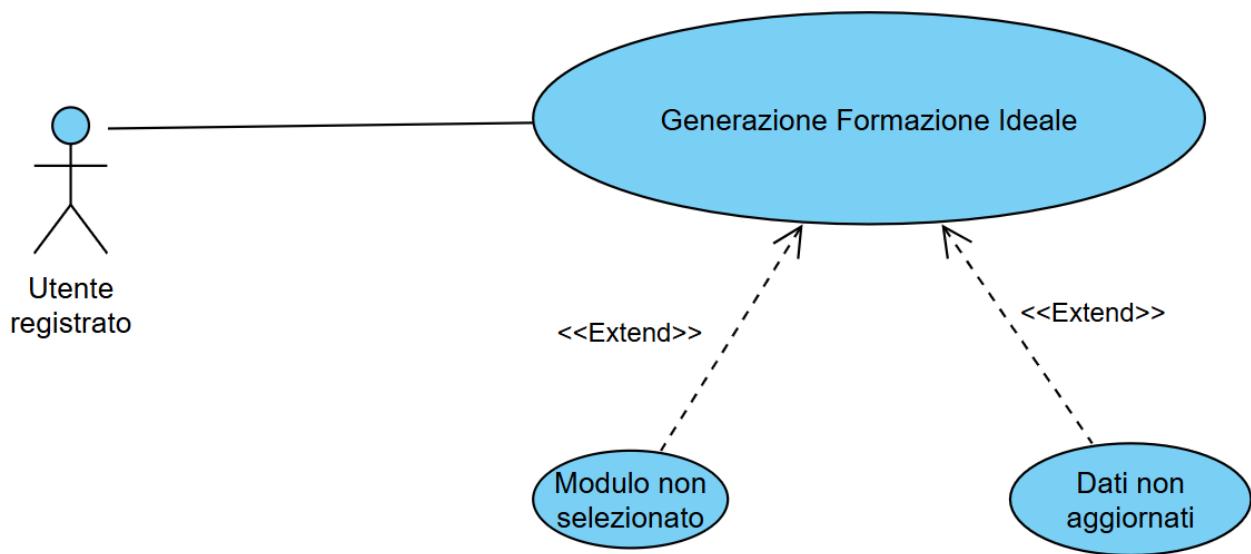
Entry condition: L’utente ha effettuato il login.

Flusso di eventi:

1. L’utente clicca su “Elimina Account.”
2. Il sistema chiede conferma.
3. Dopo conferma, cancella i dati.

Exit condition: L’utente si trova nella homepage pubblica; il suo account non esiste più nel sistema.

UC7 – Generazione Formazione Ideale



Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente ha definito modulo e squadra.

Flusso di eventi:

1. L'utente clicca "Genera formazione ideale."
2. Il sistema elabora fantamedie e difficoltà.
3. Mostra la formazione ottimale.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Formazione ideale", con la possibilità di salvarla o modificarla.

Eccezioni:

- UC7.1 – Modulo non selezionato;
- UC7.2 – Dati non aggiornati

UC7.1 – Modulo non selezionato

Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente tenta di generare la formazione senza modulo.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra "Seleziona prima un modulo."

Exit condition: L'utente rimane nella schermata "Scelta Modulo."

UC7.2 – Dati non aggiornati

Attori: Utente registrato

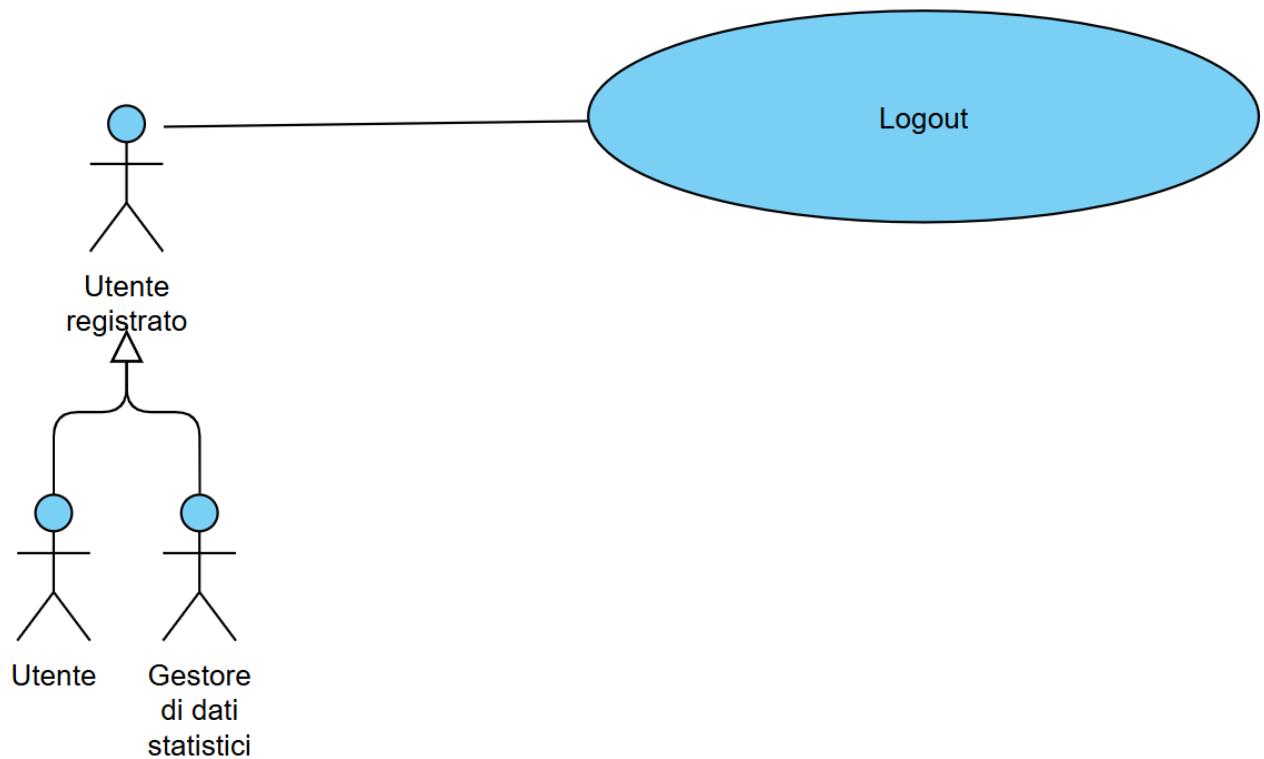
Entry condition: Le statistiche non sono aggiornate.

Flusso di eventi:

1. Il sistema mostra “Statistiche obsolete, attendere aggiornamento.”

Exit condition: L’utente rimane nella schermata “Formazione ideale” con l’avviso visibile.

UC8 – Logout



Attori: Utente registrato

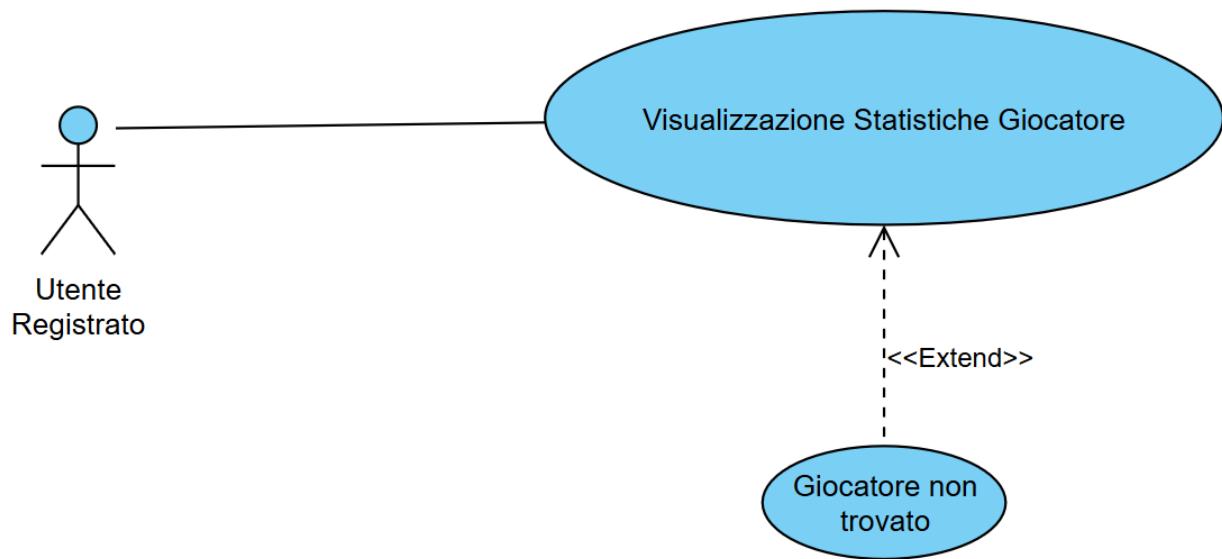
Entry condition: L’utente è autenticato.

Flusso di eventi:

1. L’utente clicca “Logout.”
2. Il sistema chiude la sessione.
3. Reindirizza alla homepage.

Exit condition: L’utente si trova nella homepage pubblica, non autenticato.

UC9 – Visualizzazione Statistiche Giocatori



Attori: Utente registrato

Entry condition: L'utente ha effettuato il login.

Flusso di eventi:

1. L'utente accede a "Statistiche."
2. Inserisce il nome del giocatore.
3. Il sistema mostra i dati statistici.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Statistiche giocatore" con i dati visualizzati.

Eccezioni:

- UC9.1 – Giocatore non trovato

UC9.1 – Giocatore non trovato

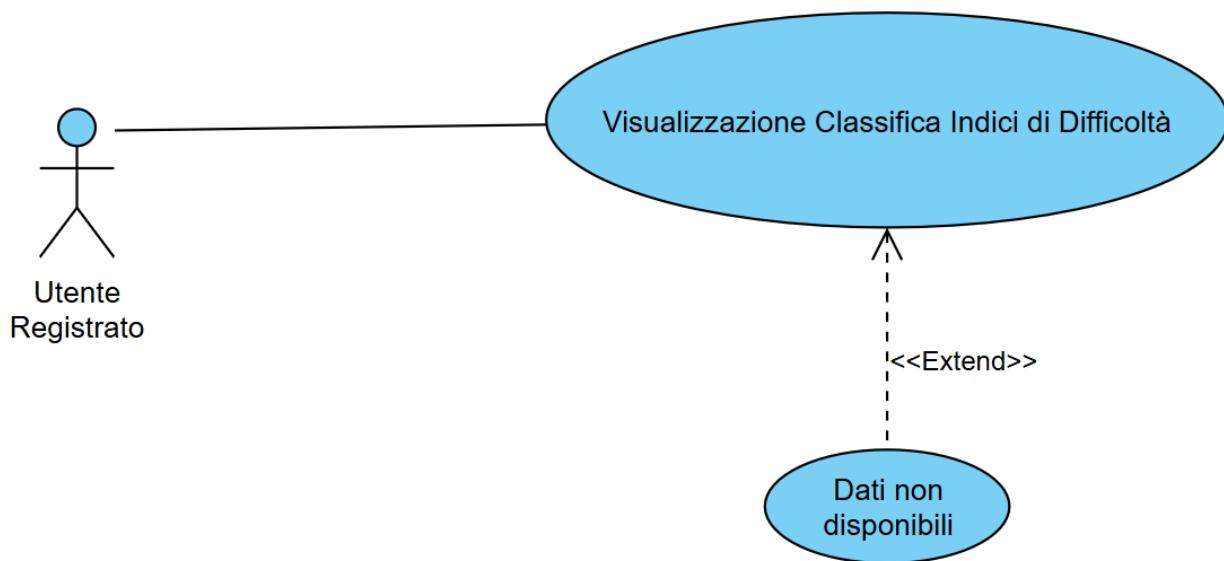
Attori: Utente registrato

Entry condition: Il nome cercato non corrisponde a nessun giocatore.

Flusso di eventi: il sistema mostra "Nessun giocatore trovato."

Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Statistiche" con il messaggio d'errore visibile.

UC10 – Visualizzazione Classifica Indici di Difficoltà



Attori: Utente registrato

Entry condition: Gli indici di difficoltà sono stati calcolati.

Flusso di eventi:

1. L'utente accede a "Classifica Difficoltà."
2. Il sistema mostra le squadre ordinate per indice.
3. L'utente seleziona una squadra per i dettagli.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Dettaglio Squadra."

Eccezioni:

- UC10.1 – Dati non disponibili

UC10.1 – Dati non disponibili

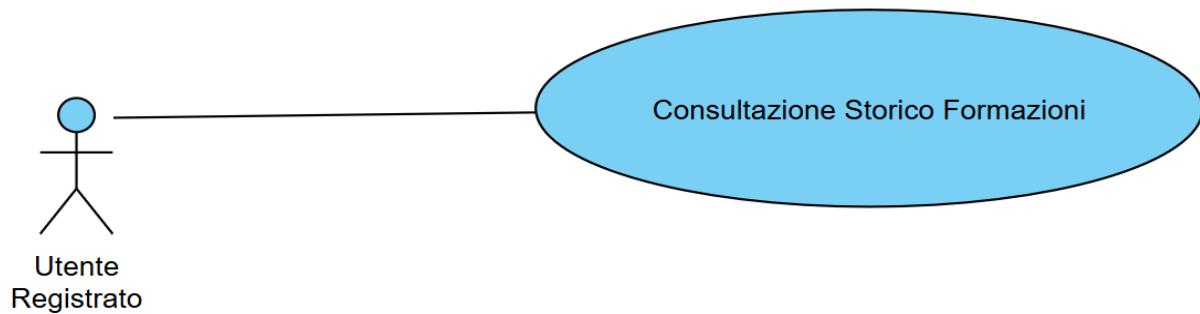
Attori: Utente registrato

Entry condition: Il database non contiene ancora indici calcolati.

Flusso di eventi: Il sistema mostra "Dati non disponibili."

Exit condition: L'utente rimane nella schermata "Classifica Difficoltà."

UC11 – Consultazione Storico Formazioni



Attori: Utente registrato

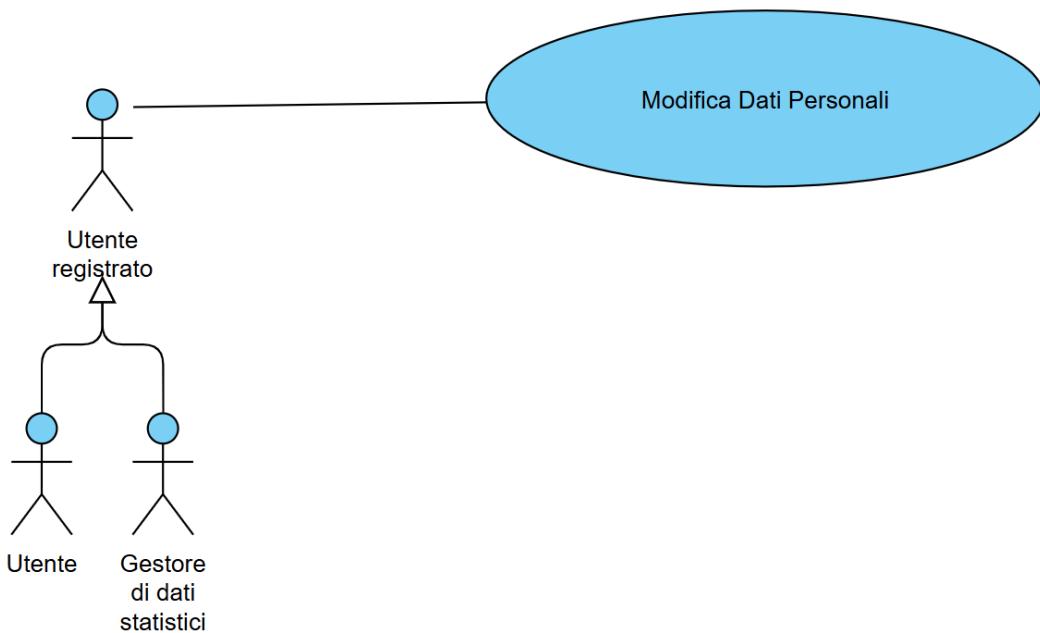
Entry condition: L'utente ha generato formazioni in precedenza.

Flusso di eventi:

1. L'utente accede alla sezione "Storico formazioni."
2. Il sistema mostra l'elenco delle formazioni salvate.

Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Storico Formazioni."

UC12 – Modifica Dati Personalni



Attori: Utente registrato

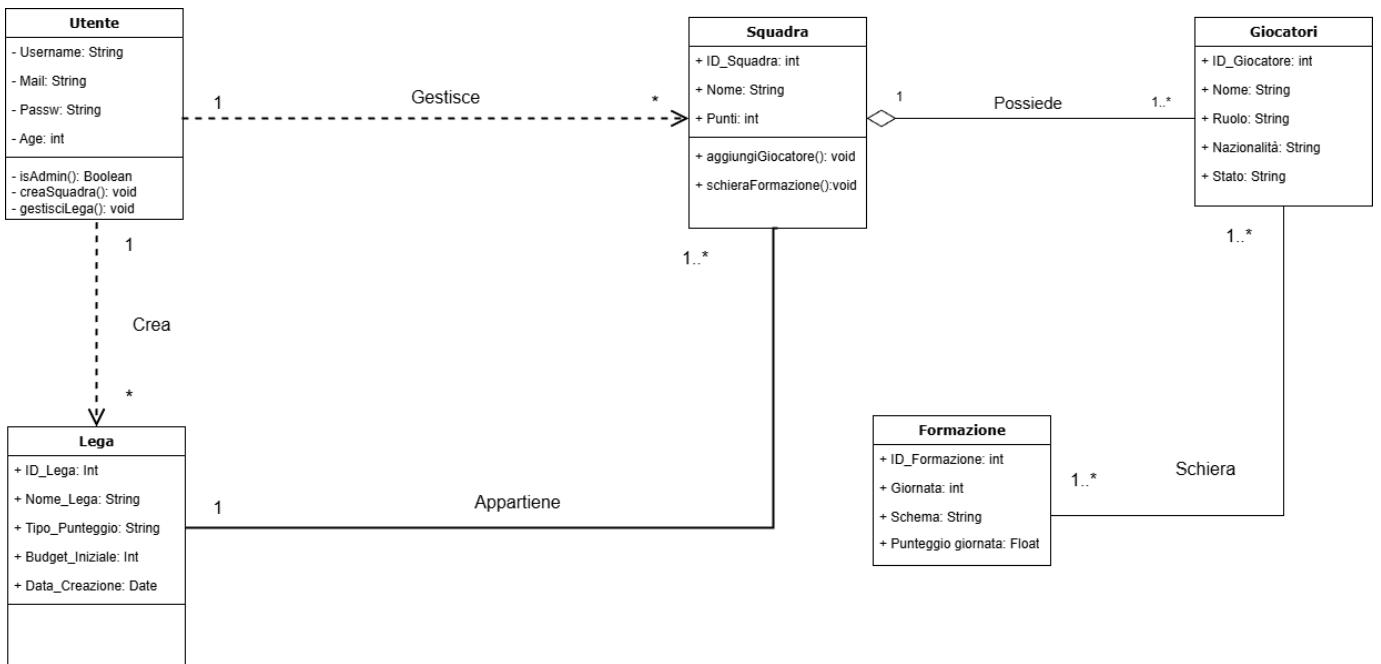
Entry condition: L'utente è autenticato.

Flusso di eventi:

1. L'utente accede al "Profilo."
2. Aggiorna e-mail, password o nome utente.
3. Il sistema valida e salva le modifiche.

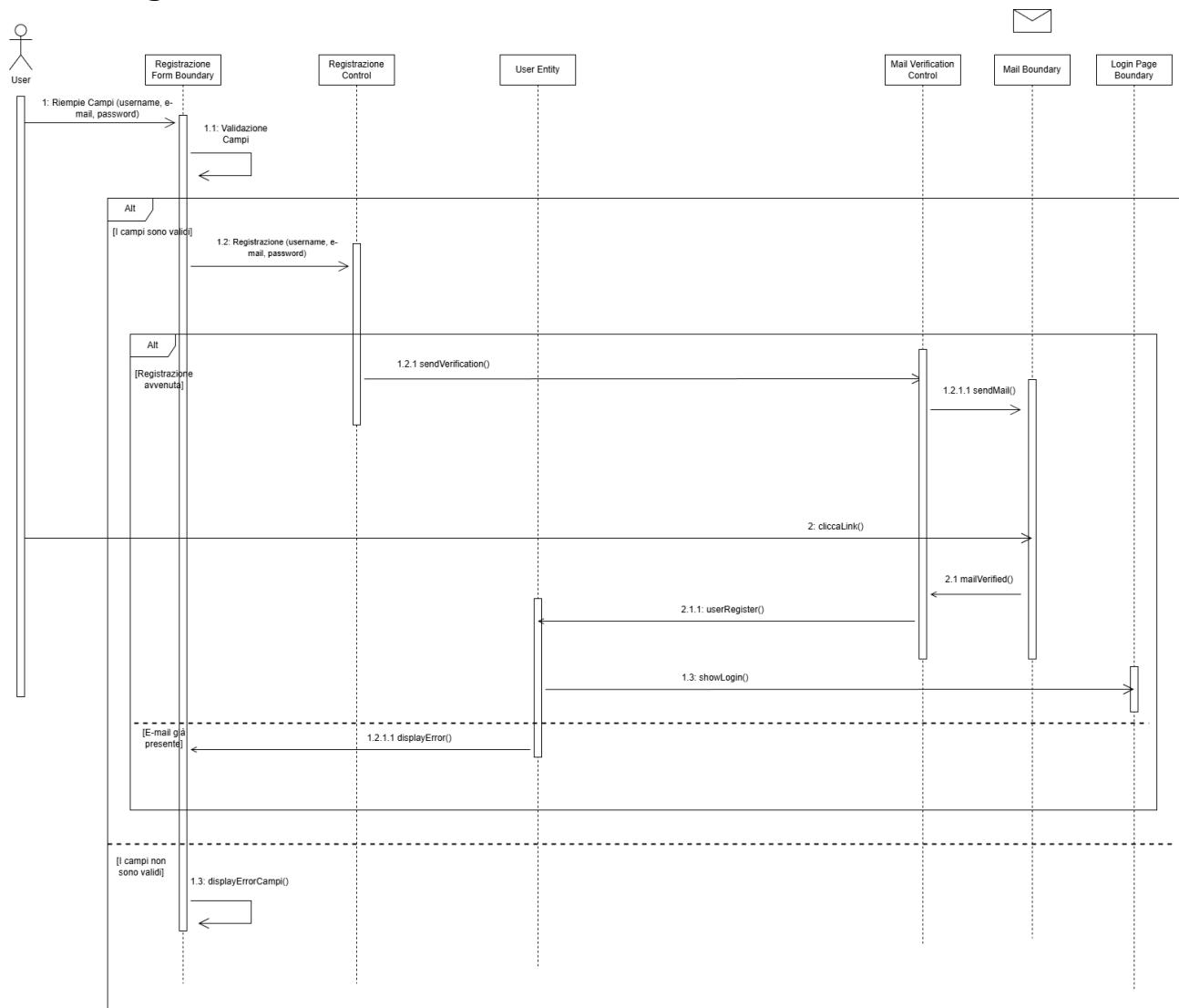
Exit condition: L'utente si trova nella schermata "Profilo aggiornato."

3.4.3 Object model

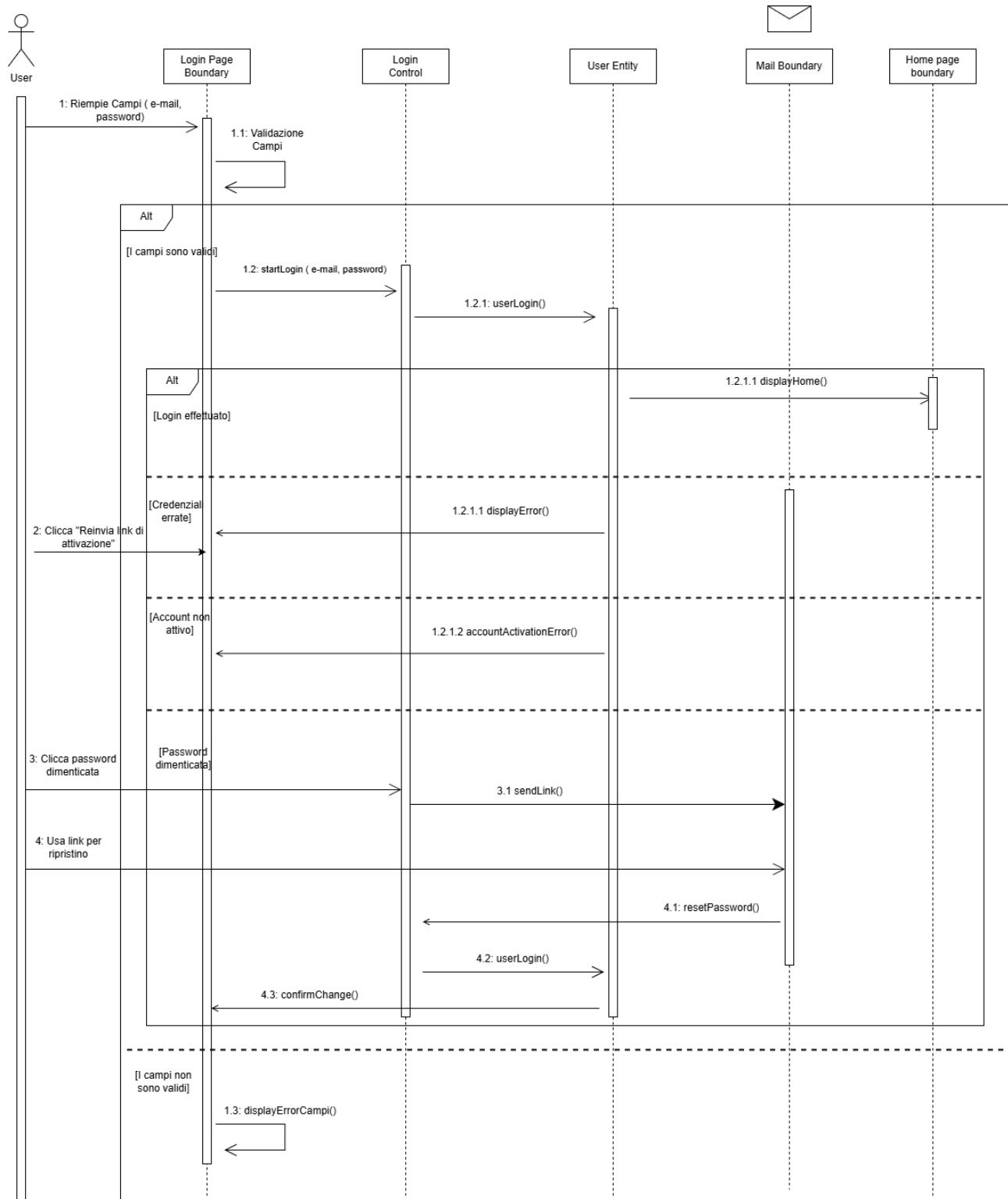


3.4.4 Dynamic model

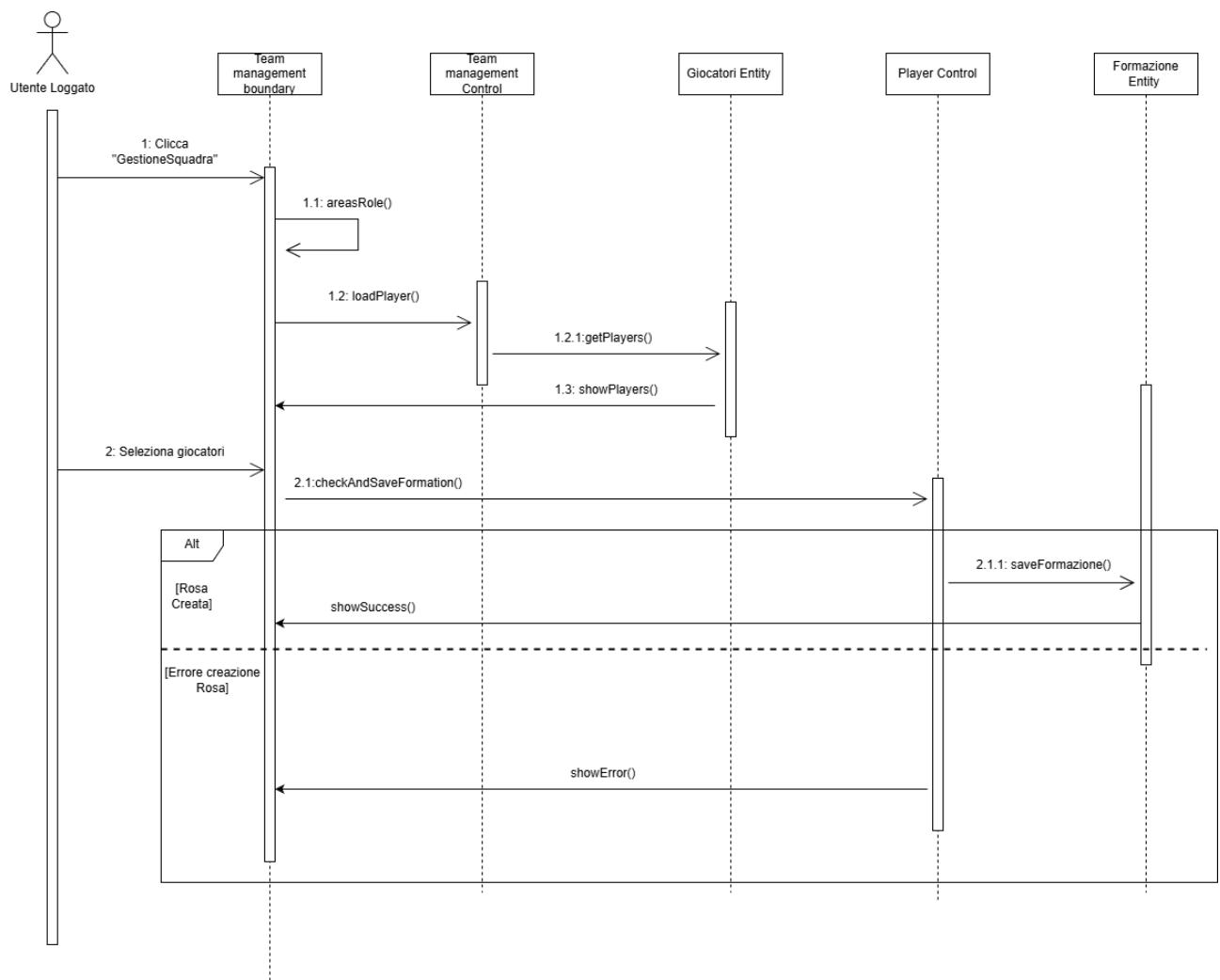
SD1 – Registrazione Utente



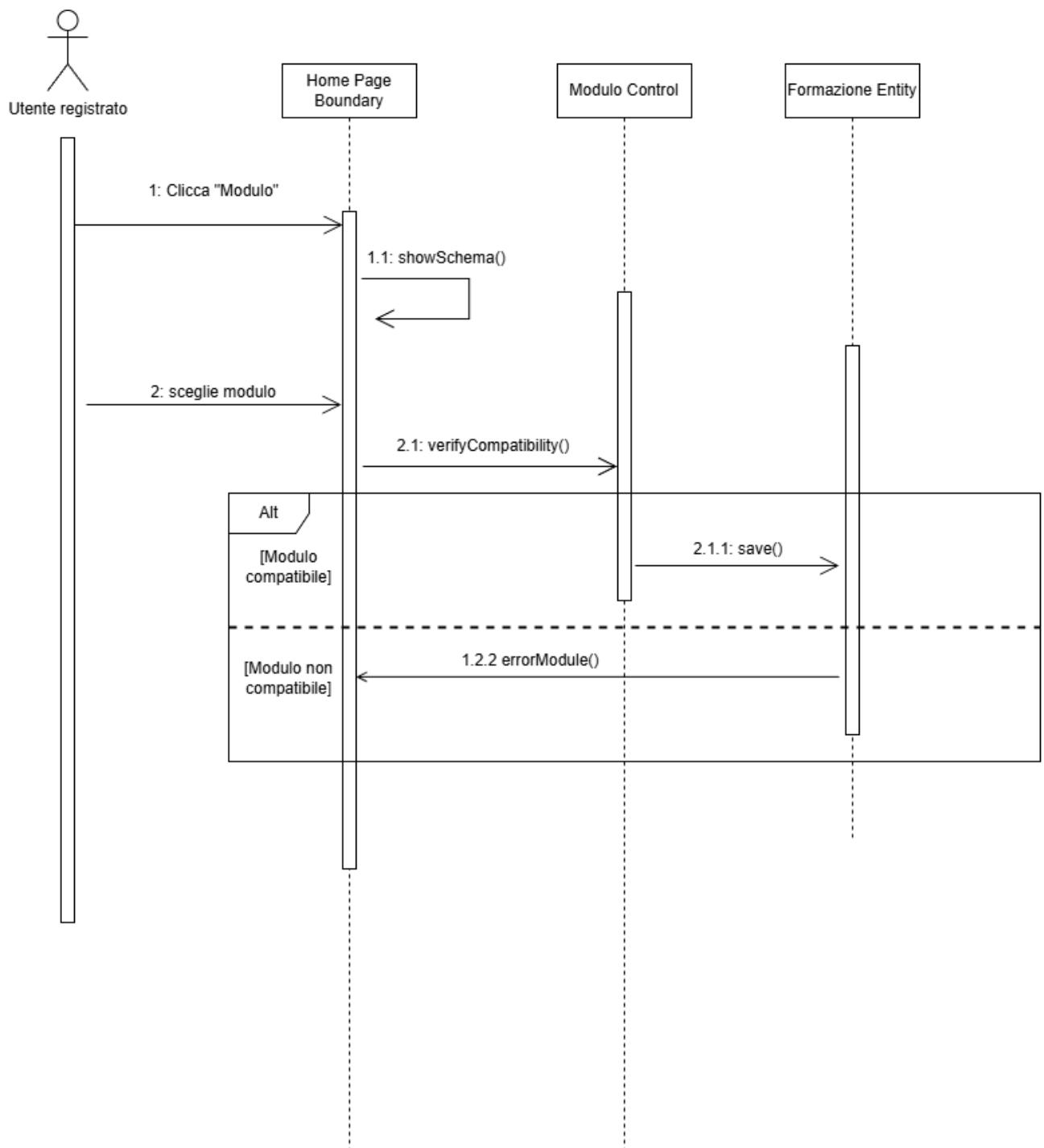
SD2 – Login



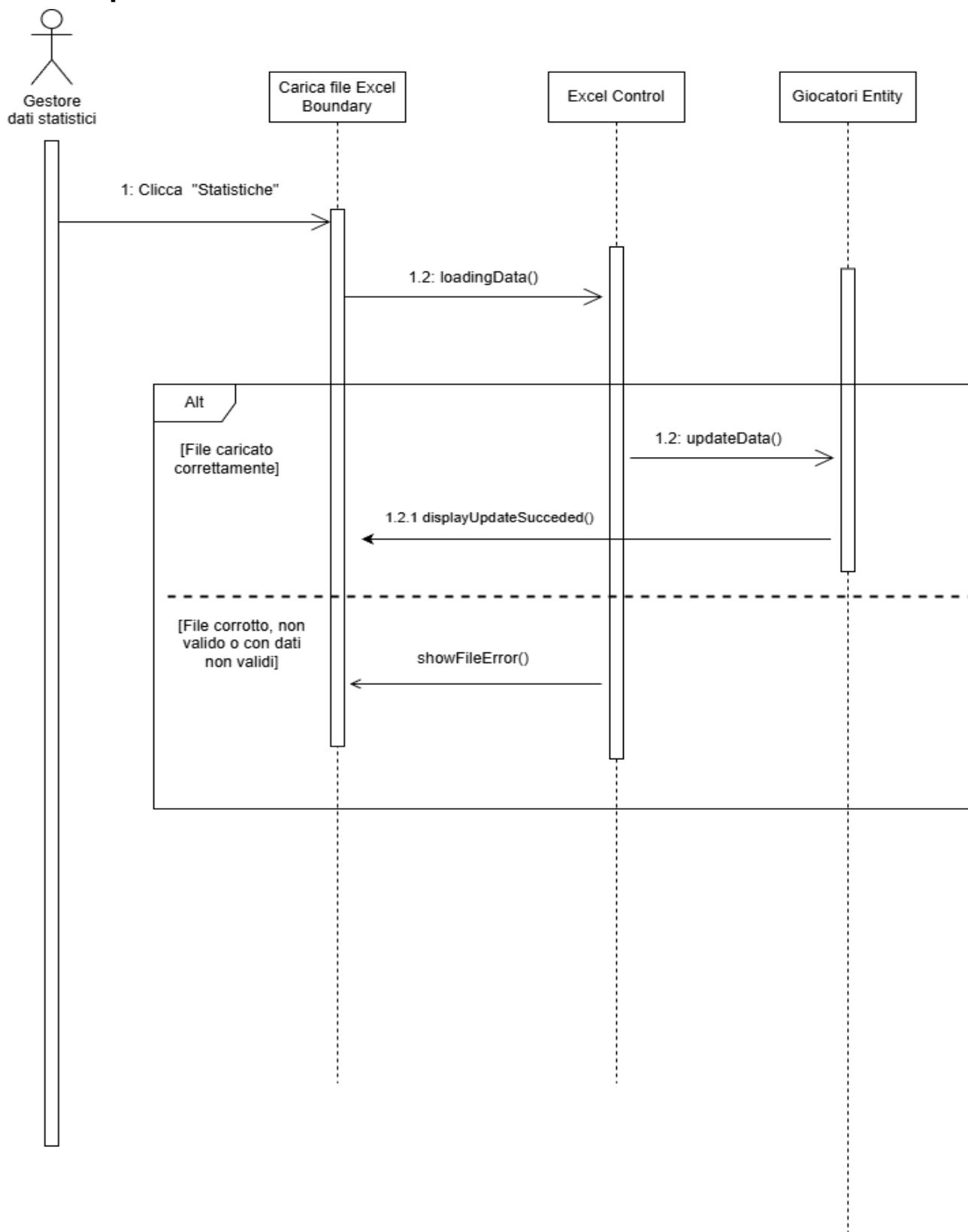
SD3 – Gestione / Creazione Squadra



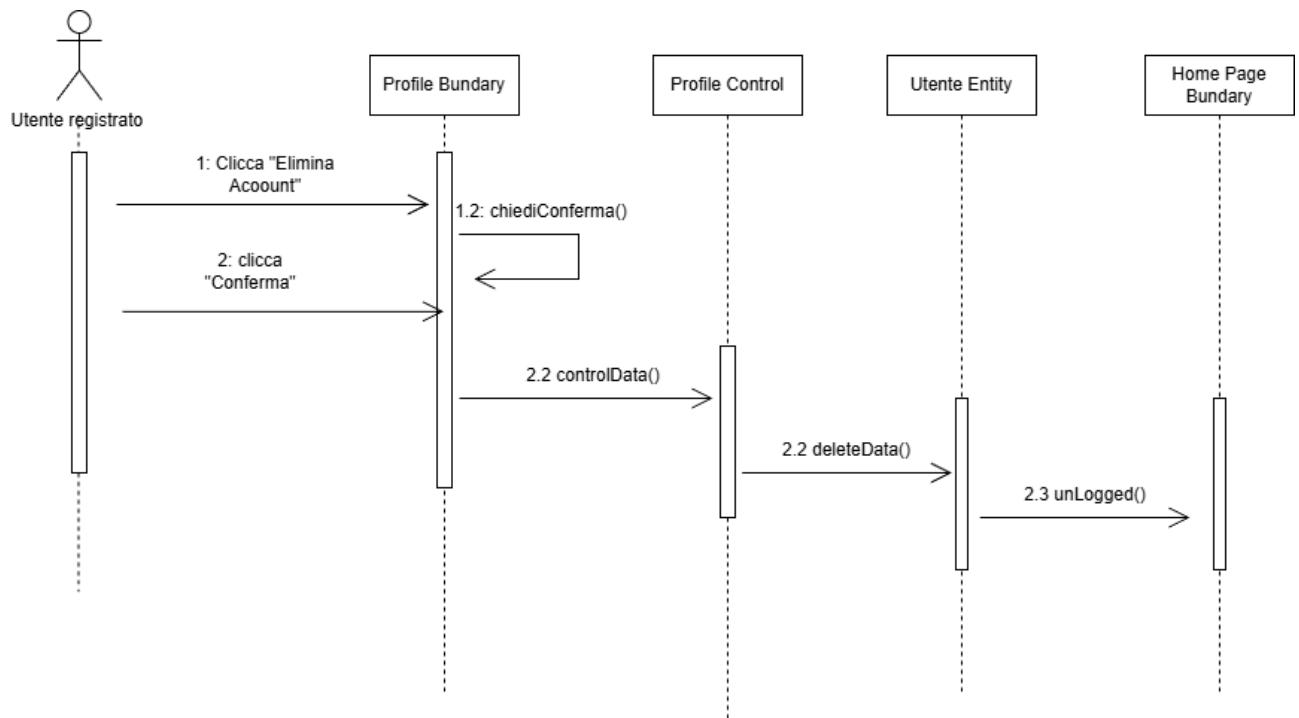
SD4 – Scelta Modulo



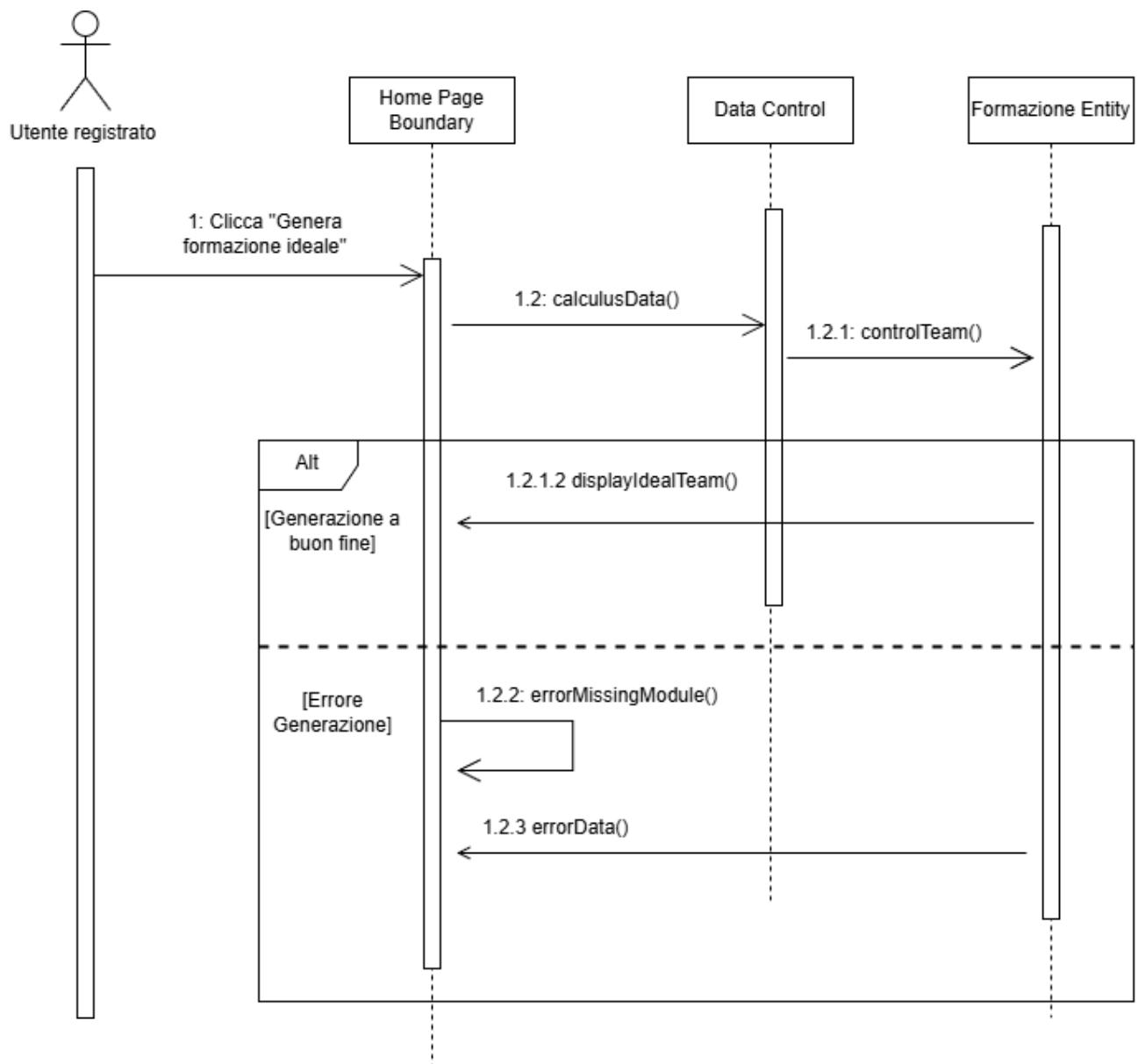
SD5 – Upload File Excel



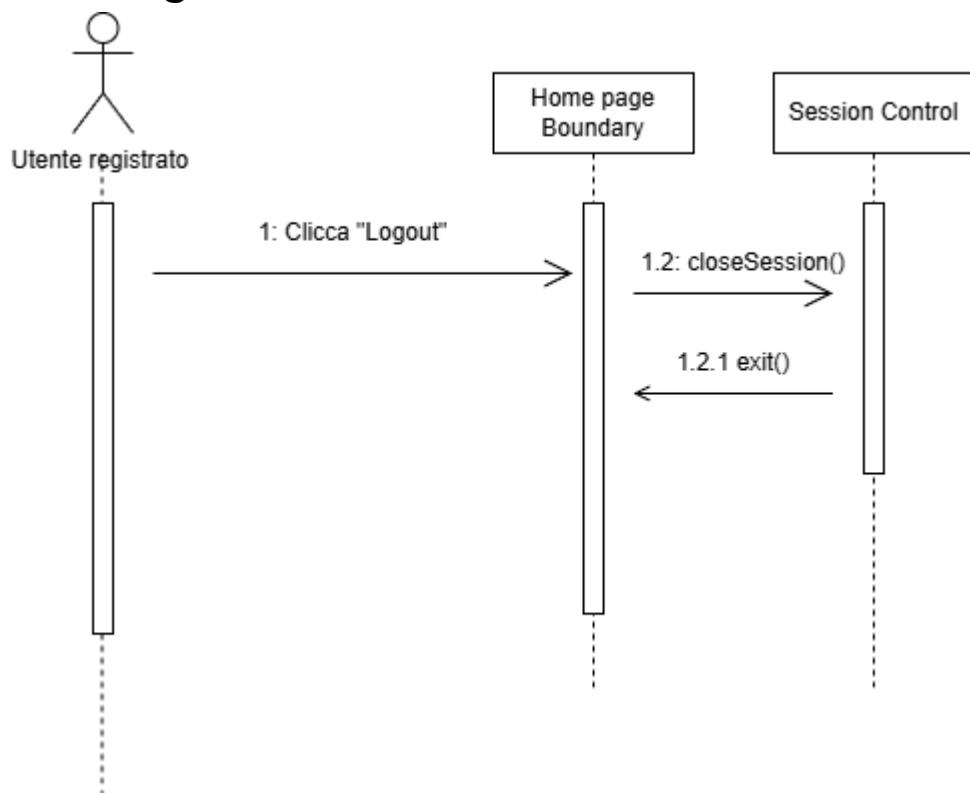
SD6 – Eliminazione Account



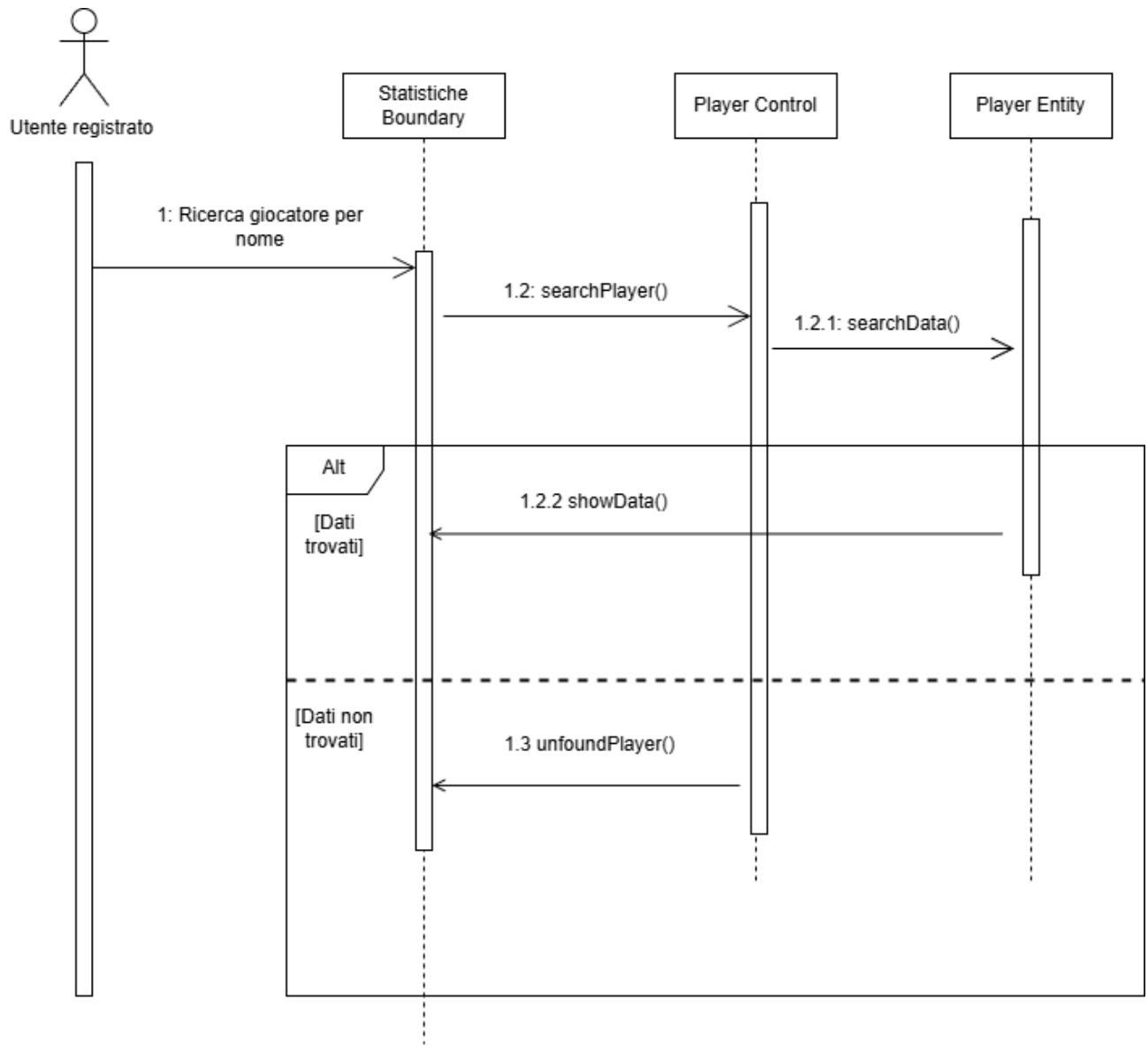
SD7 – Generazione Formazione Ideale



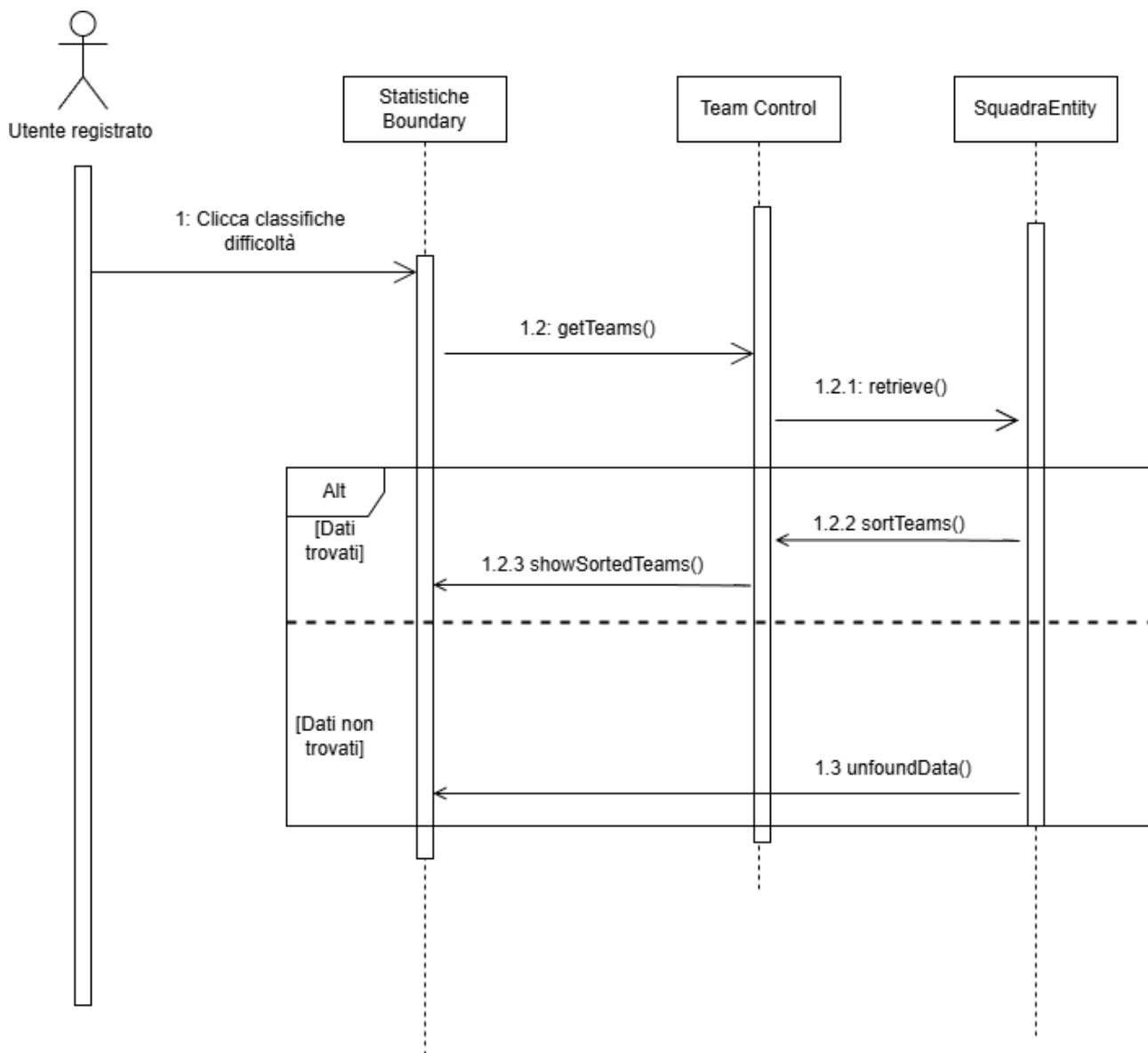
SD8 – Logout



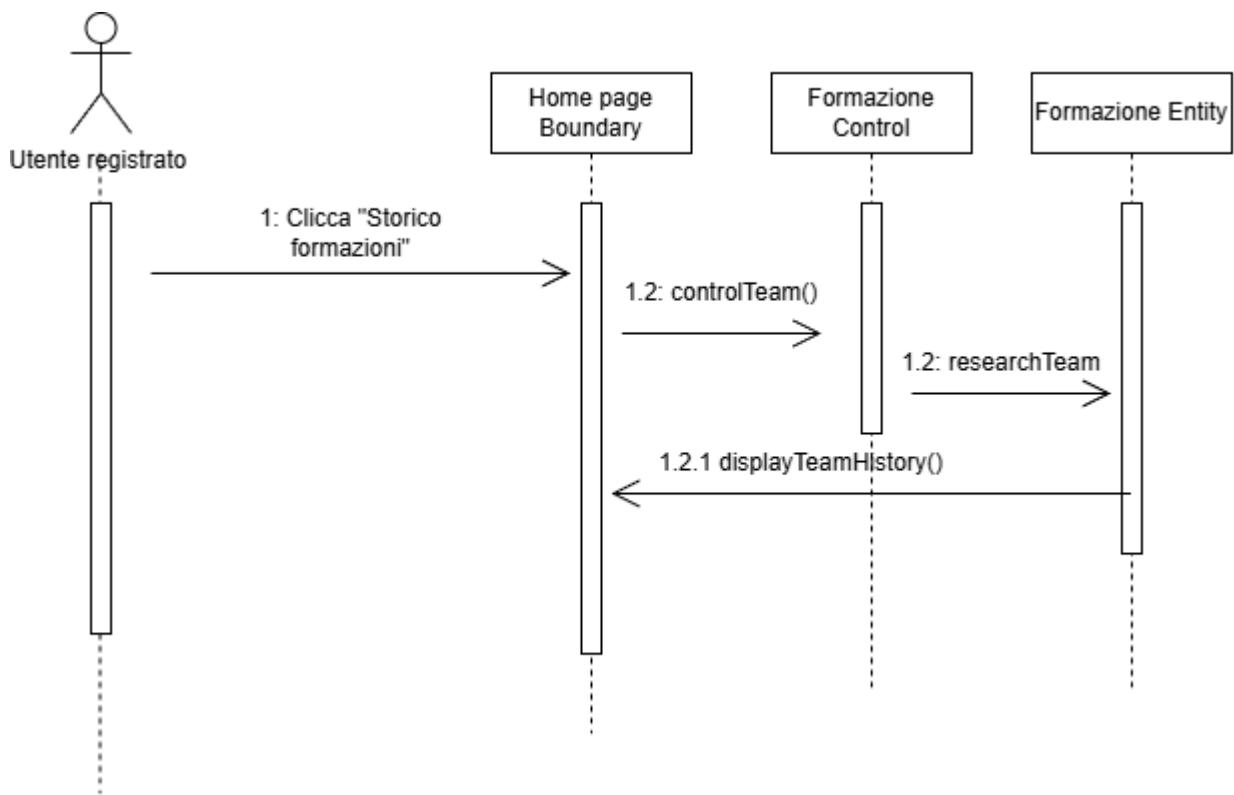
SD9 – Visualizzazione Statistiche Giocatori



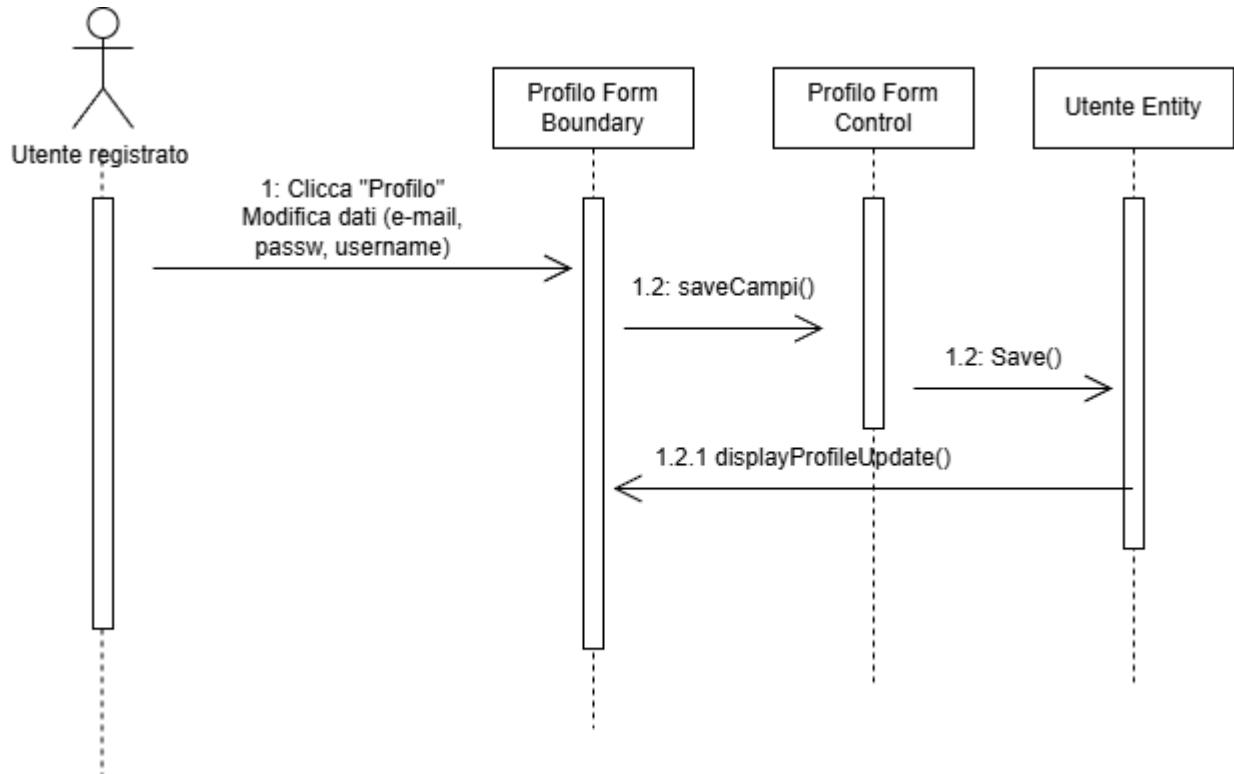
SD10 – Visualizzazione Classifica Indici di Difficoltà



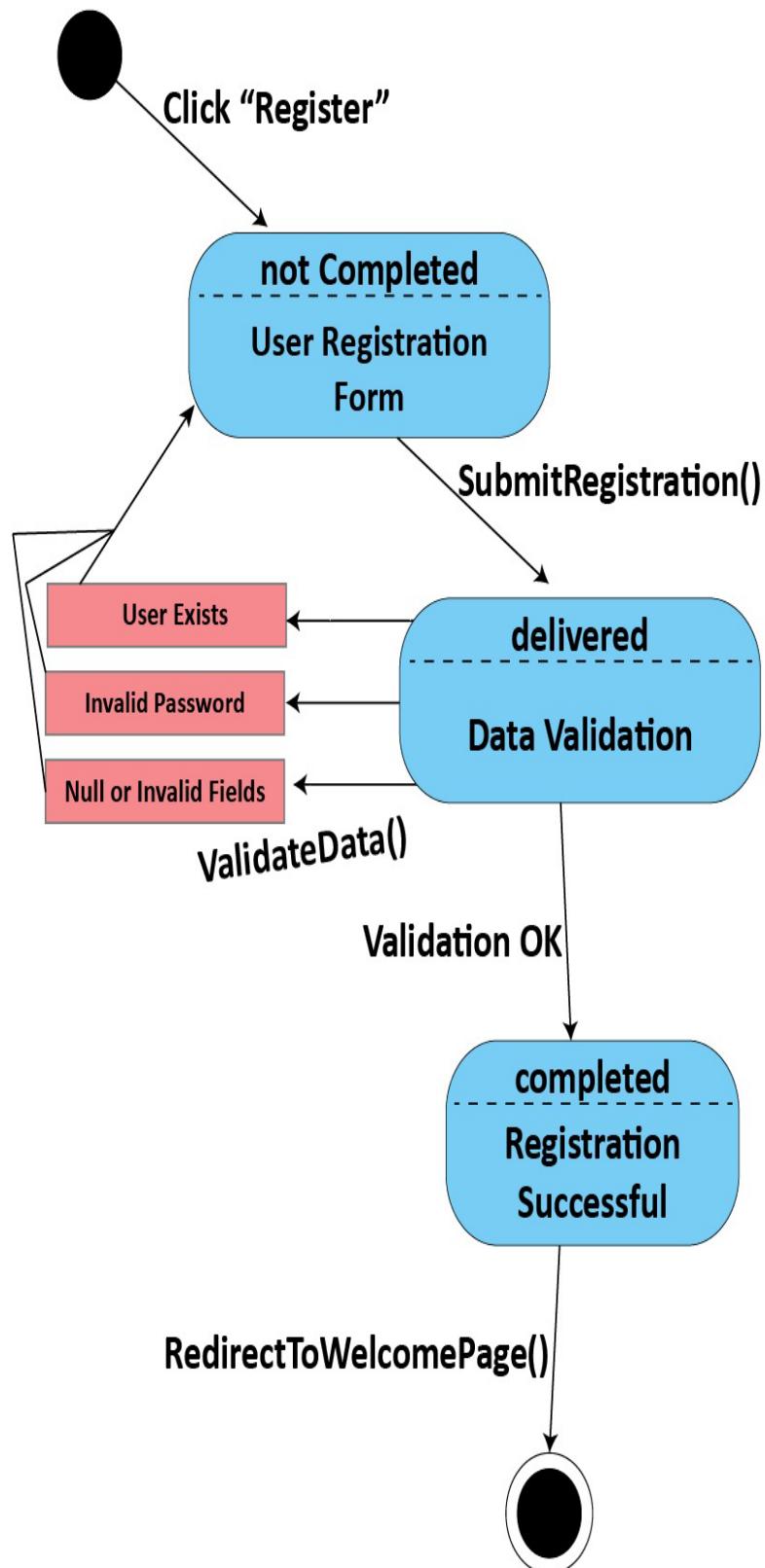
SD11 – Consultazione Storico Formazioni



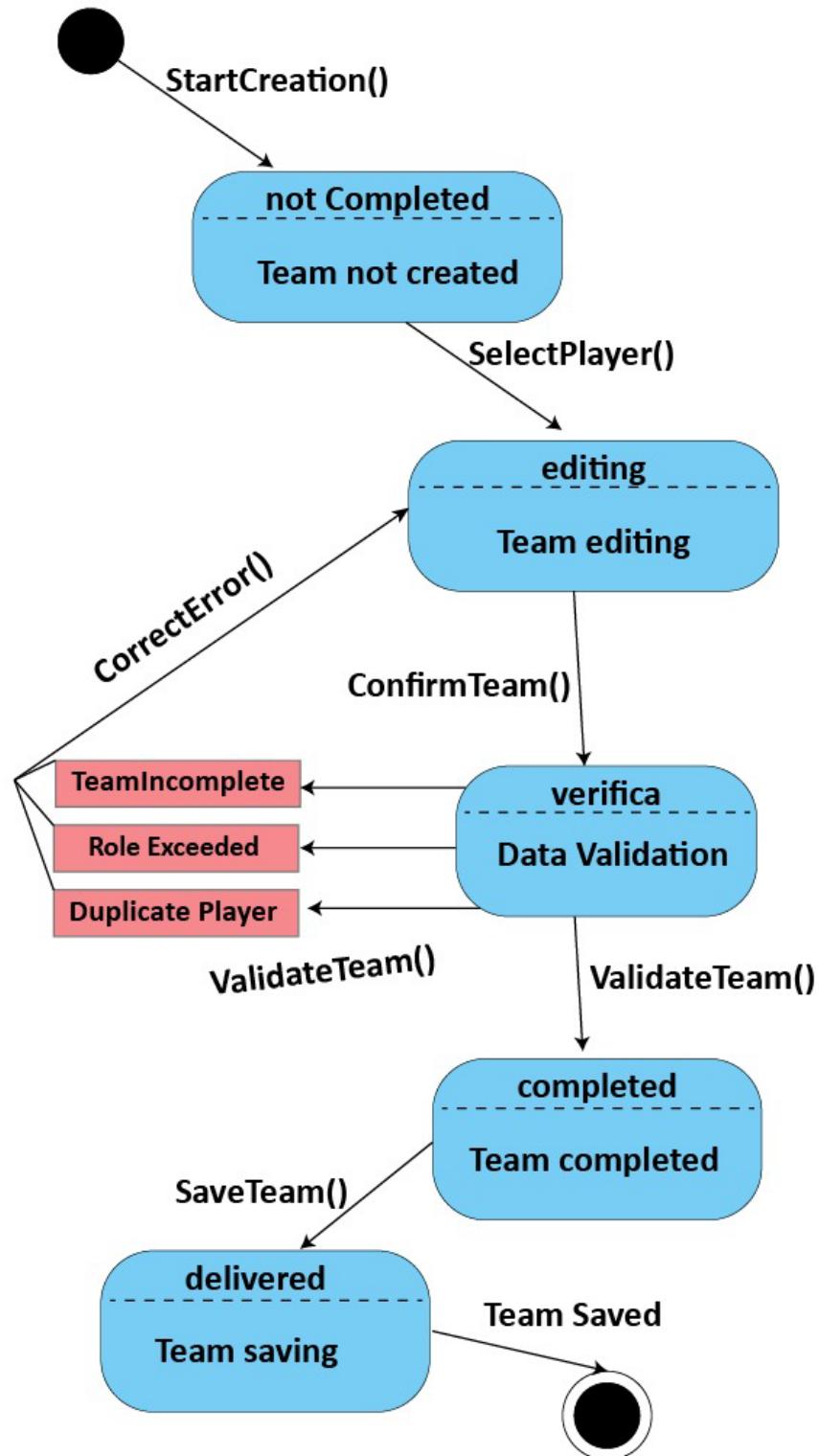
SD12 – Modifica dati personali



Statechart – UC01

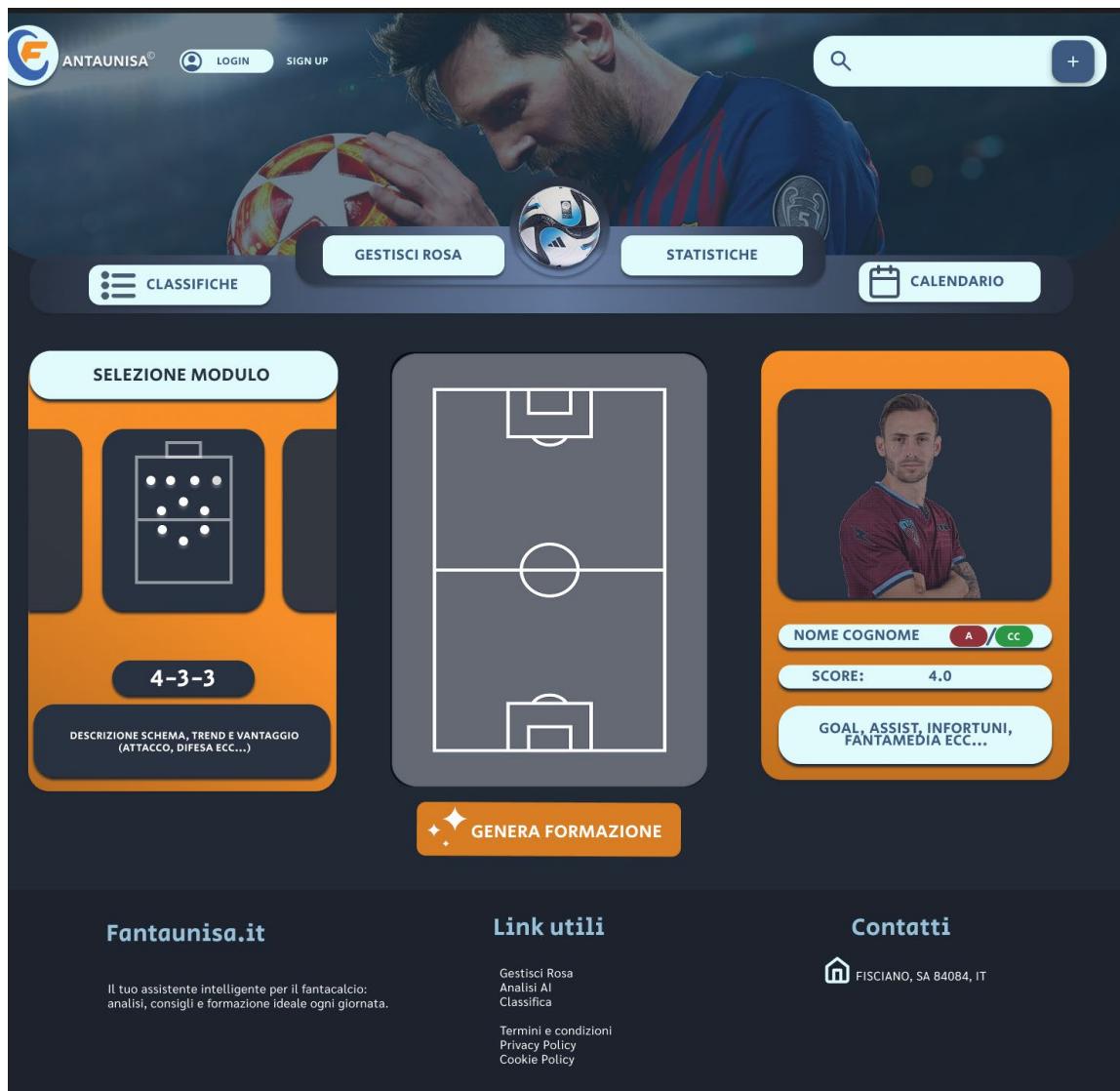


Statechart – UC03



3.4.5 User interface-navigational paths and screen mock-ups:

1. Mock-up Home Page FANTAUNISA:



2. Mock-up Login/Creazione Account:

The image shows a split-screen mock-up of a mobile application interface for Fantaunisa. On the left, the login screen is displayed. It features a large blue and white logo at the top left, followed by the text "ANTAUNISA®". Below the logo is a circular profile picture placeholder. The main area contains fields for "USERNAME" (with a user icon) and "PASSWORD" (with a lock icon). There is also a "Ricordami" (Remember me) checkbox and a "ACCEDI" (Log In) button. A small link "Ho dimenticato la password" (Forgot password) is located below the password field. On the right, the account creation screen is shown under the heading "Benvenuto, fantallenatore!" (Welcome, fantasy coach!). This screen has a dark blue header with the text "CREA UN ACCOUNT". Below it, there are two input fields: "NOME" (Name) and "COGNOME" (Surname). The main form area is orange and contains fields for "USERNAME" (user icon), "INDIRIZZO E-MAIL" (envelope icon), "PASSWORD" (lock icon), and "RIPETI PASSWORD" (repeat password icon). At the bottom is a large blue "REGISTRATI" (Register) button. The background of the entire interface features a blurred image of a football player.

Fantaunisa.it

Il tuo assistente intelligente per il fantacalcio:
analisi, consigli e formazione ideale ogni giornata.

Link utili

Gestisci Rosa
Analisi AI
Classifica

Termini e condizioni
Privacy Policy
Cookie Policy

Contatti

FISCIANO, SA 84084, IT

3. Mock-up sezione header: Gestione Rosa (riservato utenti loggati/registrati):

The mock-up shows the header section of the Fantaunisa app. At the top left is the logo 'ANTAUNISA'. To the right is a search bar with a magnifying glass icon and a blue '+' button. Below the header are four navigation buttons: 'CLASSIFICHE' (with a list icon), 'GESTISCI ROSA' (highlighted in black), 'STATISTICHE' (with a chart icon), and 'CALENDARIO' (with a calendar icon). In the center is a soccer ball icon. Below these are four colored boxes labeled 'P', 'D', 'C', and 'A' in white. At the bottom are four light blue rounded rectangles labeled 'I tuoi Portieri', 'I tuoi Centrocampisti', 'I tuoi Difensori', and 'I tuoi Attaccanti'.

Fantaunisa.it

Il tuo assistente intelligente per il fantacalcio:
analisi, consigli e formazione ideale ogni giornata.

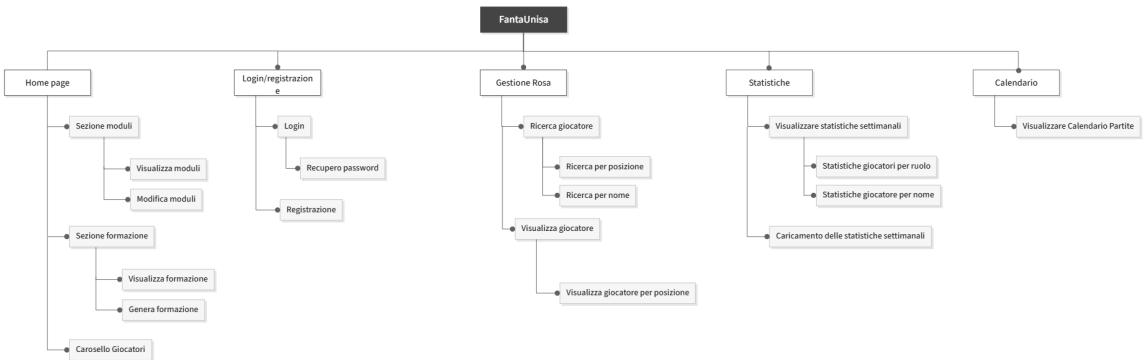
Link utili

Gestisci Rosa
Analisi AI
Classifica
[Termini e condizioni](#)
[Privacy Policy](#)
[Cookie Policy](#)

Contatti

FISCIANO, SA 84084, IT

4. Navigation path:



Specifiche Navigation Path:

- i. Al primo accesso al sito, viene presentata la Home page, dalla quale, per l'utente non loggato né registrato, sarà possibile consultare anche le pagine "Calendario" e "Statistiche".
- ii. Se l'utente tenta di accedere alle seguenti sezioni: "Gestione rosa" e "Genera formazione" si vedrà reindirizzato alla pagina della login/registrazione. Alternativamente, può usufruire degli appositi pulsanti posti in alto alla Home page.
- iii. Una volta effettuato l'accesso/creato l'account, si potrà accedere al servizio di Gestione della rosa (e quindi alla generazione della formazione, storico compreso delle formazioni precedentemente utilizzate/generate) e alla sezione, quindi, del caricamento file Excel con le info settimanali.
- iv. Inoltre, ad accesso effettuato, si avrà la possibilità di consultare una sezione con i propri dati, lo storico delle formazioni e dei punteggi per le partite di una determinata giornata, tenere conto degli score delle partite e fare, all'occorrenza, il logout.

4. GLOSSARY

NOME	DESCRIZIONE
Database dei calciatori	File (o tabella del database) contenente la lista dei calciatori con ID, Nome, Squadra, Ruolo
Database dei voti	Tabella dove a ogni calciatore sono associati voti e fantavoti ottenuti durante le partite.
Media voto	Media aritmetica dei voti ottenuti da un giocatore durante la stagione.
Media fantavoto	Media aritmetica dei fantavoti ottenuti da un giocatore durante la stagione.
Indice di schierabilità	Valore calcolato in base a statistiche, parametri e utilizzo di eventuali strumenti di IA.
Rosa consigliata	Formazione consigliata dall'algoritmo in base al calcolo dell'indice di schierabilità.