



Problem Statement



Candidato	Matricola
Danilo Aliberti	0512103836

Sommario

Sommario	2
1. Introduzione	3
2. Problema	4
3. Scenari	5
3.1 Registrazione	5
3.1.1 Championship Admin (admin di campionato)	5
3.1.2 Allenatore (User)	5
3.2 – Creazione di inviti per il campionato	6
4. Requisiti funzionali	7
4.1 Requisiti per la gestione degli utenti	7
4.2 Requisiti per la gestione del campionato	7
4.3 Requisiti per la gestione della squadra	8
4.3 Requisiti per la gestione della messaggistica	8
5. Requisiti non funzionali	9
5.1 Usability	9
5.2 Reliability	9
5.3 Performance	10
5.4 Supportability	10
5.5 Implementation	10
6 - Target Environment	10

1. Introduzione

BiaSet è un sistema di gestione di campionati di fantacalcio, con regole differenti da quello standard. Tale progetto nasce, in primis, dall'esigenza di avere una piattaforma in grado di fornire un calcolo automatizzato delle giornate fantacalcistiche, basandosi su regole differenti da quelle standard. Seconda, ma non meno importante, l'esigenza aggiornare la piattaforma attualmente in uso dal 2009, in quanto la tecnologia risulta obsoleta, anche nella progettazione. Il nome e il progetto sono interamente dedicati ad un componente fondamentale del gruppo.

2. Problema

L'idea della piattaforma BiaSet nasce dall'esigenza di rinnovamento di un sistema già esistente, ma con numerose limitazioni, oltre alla non modularità del software attualmente in uso. BiaSet vuole migliorare il supporto alla gestione di campionati fantacalcistici che non seguono le classiche regole del fantacalcio. L'esperienza acquisita negli anni di utilizzo dell'attuale piattaforma ha sottolineato falle e lacune soprattutto a livello dell'usabilità da parte dei semplici utenti (allenatori). Da qui il desiderio di semplificare e rendere piacevole l'esperienza dell'utente finale, a prescindere dal suo livello di esperienza.

BiaSet potrebbe essere un trampolino di lancio per una community vasta. A differenza della precedente piattaforma, BiaSet sarà in grado di gestire campionati multipli, con l'idea, in una release futura e con l'accrescere della community, di dare la possibilità di partecipare a competizioni inter-campionati, come ad esempio una "Champions league" tra i vincitori di ogni campionato.

3. Scenari

3.1 Registrazione

3.1.1 Championship Admin (admin di campionato)

Nome Scenario	SC_RegistrazioneAdminCampionato
Attori Partecipanti	Carlo: Admin di Campionato;
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Carlo è un amministratore di un campionato di Fantacalcio e vuole automatizzare alcuni processi perché non ha più tempo di farli a mano.2. Carlo va su Google e cerca una piattaforma che possa aiutarlo nella gestione di un fantacalcio e trova la piattaforma BiaSet. Carlo Legge le funzionalità che offre e decide di registrarsi.3. Carlo clicca sul tasto per accedere alla pagina di registrazione per amministratori di campionato e troverà la funzionalità di iscrizione tramite Social.4. Carlo utilizza la funzione di iscrizione via Facebook cliccando sull'apposita icona. Gli viene richiesta l'autorizzazione per l'utilizzo dei suoi dati (Nome, cognome, e-mail, data di nascita) per l'iscrizione al sito e Carlo dà la conferma.5. Dopo la conferma, l'iscrizione va a buon fine e Carlo sarà reindirizzato alla home page del suo profilo, nella quale saranno presenti le linee guida sulla creazione di un campionato personalizzato.

3.1.2 Allenatore (User)

Nome Scenario	SC_RegistrazioneAllenatore
Attori Partecipanti	Rosario: fantallenatore; Carlo: Admin di Campionato
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Rosario è un allenatore di Fantacalcio e da anni partecipa ad un campionato con i suoi amici. Dal prossimo anno, Carlo ha deciso di usare il sistema BiaSet per automatizzare le procedure di calcolo e invia un invito di registrazione alla piattaforma a tutti i partecipanti del suo campionato.2. Rosario apre il link di invito ricevuto dall'amministratore e troverà la funzionalità di iscrizione tramite Social.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Rosario utilizza la funzione di iscrizione via Google, cliccando sull'apposita icona. Gli viene richiesta l'autorizzazione per l'utilizzo dei suoi dati (Nome, cognome, e-mail, data di nascita) per l'iscrizione al sito e Rosario dà la conferma. 4. Dopo la conferma, l'iscrizione va a buon fine e Rosario sarà reindirizzato alla home page del portale, dove lo attenderà un messaggio di benvenuto.
--	--

3.2 – Creazione di inviti per il campionato

Nome Scenario	SC_CreazioneInviti
Attori Partecipanti	Carlo: Admin di Campionato;
Flusso di Eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carlo è un amministratore di un campionato di Fantacalcio iscritto alla piattaforma BiaSet e vuole invitare amici al suo campionato. 2. Carlo si reca sul sito della piattaforma ed effettua il login, cliccando sull'apposito tasto. 3. Accede alla pagina del campionato che ha creato e fa click sul tasto "Invita partecipanti". 4. Si apre una pagina contenente diversi campi da riempire con le e-mail delle persone da invitare al campionato. 5. Carlo inserisce l'email "rosario@gmail.com" e clicca sul tasto "Invia" per inviare l'invito. 6. La persona indicata riceverà un invito esclusivo per registrarsi alla piattaforma e partecipare al campionato di Carlo.

4. Requisiti funzionali

4.1 Requisiti per la gestione degli utenti

- **RF_GU_1** – RegistrazioneAdminCampionato: Il sistema deve fornire all'amministratore di campionato la possibilità di registrarsi alla piattaforma;
- **RF_GU_2** – RegistrazioneAllenatore: il sistema deve fornire all'allenatore la possibilità di registrarsi ad un campionato della piattaforma, previo invito;
- **RF_GU_3** – VisualizzazioneDatiAllenatore: il sistema deve fornire all'allenatore registrato la possibilità di visualizzare i dati relativi al suo account;
- **RF_GU_4** – CancellazioneAllenatore: il sistema dovrebbe garantire all'allenatore la possibilità di eliminare il proprio account dalla piattaforma;
- **RF_GU_5** – Login: il sistema deve fornire a tutti gli utenti la possibilità di accedere al proprio account tramite pagina di login;
- **RF_GU_6** – VisualizzazioneDatiAdminCampionato: Il sistema deve fornire all'amministratore di campionato registrato la possibilità di visualizzare i dati relativi al suo account;
- **RF_GU_7** – CreazioneInviti: il sistema deve permettere agli amministratori di campionato la creazione e l'invio di inviti per consentire agli allenatori di iscriversi al loro campionato;
- **RF_GU_8** – CancellazioneUtente: il sistema dovrebbe permettere agli amministratori di lega di cancellare gli utenti.

4.2 Requisiti per la gestione del campionato

- **RF_GC_1** – CreazioneCampionato: Il sistema deve fornire all'amministratore di campionato la possibilità di creare un proprio campionato;
- **RF_GC_2** – ModificaCampionato: il sistema deve permettere agli amministratori di campionato la modifica del campionato creato;
- **RF_GC_3** – CreazioneCalendario: il sistema deve permettere all'amministratore di campionato la possibilità di creare un calendario degli scontri;
- **RF_GC_4** – InserimentoFormazione: il sistema deve permettere agli allenatori di inserire la formazione per la giornata fantacalcistica in corso;

- **RF_GC_5** – ModificaFormazione: il sistema deve permettere agli allenatori e agli amministratori di campionato la modifica della formazione inserita per una giornata, entro i termini prestabiliti;
- **RF_GC_6** – VisualizzazioneFormazioniGiornata: il sistema deve permettere agli allenatori e all'amministratore di campionato la consultazione delle formazioni inserite per una specifica giornata;
- **RF_GC_7** – CalcoloGiornata: il sistema dovrebbe permettere agli amministratori di campionato il calcolo automatizzato della giornata fantacalcistica;
- **RF_GC_8** – CaricamentoVoti: il sistema deve permettere all'amministratore di lega di caricare i voti per una specifica giornata di fantacalcio.

4.3 Requisiti per la gestione della squadra

- **RF_GS_1** - LicenziamentoGiocatore: il sistema deve permettere agli allenatori il licenziamento di un giocatore specifico della propria squadra;
- **RF_GS_2** – ConsultazioneSquadre: il sistema deve permettere agli amministratori di campionato, agli allenatori e agli amministratori di lega la consultazione di tutte le squadre appartenenti ad uno specifico campionato;
- **RF_GS_3** – AggiuntaGiocatoreASquadra: il sistema deve permettere agli amministratori di campionato/lega di aggiungere un giocatore ad una specifica squadra;
- **RF_GS_4** - RimozioneGiocatoreSquadra: il sistema deve permettere agli amministratori di campionato/lega di rimuovere un giocatore da una specifica squadra;
- **RF_GS_5** - ModificaGiocatoreSquadra: il sistema deve permettere agli amministratori di campionato/lega di modificare un giocatore di una specifica squadra;

4.3 Requisiti per la gestione della messaggistica

- **RF_GM_1** - InvioMessaggioUtente: il sistema può permettere agli allenatori, agli amministratori di campionato e all'amministratore di lega di inviare messaggi ad uno specifico utente;

- **RF_GM_2** – InvioMessaggiBroadcastCampionato: il sistema può permettere agli amministratori di campionato e all'amministratore di lega di inviare un messaggio broadcast a più utenti dello stesso campionato;
- **RF_GM_3** – InvioMessaggiBroadcastLega: il sistema può permettere all'amministratore di lega di inviare messaggi broadcast a tutti gli utenti della piattaforma.

5. Requisiti non funzionali

5.1 Usability

- **RNF_U_1**: Il sistema deve permettere all'utente un utilizzo intuitivo delle funzionalità presenti senza dover necessariamente dover consultare la documentazione.
- **RNF_U_2**: Il sistema deve essere responsive; utilizzabile sia attraverso dispositivi desktop che mobile.
- **RNF_U_3**: Il sistema deve consentire la fruizione delle funzionalità offerte in al più 5 passaggi.

5.2 Reliability

- **RNF_A_1**: Il sistema deve assicurare una modalità di autenticazione sicura che protegga i dati inseriti dagli utenti e non permetta accessi non autorizzati.
- **RNF_A_2**: Il sistema deve garantire la consistenza dei dati.
- **RNF_A_3**: Il sistema deve rilevare e risolvere eventuali scenari di inconsistenze dei dati e delle informazioni, garantendo la validazione ed il filtraggio dell'input inserito dall'utente.

5.3 Performance

- **RNF_P_1:** Il sistema deve avere un uptime del 99%;
- **RNF_P_2:** Il sistema dovrà eseguire le query all'interno del database in un tempo inferiore a 2 secondi, assicurando così una risposta rapida ad una richiesta di accesso o di ricerca all'interno della piattaforma
- **RNF_P_3:** Il sistema, in caso di assenza di eventuali problemi dovuti alla rete, deve elaborare le richieste dell'utente e fornire risposta in meno di 3 secondi.
- **RNF_P_4:** Il sistema deve consentire e supportare l'utilizzo in contemporanea di almeno 100 utenti diversi.

5.4 Supportability

- **RNF_S_1:** Il sistema prodotto deve essere di facile comprensibilità da nuovi sviluppatori inseriti nel team in caso di crescita
- **RNF_S_2:** Il sistema deve poter essere disponibile a modifiche, risoluzione di problemi o aggiunta di nuove funzionalità da parte di altri sviluppatori, che devono poterlo comprendere senza difficoltà.
- **RNF_S_3:** Il sistema prodotto deve offrire una buona estensibilità.
- **RNF_S_4:** Il sistema prodotto deve offrire una buona modificabilità.

5.5 Implementation

- **RNF_I_1:** Il sistema deve prelevare e salvare i dati in un database relazionale.

6 - Target Environment

Tutti gli utenti devono poter accedere ai servizi offerti dalla piattaforma mediante un browser moderno.

La piattaforma deve poter essere utilizzata da ogni sistema operativo desktop e mobile.