



MU: Manuale Utente

Riferimento	
Versione	2.0
Data	25/01/2022
Destinatario	Prof. Carmine Gravino
Presentato da	Danilo Aliberti
Approvato da	



Revision history

Data	Versione	Descrizione	Autore
24/01/2022	1.0	Stesura iniziale	Danilo Aliberti
25/01/2022	2.0	Revisione e aggiornamento	Danilo Aliberti



Sommario

REVISION HISTORY	1
SOMMARIO	2
1. INTRODUZIONE	3
1.1 SCOPO DEL SISTEMA	3
1.2 SCOPO DEL DOCUMENTO	3
1.3 RIFERIMENTI	3
2. UTENTI DEL SISTEMA	4
2.1 UTENTE ALLENATORE	4
2.2 UTENTE CHAMPIONSHIP ADMIN	4
2.3 UTENTE LEAGUE ADMIN	5
3. OPERAZIONI	5
3.1 CHAMPIONSHIP ADMIN	6
3.1.1 <i>Registrazione e creazione campionato</i>	6
3.1.2 <i>Modifica nome campionato</i>	8
3.1.3 <i>Invitare allenatori al campionato</i>	9
3.1.4 <i>Generare il calendario degli scontri</i>	11
3.1.5 <i>Visualizzare gli scontri</i>	12
3.1.6 <i>Caricare i voti della giornata</i>	13
3.1.7 <i>Aggiungere, modificare ed eliminare una squadra dal campionato</i>	14
3.1.8 <i>Associare un giocatore ad una squadra</i>	16
3.1.9 <i>Consultare la lista degli utenti</i>	17



1. Introduzione

1.1 Scopo del sistema

Il sistema che si vuole realizzare parte dall'idea di poter ampliare e migliorare una già esistente piattaforma di gestione del Fantacalcio.

BiaSet nasce per poter offrire un aiuto ai gestori di campionati fantacalcistici, i quali preferiscono le regole particolari da noi create per movimentare il classico e noioso Fantacalcio.

Utilizzando la nostra piattaforma, il gestore del campionato non dovrà più preoccuparsi dei processi più complessi della gestione di un campionato, quali, ad esempio, la creazione del calendario di scontri, il calcolo degli stipendi dei giocatori e il calcolo automatizzato di fine giornata.

Allo stesso modo, sarà più semplice per gli allenatori gestire la propria squadra all'interno del sistema. Essi potranno anche comunicare tra loro attraverso un servizio di messaggistica.

Il sistema è gestito da un League Admin, il quale ha pieno controllo su tutti i campionati e gli utenti. Tale utente avrà accesso esclusivo, oltre che alla dashboard, ad un pannello di amministrazione privilegiato, fornito dal framework utilizzato.

1.2 Scopo del documento

Lo scopo del presente documento è quello di introdurre gli utenti ad effettuare i primi passi all'interno della piattaforma. Nel documento saranno elencate le possibili operazioni effettuabili all'interno del sistema.

1.3 Riferimenti

Il presente documento è relazionato ad altri precedentemente stilati. Di seguito una lista:

- Problem Statement;
- Requirement Analysis Document;
- System Design Document;
- Object Design Document;
- Test Plan;
- Matrice di tracciabilità;
- Manuale di installazione.



2. Utenti del sistema

2.1 Utente Allenatore

L'utente Allenatore è una delle figure principali a cui è destinato l'utilizzo della piattaforma. Per poter accedere ed utilizzarla, è necessario che l'utente si rechi sul sito ed effettui un accesso col Social Network che preferisce.

Per quanto riguarda la **registrazione ad un campionato**, l'utente in questione deve disporre di un invito ad un campionato, creato dal Championship Admin. L'invito sarà recapitato via e-mail e quest'ultima deve necessariamente essere usata come mail di accesso alla piattaforma. Es.: invio un invito al campionato X a tizio@gmail.com. Tizio, per iscriversi alla piattaforma, dovrà utilizzare il Social Network che ha come e-mail di iscrizione tizio@gmail.com, altrimenti non ci sarà corrispondenza con l'invito e non potrà partecipare al campionato X.

Una volta registratosi, l'utente potrà:

- Accedere alla piattaforma tramite il social network utilizzato in fase di registrazione;
- Partecipare al campionato al quale è stato invitato;
- Consultare la sua squadra e modificarne il nome;
- Consultare il calendario degli scontri;
- Consultare la pagina relativa alla partita corrente;
- Consultare la pagina delle squadre del campionato;
- Licenziare i propri giocatori.

2.2 Utente Championship Admin

È l'amministratore di campionato. Potrà registrarsi tramite Social e creare il suo campionato sulla piattaforma. Sarà l'addetto alla gestione del campionato fantacalcistico da lui creato.

Di seguito sono elencate le funzionalità accessibili da un Championship Admin:

- Accedere alla piattaforma tramite il social network;
- Creare/modificare il campionato;
- Invitare allenatori al campionato;
- Generare il calendario degli scontri;
- Visualizzare gli scontri;
- Caricare i voti della giornata;
- Aggiungere, modificare o eliminare una squadra del suo campionato;
- Associare un giocatore ad una squadra;
- Consultare gli utenti del campionato;



- Consultare la lista delle squadre;

2.3 Utente League Admin

Il League Admin è l'admin della Lega. Avrà pieno accesso a tutte le squadre e i campionati dell'applicazione. È l'utente con i privilegi più elevati. Di seguito sono elencate le funzionalità alle quali ha accesso:

- Login tramite username e password fornite tramite configurazione e installazione della piattaforma;
- Consultazione/modifica/rimozione dati utenza;
- Inserimento/modifica campionato;
- Rimozione voti;
- Inserimento/modifica/rimozione squadra;
- Associazione/rimozione ad/da allenatore;
- Aggiunta/rimozione giocatore;
- Consultazione squadre;

3. Operazioni

Nel manuale saranno descritte le operazioni effettuabili in piattaforma, suddivise per utente.

3.1 Championship Admin

3.1.1 Registrazione e creazione campionato

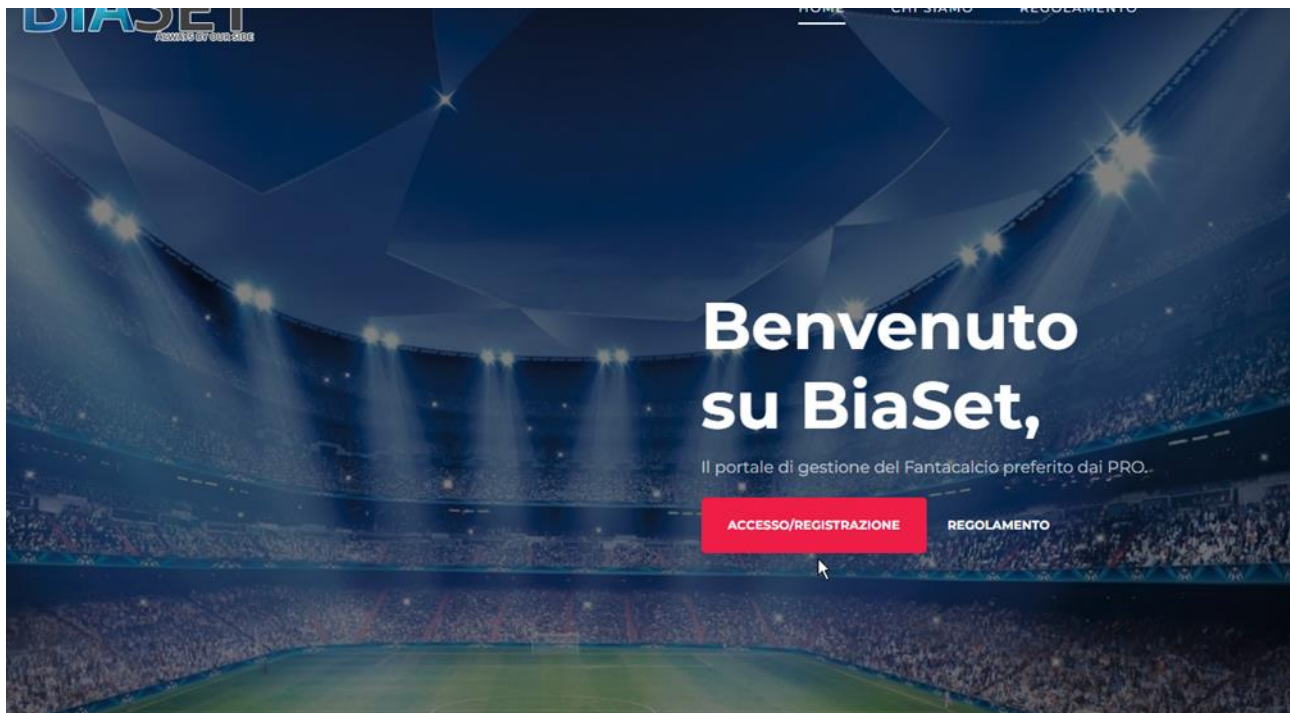


Figura 1 L'utente si reca sulla pagina principale e clicca su Accesso/Registrazione

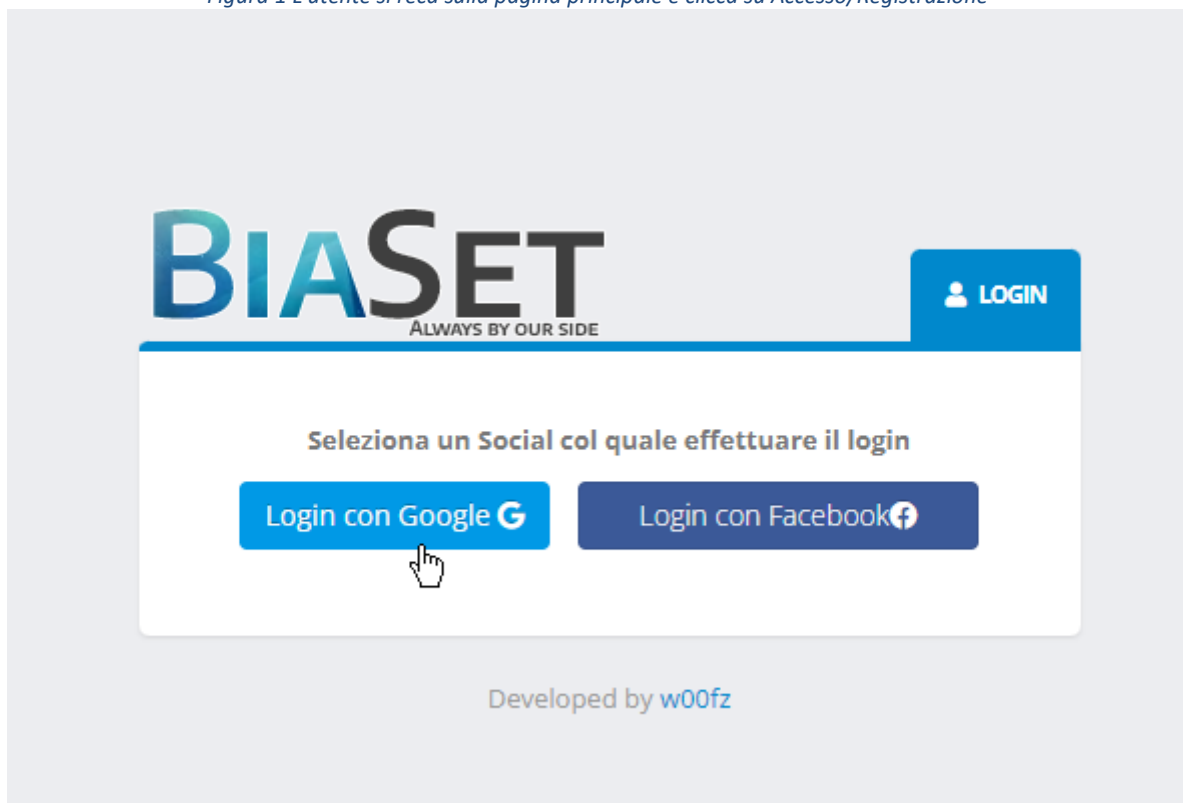


Figura 2 Seleziona un Social col quale accedere



Figura 3 Cliccare su "Crea campionato"

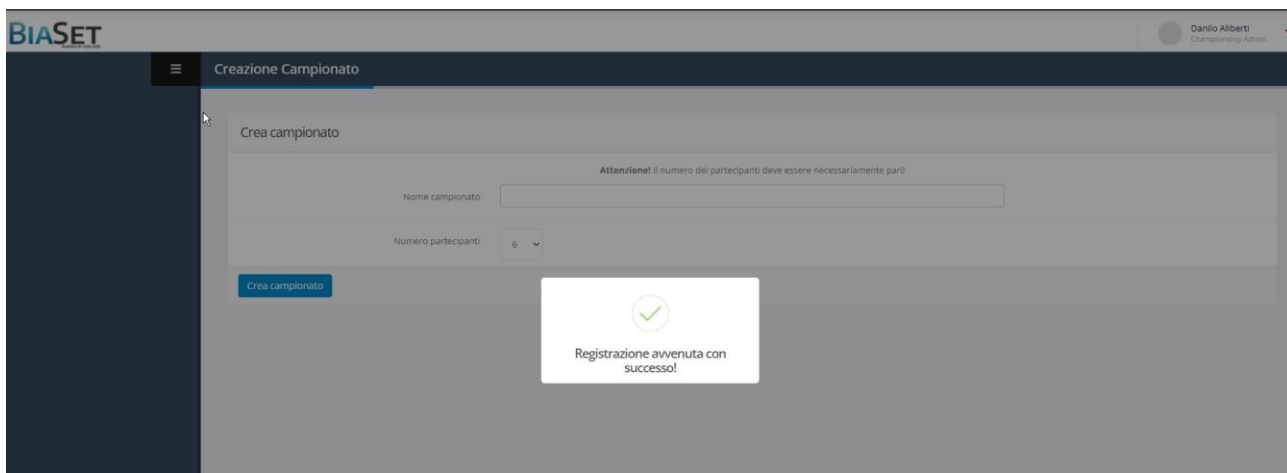


Figura 4 Iscrizione effettuata con successo

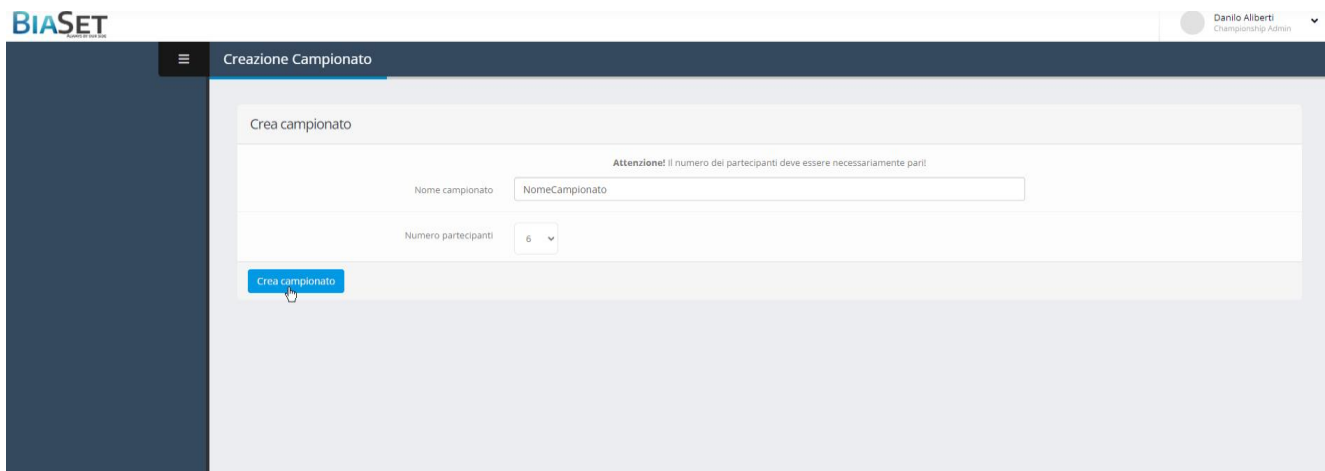


Figura 5 Inserimento dati Campionato

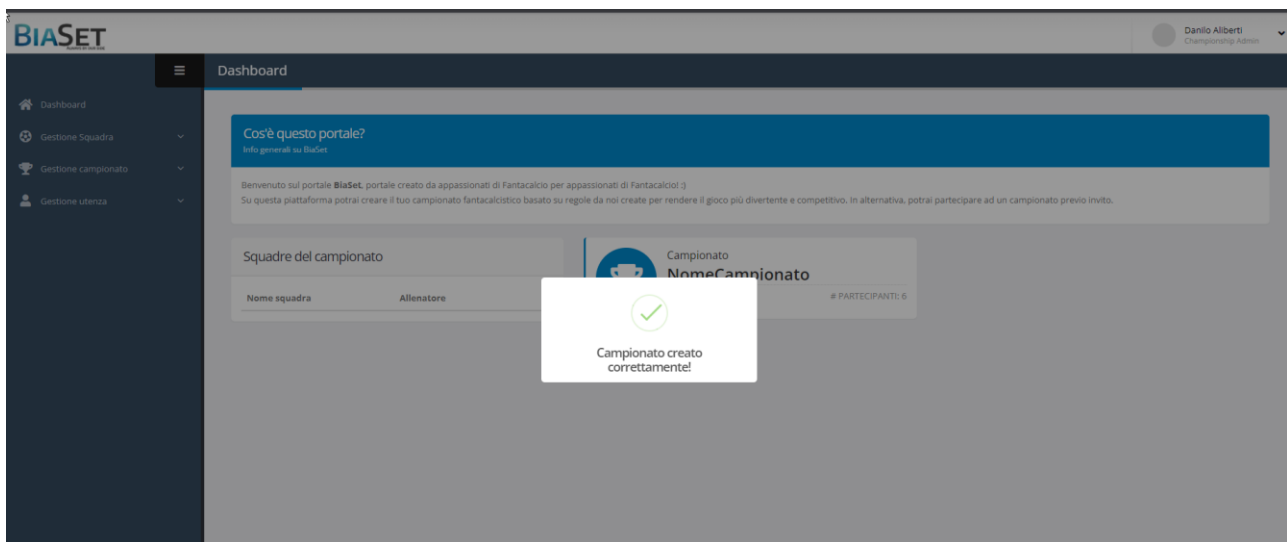


Figura 6 Seleziona "Creazione campionato effettuata correttamente"

3.1.2 Modifica nome campionato

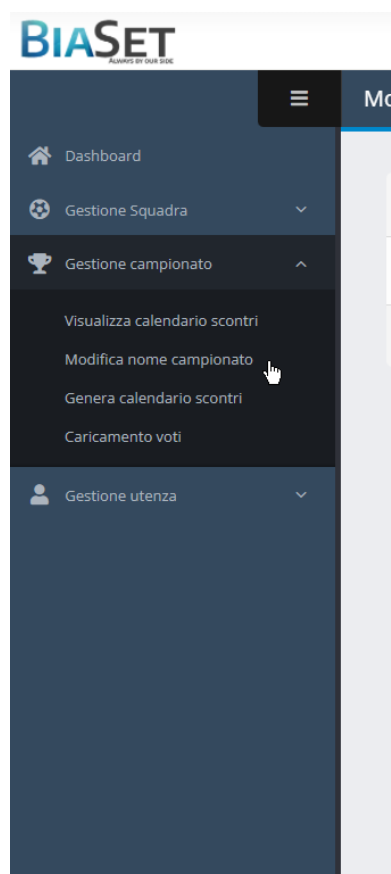


Figura 7 Click su "Modifica nome campionato"

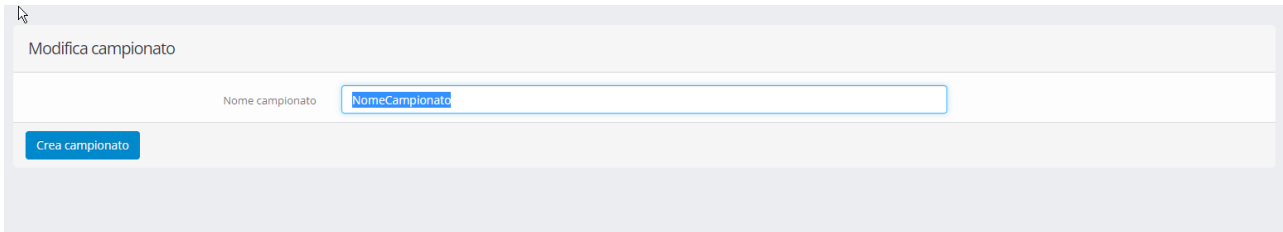


Figura 8 Inserire il nuovo nome

3.1.3 Invitare allenatori al campionato

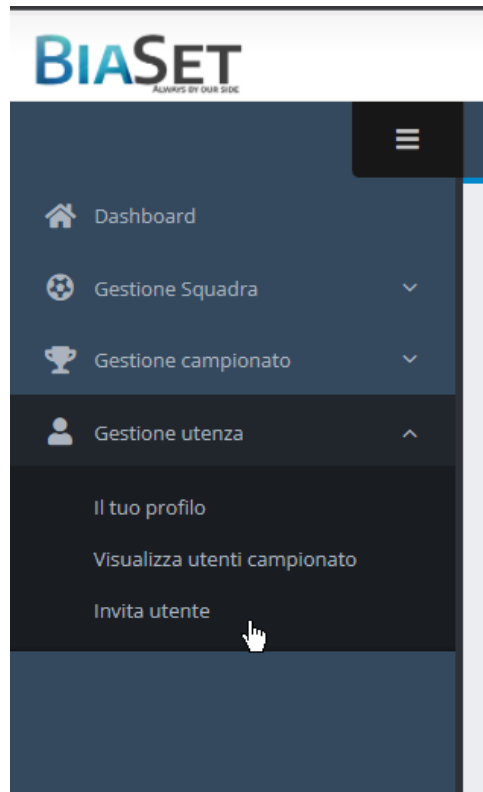


Figura 9 Seleziona "Invita utente"



Figura 10 Compila il form di creazione

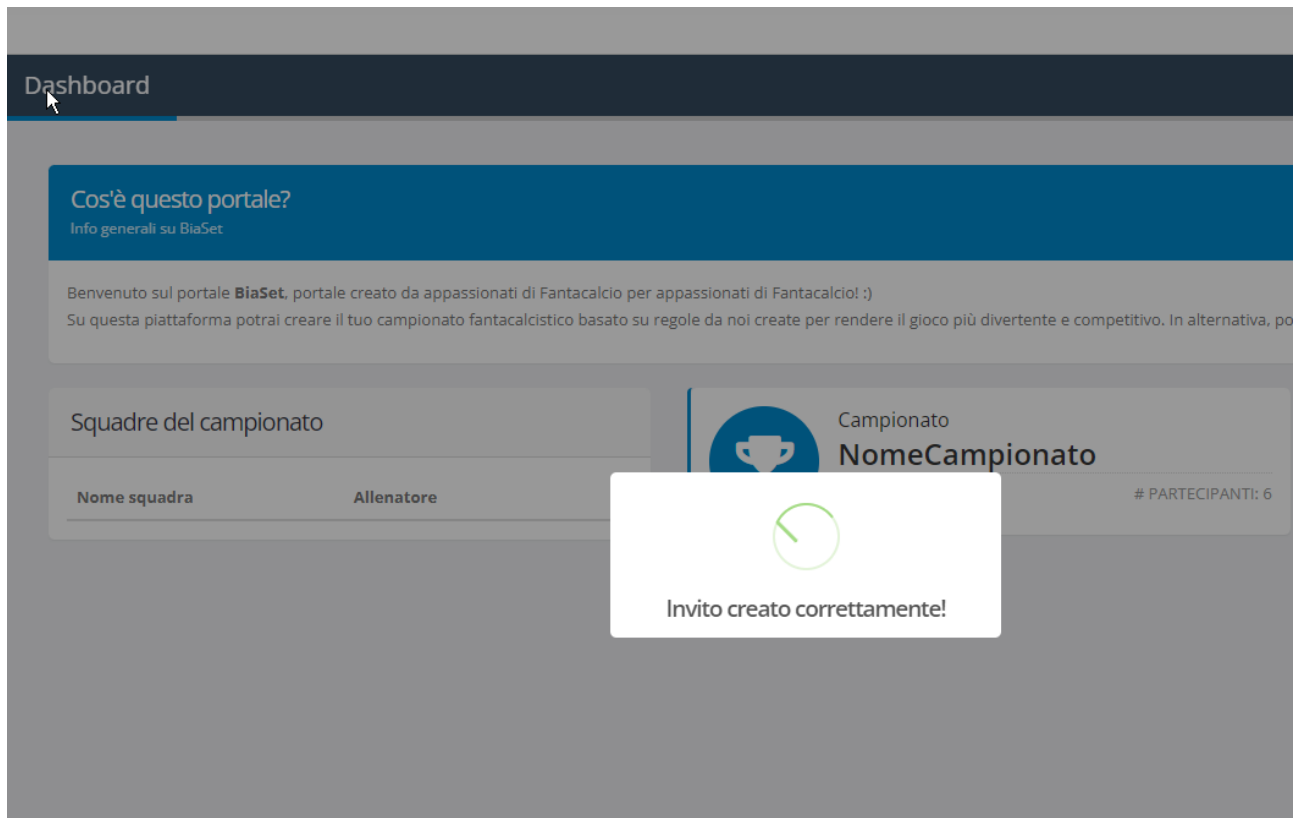


Figura 11 Invito creato correttamente

3.1.4 Generare il calendario degli scontri

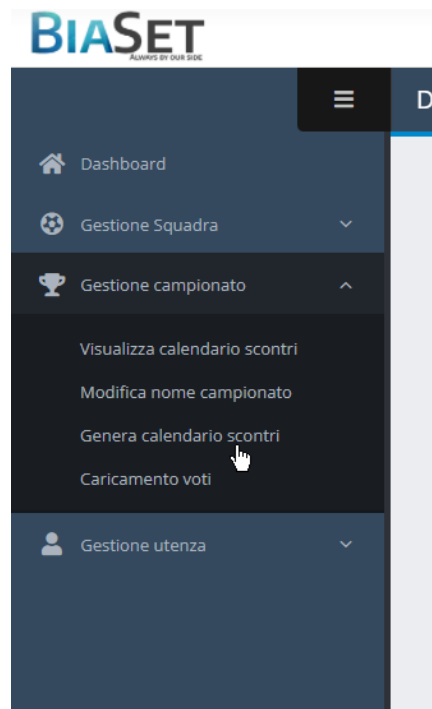


Figura 12 Genera calendario scontri

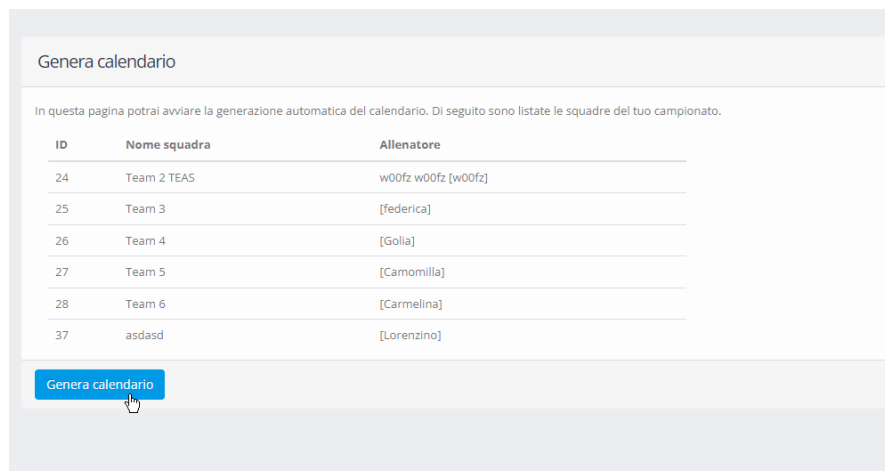


Figura 13 Pagina di generazione

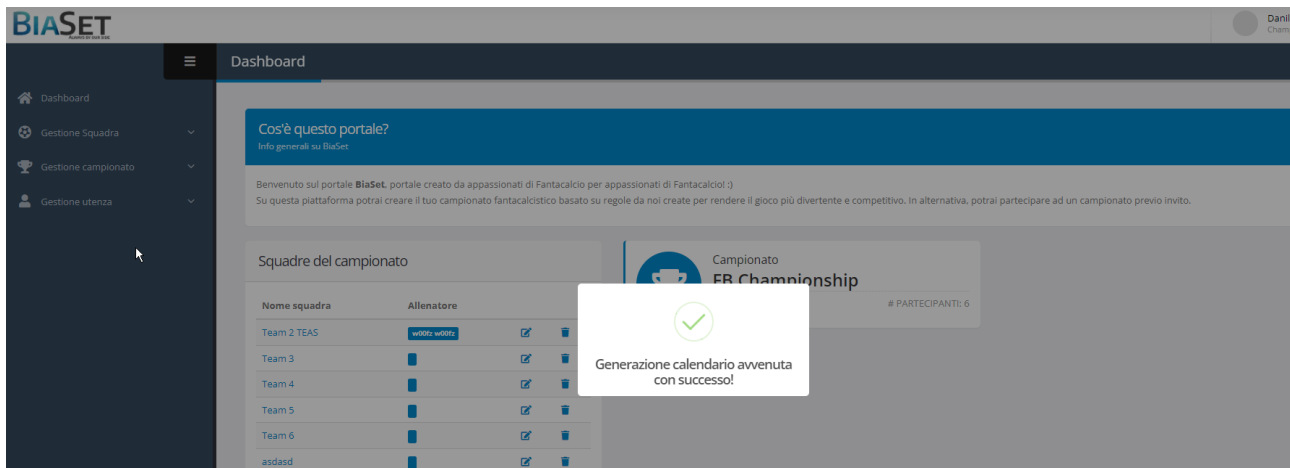


Figura 14 Generazione effettuata

3.1.5 Visualizzare gli scontri

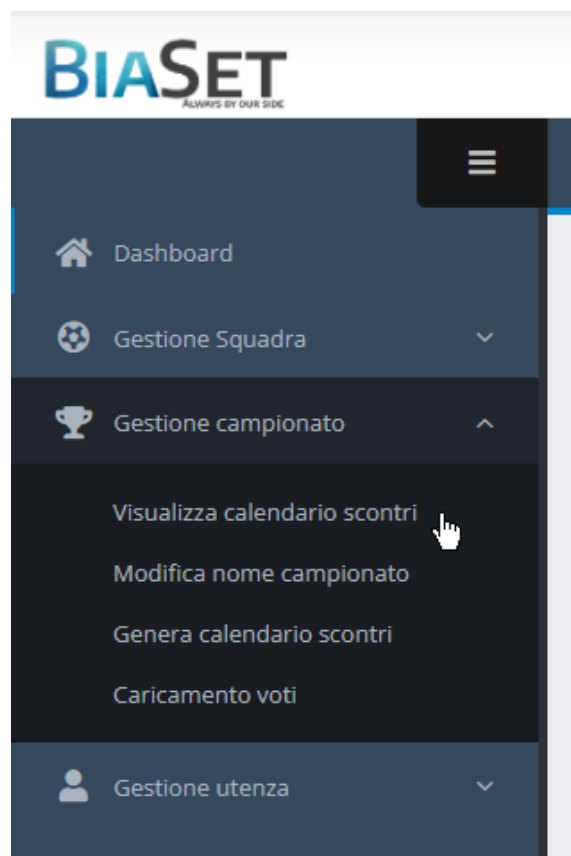


Figura 15 Menu Visualizza calendario scontri

3.1.6 Caricare i voti della giornata

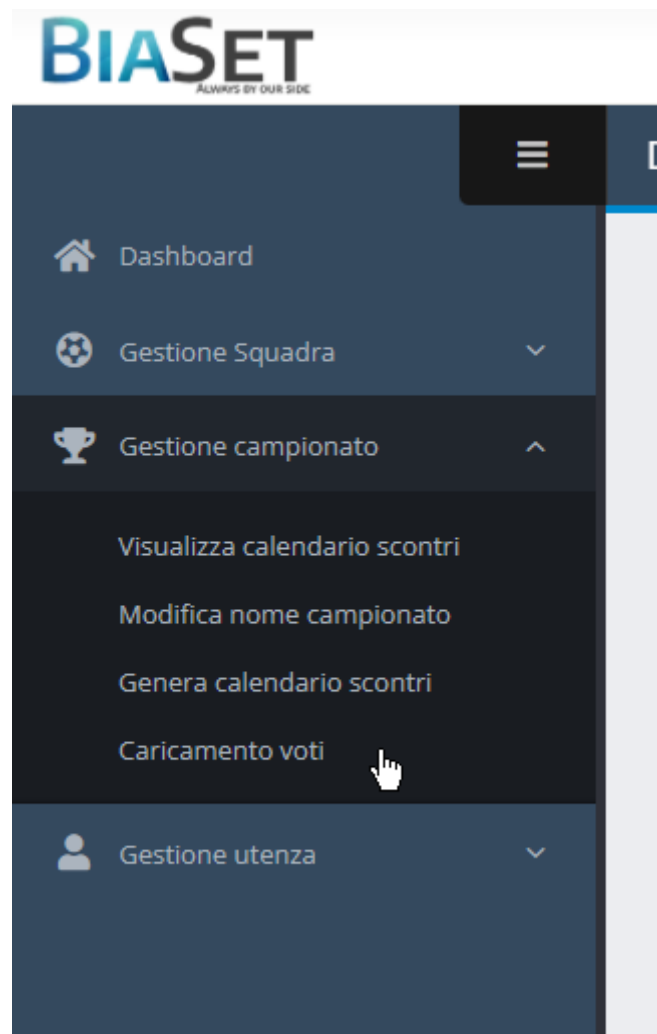


Figura 16 Menu Caricamento Voti

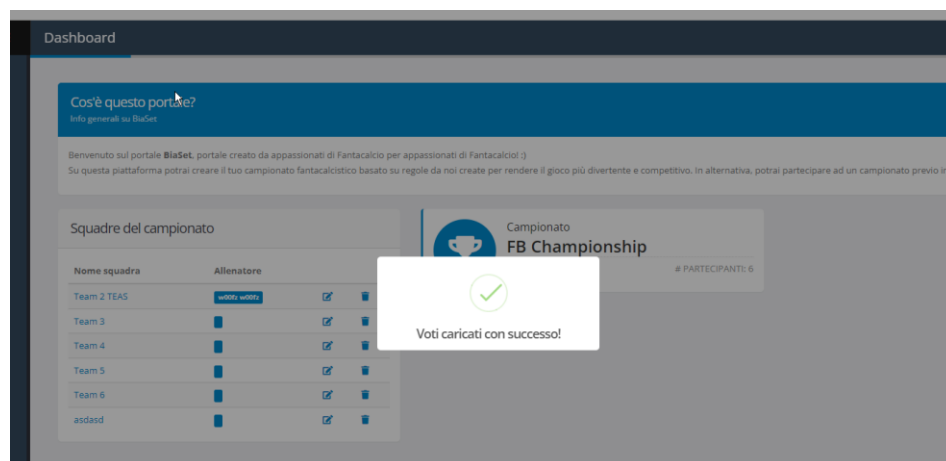


Figura 17 Inserimento voti success

3.1.7 Aggiungere, modificare ed eliminare una squadra dal campionato

Modifica e rimozione

Saranno accessibili dalla pagina principale della dashboard utente.



Figura 18 Modifica



Figura 19 Rimozione squadra

Inserimento Squadra

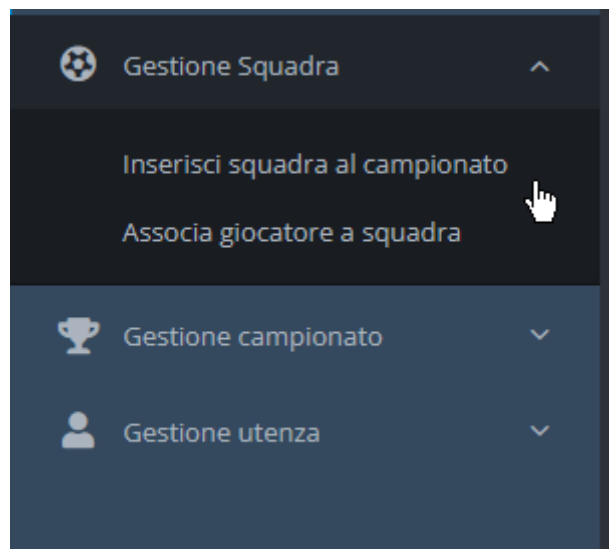
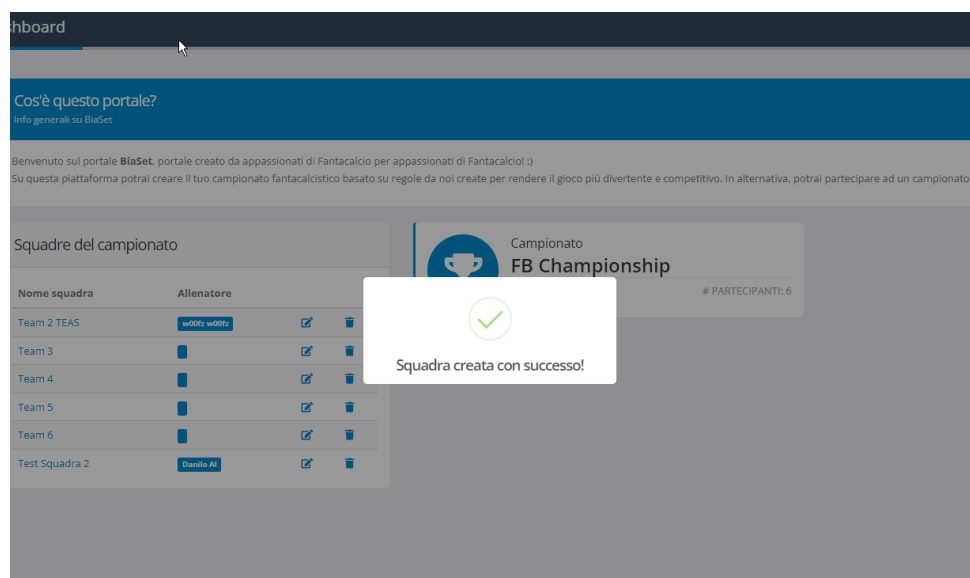


Figura 20 Menu inserimento squadra

Figura 21 Pagina aggiunta squadra



3.1.8 Associare un giocatore ad una squadra

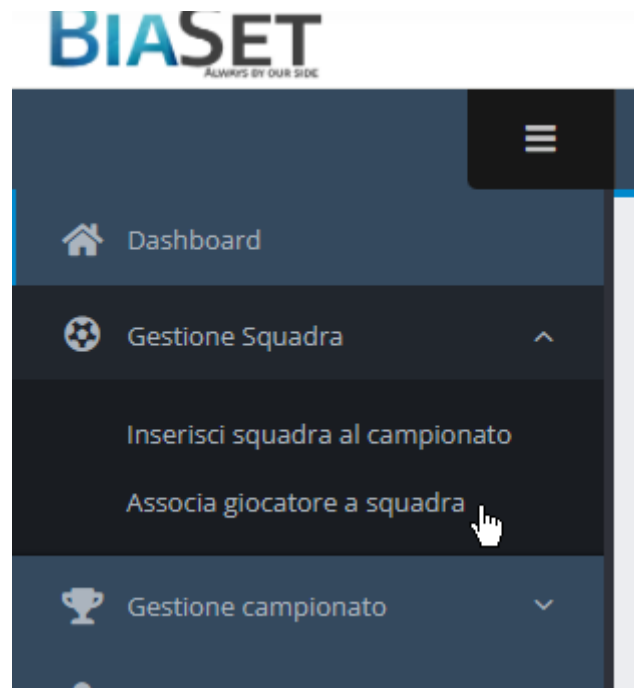
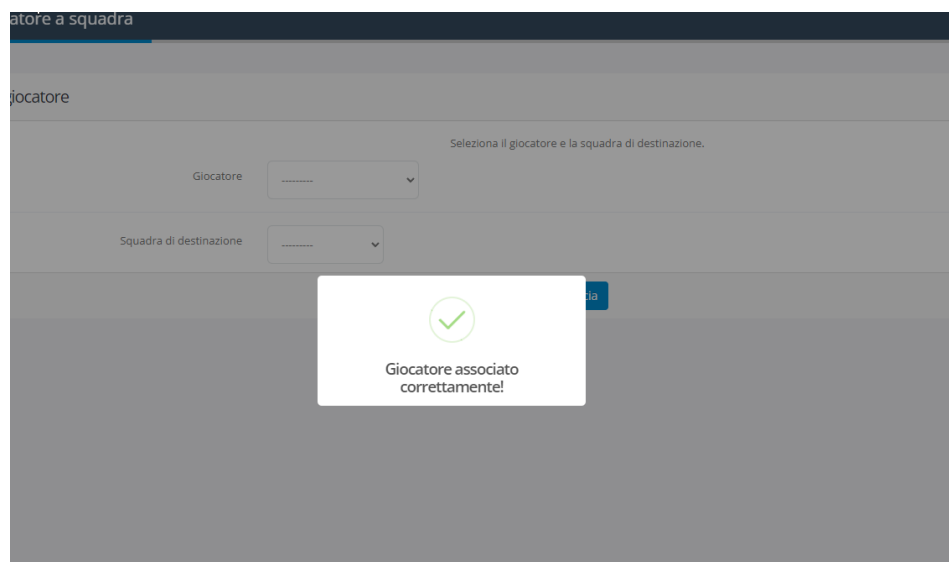


Figura 22 Associa giocatore

Figura 23 Form associazione



3.1.9 Consultare la lista degli utenti

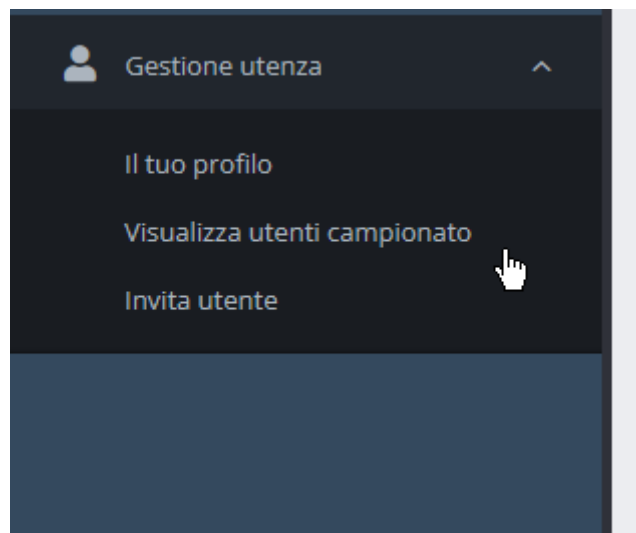


Figura 24 Menu gestione utenza

