

Progetto di Ingegneria del Software 2015/16



U.F.L.

UNIVERSITY FANTA LEAGUE

- Requirements Analysis Document -



Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola
Prof. De Lucia Andrea	

Partecipanti:

Nome	Matricola
Foresta Stefano	0512100504
Franzese Gennaro	0512100270
Paglialonga Giuseppe	0510200478

Scritto da:	Stefano Foresta, Giuseppe Paglialonga, Gennaro Franzese
--------------------	---

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
13/11/2015	1.1	-Rework scenari e casi d'uso amministratore	Gennaro Franzese
13/11/2015	1.0	- Control Object, Boundary Object, Entity Object	Stefano Foresta
13/11/2015	1.1	Rework Scenari e casi d'uso Utente	Giuseppe Paglialonga
	1.0	Use Case Diagram Utente.	
	1.0	Mockups Amministratore	
	1.0	Mockups Utente	

Indice

1 Introduzione

- 1.1 Descrizione del sistema
- 1.2 Scopo del sistema
- 1.3 Obiettivi
- 1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni
- 1.5 Overview

2 Architettura del sistema corrente

3 Sistema proposto

- 3.1 Requisiti funzionali
 - 3.1.1 Requisiti funzionali per Amministratore
 - 3.1.2 Requisiti funzionali per Utente
- 3.2 Requisiti non funzionali
 - 3.2.1 Usabilità
 - 3.2.2 Affidabilità
 - 3.2.3 Prestazioni
 - 3.2.4 Estensibilità

4 Modelli del sistema

- 4.1 Scenari Amministratore
 - 4.1.1 Gestione Leghe
 - 4.1.2 Gestione Utenti
 - 4.1.3 Gestione Voti

4.2 Scenari Utente

4.2.1 Primo Accesso

4.2.2 Risultati Giornata di lega

5 Use Case

5.1 Use Case Generici

5.2 Use Case Amministratore

5.3 Use Case Utente

6 Entity Object, Boundary Object, Control Object

I. Mockup

i. Mockup amministratore

ii. Mockup Utente

1. Introduzione

1.1. Descrizione del sistema

Web application per la gestione di una fanta-lega semplice ed intuitiva. L'applicazione intende fornire i mezzi per realizzare un campionato automatizzato in grado di svolgere automaticamente i compiti che solitamente vanno svolti dal gestore di lega utilizzando mezzi quali carta e penna.

1.2. Scopo del sistema

Qualche settimana prima dell'inizio del campionato, per iniziare il fantacalcio, solitamente ci si incontra per fare l'asta e per redigere le informazioni sul campionato e le regole di lega. In ambito universitario può accadere, soprattutto tra studenti fuori sede, che è difficile incontrarsi e quindi difficile gestire l'inizio del

gioco. Questa web application eliminerà il problema della distanza, che rallenta la costituzione di una lega, fornendo all'utilizzatore uno strumento che gli consente di partecipare anche a distanza e al gestore di lega di non dover perdere tempo facendo chiamate per organizzare l'incontro che serve a costituire le squadre e quindi la stessa lega.

1.3. Obiettivi

L'obiettivo è quello di fornire una piattaforma semplice ed intuitiva per la gestione di una semplice lega.

Le macro funzionalità che si vogliono offrire sono principalmente:

1. Registrazione utente e gestione del proprio profilo.
2. Creazione squadra e relativa gestione.
3. Gestione e visualizzazione delle varie leghe da parte del manager di lega.
4. Ricerca di un altro giocatore, visualizzazione profilo e invio/ricezione di un messaggio

1.4. Overview

Il presente documento RAD descrive il sistema in termini di requisiti funzionali e non funzionali e serve come base contrattuale tra cliente e consumatore.

2. Architettura del sistema corrente

L'architettura attualmente proposta non va a sostituire nessuna architettura esistente, il sistema è alla sua prima versione.

3. Sistema proposto

3.1. Requisiti funzionali

In questa sezione vengono specificati quali funzioni il sistema deve fornire per soddisfare i bisogni dei gestori di lega e dei giocatori.

3.1.1. Requisiti funzionali per Amministratore

Codice	Descrizione
--------	-------------

RF1	Gestione Lega
RF2	Gestione utenti
RF3	Gestione voti

RF1 – Gestione leghe

L'amministratore gestisce le leghe ossia le crea e apporta modifiche.

RF2 – Gestione utenti

L'amministratore accetta gli utenti che vogliono iscriversi ad una lega.

RF3 – Upload voti

L'amministratore settimanalmente inserisce nel database i voti relativi ai giocatori.

3.1.2. Requisiti funzionali per utente

Codice	Descrizione
RF4	Gestione proprio account
RF5	Gestione squadra
RF6	Visualizzazione informazioni lega

RF4 – Gestione proprio account

Creazione, modifica e gestione dell'account utente.

RF5 – Gestione squadra

Acquisto/Vendita giocatori, composizione squadra settimanale, scelta del modulo.

RF6 – Visualizzazione informazioni lega

Visualizzazione classifica, profili degli altri utenti e delle squadre da loro gestite.

3.2. Requisiti non funzionali

3.2.1. Usabilità

Il sistema è stato progettato pensando principalmente al problema che i futuri utilizzatori non saranno, almeno non tutti, “addetti ai lavori” quindi maggior attenzione è stata rivolta alla facilità d'utilizzo, comprendendo interfacce semplificate

3.2.2. Affidabilità

Il sistema deve consentire l'accesso ad informazioni corrette, sempre aggiornate ed allineate tra di loro. Tutte le operazioni sono quindi progettate per essere robuste ed evitare incongruenze nel database in caso di eccezioni

3.2.3. Prestazioni

I tempi di operazione devono essere minimi e verrà quindi scelto un server capace di rispondere velocemente alle richieste dell'utente.

3.2.4. Estensibilità

La manutenibilità del sistema può essere svolta in maniera semplice e l'applicazione può essere estesa per sviluppi futuri, es. aggiunta nuove funzionalità.

4 Modelli del sistema

Si prevedono due tipi di attori: Amministratore (uno) e utenti

4.1 Scenari Amministratore

4.1.1 Scenario gestione leghe

Nome scenario: Avvio Leghe	
Partecipanti	Amministratore

Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione "Caricamento iniziale" per dare inizio alla lega, cliccando su avvia iscrizioni e Fantamercato, in questo modo apre le iscrizioni alle leghe.</p> <p>Gli utenti si possono quindi iscrivere alla leghe, entro l'inizio del campionato di serie A</p>
-------------------------	--

Nome scenario: Caricamento iniziale	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione "Caricamento iniziale", clicca sul tasto al centro della pagina e il sistema chiede di selezionare il file con i dati dei calciatori con il relativo costo.</p> <p>Se il file viene caricato con successo, il sistema da conferma dell'upload con il numero dei calciatori caricati.</p> <p>Il sistema mostra i dati caricati separando i calciatori in base alle squadre</p>

Nome scenario: FantaCalcioMercato	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione FantaCalcioMercato, cliccando nel menu a sinistra.</p> <p>Preme sul tasto avvia FantaCalcioMercato, in questo modo gli utenti possono modificare le loro rose, acquistando o vendendo i giocatori delle loro rose.</p>

Nome scenario: Visualizza Classifiche	
Partecipanti	Amministratore

Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione Visualizza Classifiche, cliccando nel menu a sinistra.</p> <p>L'amministratore può selezionare a sinistra la lega della quale vuole vedere la classifica, e a destra viene mostrata la classifica generale d'ateneo.</p> <p>L'amministratore può selezionare anche la giornata di cui vuole vedere la classifica.</p>
-------------------------	---

Nome scenario: Visualizza Formazioni	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione Visualizza Classifiche, cliccando nel menu a sinistra.</p> <p>L'amministratore seleziona la lega e una squadra dai menu in alto.</p> <p>Nella pagina viene mostrata la squadra che ha giocato nella giornata selezionata a destra della pagina.</p> <p>Viene inoltre visualizzato il modulo di gioco usato.</p>

4.1.2 Gestione utenti

Nome scenario: Cambio Password	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione Opzioni Admin, cliccando nel menu a sinistra, per cambiare la sua password di accesso.</p> <p>Per farlo deve inserire la sua password attuale e quella che vorrà usare.</p> <p>Premendo salva Modifiche la password viene aggiornata con quella presente in Nuova Password.</p>

Nome scenario: Bannare un utente

Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione Cerca dal menu a sinistra.</p> <p>Selezionando una lega e poi un utente o una squadra l'amministratore può visualizzare le informazioni su di un utente, quali dati utente, rosa, posizione nella classifica, punti totali e punti totalizzati nell'ultima giornata.</p> <p>L'amministratore decide di bannare l'utente e di eliminare la sua iscrizione alla lega premendo sul tasto banna utente.</p> <p>Da quel momento la rosa viene cancellata e l'utente non può più accedere al sistema.</p>

4.1.3 Gestione voti

Nome scenario: Calcolo Voti	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<p>L'amministratore dopo essersi loggato, entra nella sezione Calcola Pagelle Giornata cliccando nel menu a sinistra.</p> <p>L'amministratore clicca sul tasto al centro della pagina e il sistema chiede di selezionare il file con i dati dei calciatori con il relativo voto delle prestazioni avute nella giornata in corso.</p>

4.2 Scenari Utenti

Nome scenario: Primo accesso e composizione squadra	
Partecipanti	Utente: Giuseppe
Flusso di eventi	<p>L'utente Giuseppe ha saputo del sistema UFL e vuole concorrere alla universitaria di fantacalcio.</p> <p>Giuseppe accede all'homepage del sito web di UFL.</p> <p>Giuseppe si registra al sistema cliccando su "Registrati".</p> <p>Il sistema propone un form da riempire e Giuseppe procede inserendo: come "Nome Allenatore", "Giux", ma il sistema dice che l'username è già presente quindi Giuseppe prova ad inserire "Giux1" che non è già stato usato.</p> <p>Compila il campo "password" immettendo "101010";</p> <p>compila "Nome Squadra" con "LaSantaMaria", la "matricola" con "0510200200", immette la "facoltà", "informatica" e infine l'indirizzo "email", "" e infine clicca su "Registrati".</p> <p>Il sistema invia un'email a Giuseppe.</p> <p>Giuseppe usa il link nell'email per attivare l'account.</p> <p>Il sistema comunica che l'utente è stato correttamente registrato.</p> <p>Giuseppe quindi clicca su accedi dalla homepage e inserendo "nomeAllenatore" e "password" si logga.</p> <p>Giuseppe sceglie dal menù principale "Regolamento" e legge quest'ultimo.</p> <p>Giuseppe anche da un avviso che deve creare una squadra per concorrere e per questo seleziona dal menù "FantaCalcioMercato".</p> <p>Si presenta una pagina web che a sinistra ha la lista dei giocatori</p>

	<p>acquistati mentre a destra, i giocatori da acquistare.</p> <p>Tramite il menu "Squadra" seleziona "Juventus" e nella lista sottostante compaiono i rispettivi giocatori.</p> <p>Giuseppe seleziona i giocatori "Buffon", "Neto", "Rubinho", cliccando poi su "+", spendendo 19 fantamilioni.</p> <p>Il sistema aggiorna automaticamente sia i fantamilioni disponibili, visibili in alto, sia i fantamilioni spesi per la squadra e aggiorna la lista dei giocatori acquistati.</p> <p>Selezionando dal menu le rispettive squadre Giuseppe aggiunge:</p> <p>"BUFFON NETO RUBINHO MANOLAS MARCOS ALONSO DANILO ROMAGNOLI A MARIO RUI BURDISSO GOBBI JUAN JESUS PJANIC POGBA NAINGGOLAN CANDREVA RIGONI BENASSI ACQUAH DIAWARA HIGUAIN QUAGLIARELLA JOVETIC PALOSCHI FLORO FLORES"</p> <p>Giuseppe ha a disposizione ancora 8 Fantamilioni ma convinto di aver inserito tutti e 25 i giocatori, clicca su "Salva Modifiche" per salvare la rosa scelta ma il Sistema presenta un Alert che gli comunica che manca ancora qualche giocatore.</p>
--	---

	<p>Giuseppe compra “Matos” per 8 fantamilioni e clicca su “Salva Modifiche”.</p> <p>Il Sistema Notifica che la squadra è stata creata con successo.</p> <p>Dal menu principale, infine, seleziona dal Menu Principale “Logout”;</p> <p>il sistema notifica che il logout è stato eseguito con successo.</p>
--	---

Nome scenario: Visualizza Informazioni Lega	
Partecipanti	Utente: Giuseppe
Flusso di eventi	<p>Giuseppe effettua il login a UFL e accede al sistema.</p> <p>Giuseppe sceglie dal menù “Visualizza Formazione” e gli appare la lista dei suoi giocatori, con relativo fantavoto, se ha effettuato un assist, se ha fatto goal, se è stato ammonito oppure espulso.</p> <p>In basso viene visualizzata la somma di tutti i voti che serviranno per la “classifica di facoltà” e se primo classificato, anche per la “classifica ateneo”.</p> <p>Giuseppe, scegliendo dal menù squadra, “AquilaNera” visualizza i risultati che ha totalizzato il suo amico di lega.</p> <p>Giuseppe controlla la classifica scegliendo dal menù principale “Visualizza Classifiche”; il sistema presenta a video i le classifiche di facoltà e ateneo.</p> <p>Dal menù facoltà seleziona “Ingegneria” visualizza la relativa classifica.</p> <p>Giuseppe prova a scegliere dal menu “campionato aa2014/2015” ma la sua squadra non era presente nello scorso</p>

	<p>anno di lega e quindi il sistema visualizza una lista vuota.</p> <p>Quindi seleziona di nuovo “campionato aa2015/2016” e seleziona la “3a giornata” dal menù “Giornata” per verificare i voti della giornata precedente.</p> <p>Dopo di che effettua il log out del sistema dopo aver osservato che per inserire la formazione per la 2° giornata di lega ha a disposizione ancora 3 giorni e 22 ore.</p>
--	--

Nome scenario: Consegna Formazione	
Partecipanti	Utente: Giuseppe
Flusso di eventi	<p>Giuseppe dopo essersi loggato nel sistema e aver composto la sua Rosa di giocatori, vuole inserire la formazione per la 1° giornata di lega.</p> <p>Dal menù principale, seleziona, “Inserisci Formazione”.</p> <p>Alla sua sinistra si presenta la lista con la Rosa dei giocatori appena acquistati. Giuseppe sceglie il modulo con cui giocare, selezionando il “3-4-3”.</p> <p>Comincia selezionando come portiere “Buffon” dalla Rosa e cliccando su “+”, “Buffon” compare nella lista dei Titolari.</p> <p>Ad uno ad uno seleziona e aggiunge tramite il pulsante “+”, i seguenti giocatori:</p> <p>BUFFON JUAN JESUS ROMAGNOLI A MANOLAS PJANIC NAINGGOLAN CANDREVA POGBA QUAGLIARELLA HIGUAIN JOVETIC</p>

	<p>Il sistema provvede a posizionare i giocatori nei rispettivi ruoli e li mostra nella lista dei titolari. Dopo aver aggiunto gli 11 titolari come da modulo, Giuseppe sceglie i giocatori da mettere in Panchina. Dal menu selezionandoli dalla Rosa, sempre tramite il bottone "+", aggiunge:</p> <p>MATOS PALOSCHI ACQUAH RIGONI DANILO MARIO RUI NETO</p> <p>Poi si accorge di aver inserito "RIGONI" che non voleva e quindi lo seleziona e fa click sul bottone " - " e poi clicca su "MARCOS ALONSO" dalla lista della rosa e ancora sul bottone "+"; il sistema aggiunge quest'ultimo in panchina nella posizione libera. Giuseppe clicca su Salva Modifiche e il sistema notifica che la Formazione è stata correttamente inserita.</p>
--	---

Nome scenario: Opzioni Utente	
Partecipanti	Utente: Giuseppe
Flusso di eventi	<p>Giuseppe seleziona dal menù principale, seleziona "Opzioni Utente".</p> <p>Gli si presenta una form con dei campi in cui può modificare</p> <p>"Nome Allenatore"</p> <p>"Password"</p> <p>"Nome Squadra"</p>

	<p>“Matricola” “Facoltà” “Email”. Giuseppe modifica la password immettendo la vecchia e inserendo come nuova “202020”. Giuseppe clicca su “Salva Modifiche”. Il sistema notifica che le modifiche sono state apportate con successo.</p>
--	---

5. Use case

5.1 Use case utente generico: Amministratore, utente

Nome use case: Login	
Partecipanti	Utente generico
Condizione di ingresso	L'utente generico accede al sistema L'utente è registrato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla Homepage di UFL. 2. L'Utente clicca sul Bottone “Accedi”. 3. L'utente generico inserisce username e password e sottomette il form cliccando su login. 4. Il sistema riceve ed elabora i dati e notifica il successo o l'insuccesso dell'operazione.
Eccezioni	Dati non presenti

	Errore nel formato dati
Condizioni di uscita	L'utente ha avuto accesso al sistema

Nome use case: Recupera Password	
Partecipanti	Utente generico
Condizione di ingresso	L'utente è registrato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla Homepage di UFL. 2. L'Utente clicca sul Bottone "Accedi". 3. L'utente generico clicca su "Recupera Password". Il Sistema chiede il nome Allenatore 4. Il sistema invia un'email alla casella di posta elettronica associata all'username Allenatore inseriti.
Eccezioni	Dati non presenti
Condizioni di uscita	L'utente ha avuto accesso al sistema

Nome use case: Logout	
Partecipanti	Utente generico
Condizione di ingresso	L'utente generico è loggato al sistema
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente generico clicca su logout 2. Il sistema disconnette l'utente
Eccezioni	Il sistema non riesce a disconnettere l'utente
Condizioni di uscita	L'utente ha effettuato il logout

Nome use case: Ricerca squadra	
Partecipanti	Utente generico

Condizione di ingresso	L'utente generico accede al sistema
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente immette il nome della squadra nella barra di ricerca 2. L'utente conferma 3. Il sistema mostra i dati
Eccezioni	Dati non presenti Errore nel formato dati
Condizioni di uscita	Vengono restituiti uno o più risultati

Nome use case: Ricerca utente	
Partecipanti	Utente generico
Condizione di ingresso	L'utente generico accede al sistema
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente immette il nome dell'utente nella barra di ricerca 2. L'utente conferma 3. Il sistema mostra i dati
Eccezioni	Dati non presenti Errore nel formato dati
Condizioni di uscita	Vengono restituiti uno o più risultati

5.2 Use case Amministratore

Nome use case: Creazione lega	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore accede al pannello di controllo 2. Clicca su lega 3. Il sistema mostra il tasto Avvia Iscrizione e FantaMercato 4. Il sistema rende pubblica la lega
Eccezioni	File con i dati dei calciatori non caricati Campionato già iniziato
Condizioni di uscita	Viene pubblicata la lega

Nome use case: Caricamento iniziale	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato

Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entra nella sezione "Caricamento iniziale", 2. Clicca sul tasto al centro della pagina e il sistema chiede di selezionare il file con i dati dei calciatori con il relativo costo. 3. Se il file viene caricato con successo, il sistema da conferma dell'upload con il numero dei calciatori caricati. 4. Il sistema mostra i dati caricati separando i calciatori in base alle squadre
Eccezioni	File già caricato File Non valido
Condizioni di uscita	L'amministratore può avviare la lega

Nome use case: FantaCalcioMercato	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore entra nella sezione FantaCalcioMercato, cliccando nel menu a sinistra. 2. Preme sul tasto avvia FantaCalcioMercato,
Eccezioni	Tentativo di aprire il FantaMercato in un mese diverso da Gennaio
Condizioni di uscita	Gli utenti possono modificare le loro rose, acquistando o vendendo i giocatori delle loro rose.

Nome use case: Bannare un account utente	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato

Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore nella sezione Cerca dal menu a sinistra. 2. Seleziona una lega e poi un utente o una squadra 3. Vengono visualizzate le informazioni della squadra dell'utente scelto 4. Premendo sul tasto banna utente.
Eccezioni	L'utente non è piu presente
Condizioni di uscita	L'utente non può più accedere

Nome use case: Inserimento voti	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore entra nella sezione Calcola Pagelle Giornata cliccando nel menu a sinistra. 2. L'amministratore clicca sul tasto al centro della pagina 3. il sistema chiede di selezionare il file con i dati dei calciatori con il relativo voto delle prestazioni avute nella giornata in corso.
Eccezioni	Il file è errato
Condizioni di uscita	I voti sono stati pubblicati

Nome use case: Visualizza Classifiche	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato

Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore entra nella sezione Visualizza Classifiche, cliccando nel menu a sinistra. 2. L'amministratore seleziona a sinistra la lega della quale vuole vedere la classifica 3. A destra viene mostrata la classifica generale d'ateneo. 4. L'amministratore seleziona anche la giornata di cui vuole vedere la classifica.
Eccezioni	La giornata selezionata ancora non è stata giocata
Condizioni di uscita	

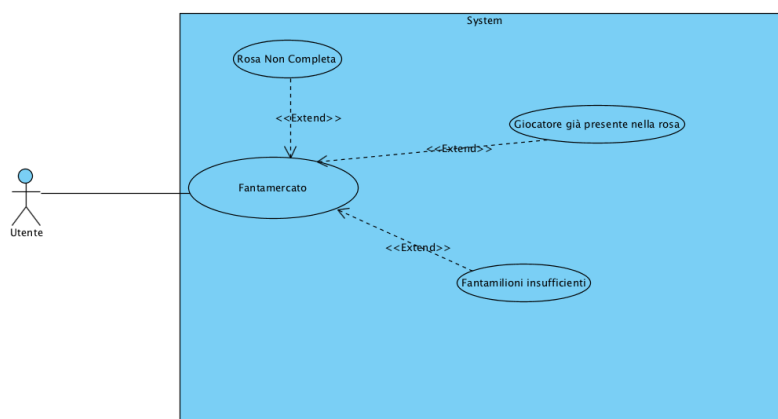
Nome use case: Visualizza Formazioni	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore entra nella sezione Visualizza Classifiche, cliccando nel menu a sinistra. 2. L'amministratore seleziona la lega e una squadra dai menu in alto. 3. Nella pagina viene mostrata la squadra che ha giocato nella giornata selezionata a destra della pagina. 4. Viene inoltre visualizzato il modulo di gioco usato
Eccezioni	
Condizioni di uscita	

Nome use case: Modifica Password	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore entra nella sezione Opzioni Admin, cliccando nel menu a sinistra 2. Inserisce la sua password attuale Nella box "Vecchia password" 3. Inserisce la sua password nuova Nella box "Nuova password" 4. Preme salva Modifiche la password
Eccezioni	La password attuale è sbagliata La password nuova è vuota
Condizioni di uscita	La Password viene aggiornata con quella presente in Nuova Password.

5.3 Use case Utente

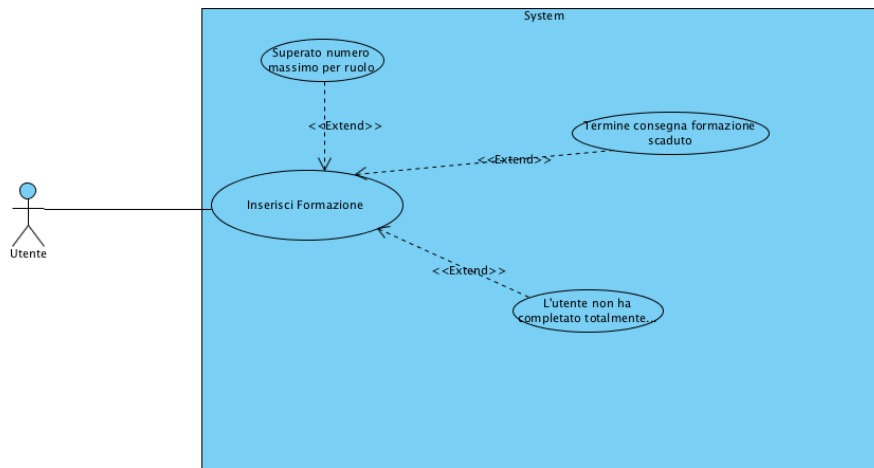
Nome use case: Fantamercato	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	<ul style="list-style-type: none"> - L'Utente è loggato - Le iscrizioni sono aperte o Fantamercato è aperto
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente Clicca su "FantacalcioMercato" 2. Il sistema mostra due liste: la prima è la lista dei Giocatori acquistati mentre la seconda, a cui è allegato un menu per selezionare la squadra, mostra

	<p>tutti i giocatori con il relativo costo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. L'Utente seleziona il giocatore dalle squadre che preferisce e tramite il bottone "+" aggiunge i giocatori alla propria rosa. 4. Il sistema decrementa i fantamiloni man mano che l'Utente acquista. In alto vengono visualizzati i Fantamiloni dell'utente ancora disponibili. 5. L'Utente clicca sul bottone "-" per eliminare eventuali giocatori acquistati erroneamente; 6. L'Utente clicca su "Salva Modifiche" ed effettua il Log out
Eccezioni	<p>Giocatore già nella rosa. Fantamiloni insufficienti La Rosa non è completa (25 giocatori)</p>
Condizioni di uscita	Viene aggiornata la rosa dell'Utente.



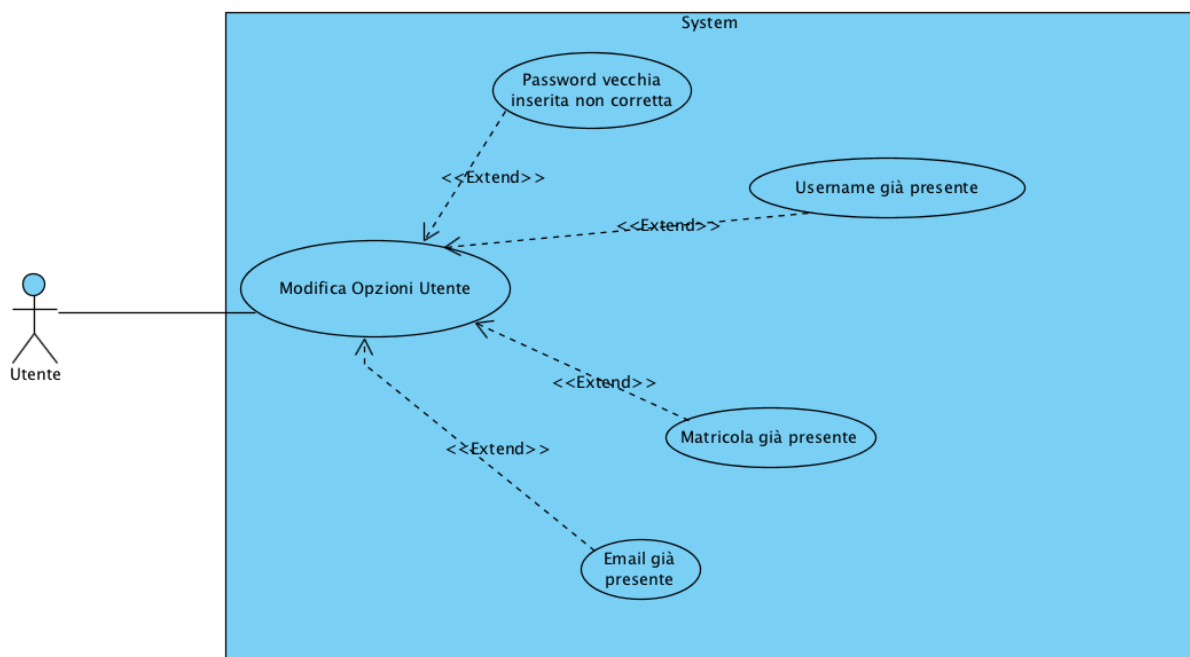
Nome use case: Inserisci Formazione	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L'Utente è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente seleziona dal menù principale "Inserisci Formazione" 2. Il sistema presenta due liste, una con la rosa dei giocatori acquistati, e un'altra con la predisposizione per i titolari a seconda del modulo selezionato dal menù "modulo". 3. L'Utente aggiunge tramite il bottone "+" allegato alla rosa i giocatori per la formazione. 4. L'Utente effettua le modifiche, clicca sul bottone "Salva Modifiche".
Eccezioni	Superato il numero massimo di giocatori per il ruolo scelto permesso dal modulo selezionato.

	Fuori tempo massimo per la consegna della formazione. L'Utente non ha completato la formazione con 11 titolari e 7 panchinari.
Condizioni di uscita	La formazione dell'Utente viene consegnata e mantenuta fino ad altra modifica dello stesso.



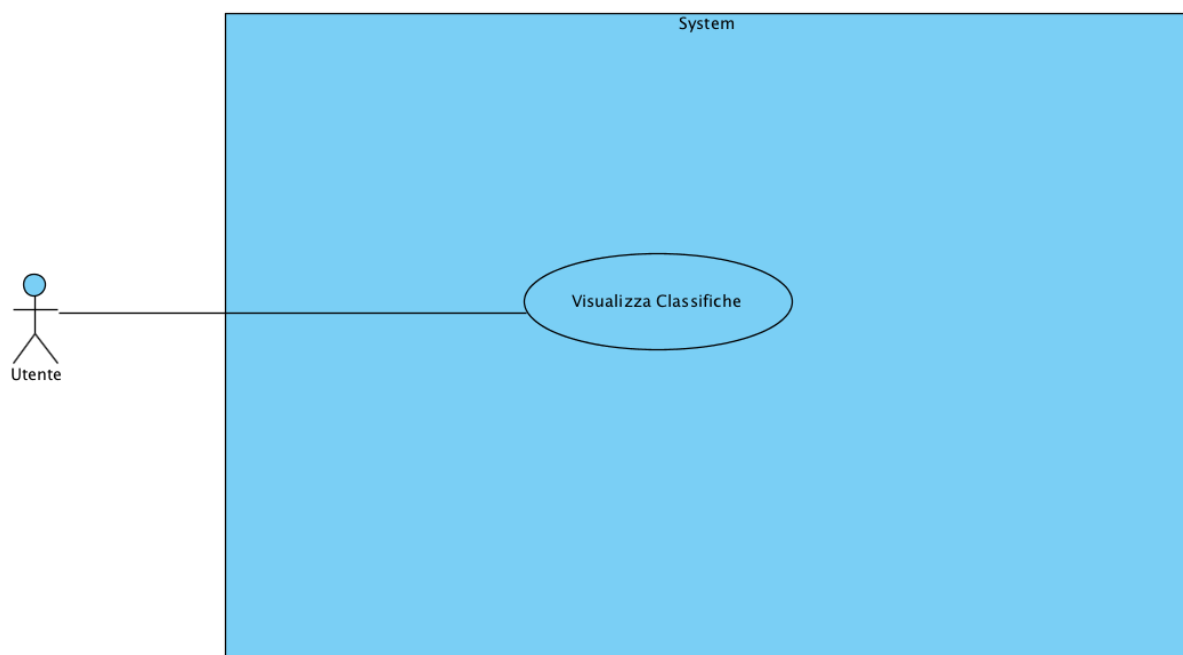
Nome use case: ModificaOpzioniUtente	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L'Utente è loggato
Flusso di eventi	<p>5. L'Utente sceglie "Opzioni Utente" dal menù e visualizza le relative informazioni quali username, password, matricola, facoltà ed email.</p> <p>6. Tutte le informazioni sono in casella di testo quindi modificabili tranne la password che richiede l'inserimento della</p>

	password corrente per poter effettuare la modifica. 7. L'Utente effettuate le modifiche, clicca sul bottone "Salva Modifiche".
Eccezioni	La vecchia password inserita non è corretta. L'username che si è scelto è già presente nel sistema. L'email è già registrata nel sistema. La matricola è già presente nel sistema
Condizioni di uscita	Vengono aggiornate le informazioni relative all'utente.



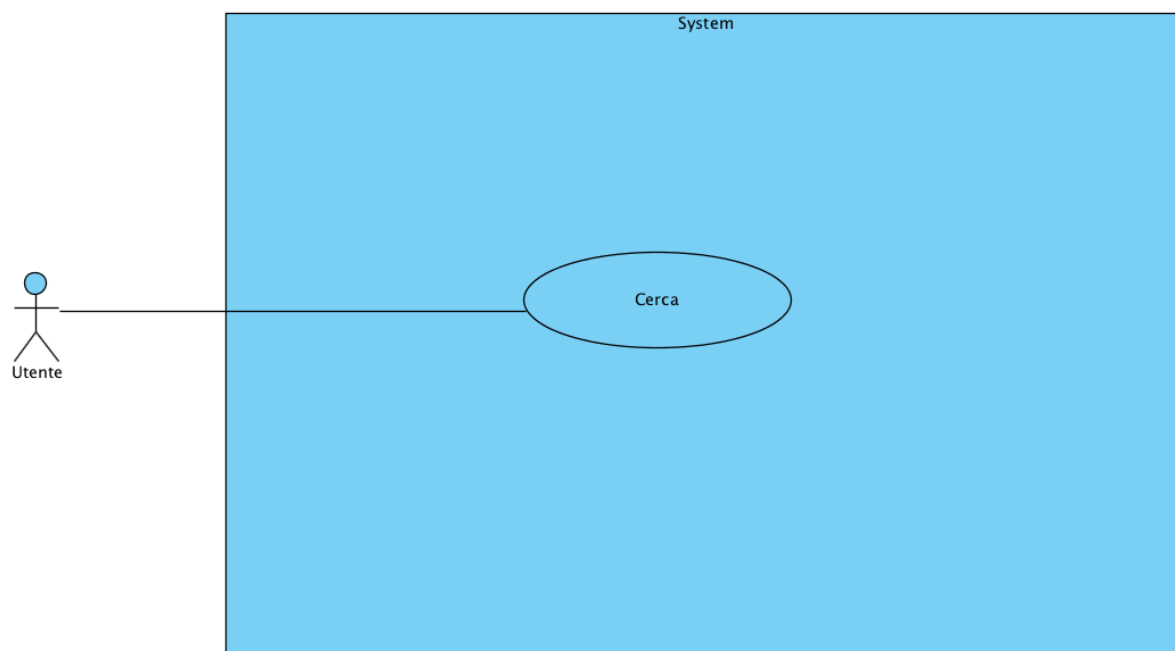
Nome use case: Visualizza Classifiche	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L'Utente è loggato
Flusso di eventi	1. L'Utente sceglie dal menu "Visualizza Classifiche".

	<p>A schermo appariranno tutti gli utenti con i relativi nomi squadra e punti. Le classifiche visualizzate saranno la “Classifica di Facoltà” e “Classifica Ateneo”</p> <p>2. L’Utente seleziona dal menu facoltà, la facoltà di cui vuole visualizzare la classifica.</p> <p>3. L’utente effettua il log out.</p>
Eccezioni	
Condizioni di uscita	



Nome use case: Cerca	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L’Utente è loggato
Flusso di eventi	1. L’Utente sceglie dal menu “Cerca”.

	<p>2. Il Sistema presenta 3 menù: Facoltà, Squadra, Allenatore.</p> <p>3. L'Utente sceglie la Facoltà e poi l'Allenatore o la Squadra.</p> <p>4. A schermo appariranno i relativi punti e posizione in classifica.</p> <p>3. L'utente effettua il log out.</p>
Eccezioni	
Condizioni di uscita	



6.0 Entity Object

Oggetti Entity	
Oggetto	Descrizione
User	Contiene gli attributi dell'utente
Admin	Contiene gli attributi dell'amministratore
Lega	Contiene gli attributi di lega
Squadra	Contiene gli attributi di squadra

Giocatori	Contiene gli attributi giocatori
-----------	----------------------------------

6.1 Oggetti Boundary

6.1.1 Oggetti Boundary Gestione Account

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Form_Inserisci Dati Account	Form di visualizzazione per l'inserimento o la modifica dei dati relativi ad un account di un giocatore o di un admin
Form_Conferma	Form di visualizzazione di avvenuta operazione.
Button_Logout	Bottone che permette di effettuare l'uscita dal Sistema
Button_Annulla	Bottone che annulla l'operazione corrente
Button_Crea	Bottone per creare un account
Button_Modifica	Bottone per modificare un account
Button_Cancella	Bottone per cancellare un account
Form_Ricerca	Form di immissione criteri di ricerca
Button_Vai	Bottone che avvia la ricerca
Button_Registrati	Bottone per registrarsi

6.1.2 Oggetti Boundary Upload Giocatori

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Button_Upload	Bottone per il caricamento del file con la lista dei giocatori
Form_SceltaFile	Form di scelta del file da caricare
Form_CaricamentoCompleto	Form che avvisa la riuscita dell'upload
Button_Ok	Bottone per confermare l'avvenuta lettura dell'avviso della riuscita del caricamento

1.1.3 Oggetti Boundary Avvio Lega

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Form_AllenatoriIscritti	Form contenente la lista dei fantallenatori iscritti alla lega
Button_Avvialega	Bottone che avvia la lega
Form_AvvioAvvenuto	Form che avvisa che la lega è avviata
Button_Ok	Bottone che conferma l'avvenuta lettura dell'avviso che la lega è avviata

1.1.4 Oggetti Boundary Caricamento Pagelle

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Button_Upload	Bottone per il caricamento del file con le pagelle
Form_SceltaFile	Form di scelta del file da caricare
Form_CaricamentoCompleto	Form che avvisa la riuscita dell'upload
Button_Ok	Bottone per confermare l'avvenuta lettura dell'avviso della riuscita del caricamento

1.1.5 Oggetti Boundary Cerca

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
ListBox_Facoltà	Scelta della facoltà
ListBox_Squadra	Scelta della squadra
ListBox_Allenatore	Scelta dell'allenatore
Button_Cerca	Bottone per l'avvio della ricerca

1.1.6 Oggetti Boundary FantaCalcioMercato

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Button_AvvviaFantaCalcioMercato	Bottone per l'avvio del FantaCalcioMercato
Button_ChiediFantaCalcioMercato	Bottone per la chiusura del FantaCalcioMercato

1.1.7 Oggetti Boundary OpzioniAdmin

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Form_ModificaDati	Form per la modifica dei dati
Button_SalvaModifiche	Bottone per confermare e salvare i dati modificati

1.1.8 Oggetti Boundary Creazione Rosa

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Form_Squadra	Form contenente i giocatori acquistati
Form_Giocatori	Form contenente i giocatori acquistabili
ListBox_Squadra	Scelta squadra dove acquistare i giocatori
Button_AnnullaModifiche	Bottone per annullare le modifiche effettuate
Button_SalvaModifiche	Bottone per salvare le modifiche effettuate

Button_Meno	Bottone per togliere il giocatore selezionato dalla rosa
Button_più	Bottone per aggiungere il giocatore selezionato alla rosa

1.1.9 Oggetti Boundary Inserisci Formazione

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Form_Rosa	Form contenente i giocatori in rosa
Form_Formazione	Form contenente la formazione
Form_Panchina	Form contenente i panchinari
ListBox_Moduli	Scelta del modulo
Button_Meno	Bottone per togliere il giocatore dalla formazione
Button_più	Bottone per aggiungere il giocatore selezionato alla formazione
Button_AnnullaModifiche	Bottone per annullare le modifiche effettuate
Button_SalvaModifiche	Bottone per salvare le modifiche effettuate
Form_Error	Form che appare se ci sono errori di compilazione
Button_Ok	Bottone di conferma per l'avvenuta lettura dell'errore
Form_Successo	Form che appare quando abbiamo inserito la formazione con successo
Button_Ok	Bottone di conferma per l'avvenuta lettura della notifica di successo

1.1.10 Oggetti Boundary Opzioni User

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
Form_ModificaDati	Form per la modifica dei dati
Button_SalvaModifiche	Bottone per confermare e salvare i dati modificati
Button_Annulla	Bottone per annullare le modifiche

1.1.11 Oggetti Boundary Squadre

Oggetti Boundary	
Oggetto	Descrizione
ListBox_Squadre	Scelta delle squadre che fanno parte della lega
Button_Giornate	Bottoni per ogni giornata di lega
Form_Squadra	Form che visualizza la squadra scelta, i punteggi singoli dei giocatori e il

	punteggio totale realizzato in quella giornata
--	--

1.2 Oggetti Control

1.2.1 Oggetti Control Gestione Account

Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione
Control_Autenticazione	Contiene login() e logout()
Control_Account	Unità di controllo associata all'account contiene i metodi inserisci(), modifica() e banna()

1.2.2 Oggetti Control Upload Giocatori

Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione
Control_File	Contiene inserisci(), controlla(), autentica()

1.2.3 Oggetti Control Caricamento Pagelle

Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione
Control_File	Contiene inserisci(), controlla(), autentica()

1.2.4 Oggetti Control Cerca

Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione
Control_Ricerca	Contiene verificaCampi(), verificaEsistenza()

1.2.5 FantaCalcioMercato

Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione
Control_Fantamilioni	Contiene verificaSaldo(), sottraiPrezzi()
Control_acquisti	Contiene verificaGiocatori()
Control_Ruoli	Contiene verificaRuoli()

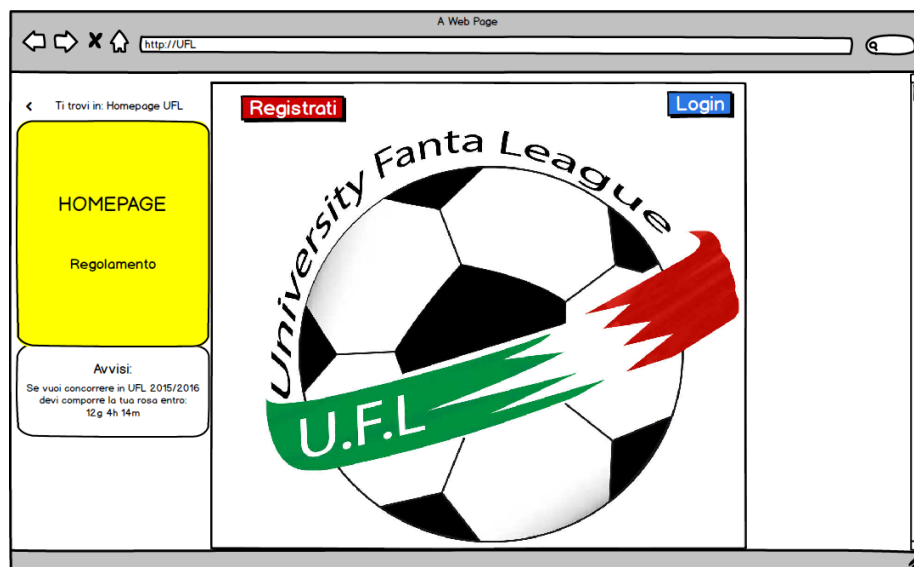
1.2.6 Inserisci Formazione

Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione

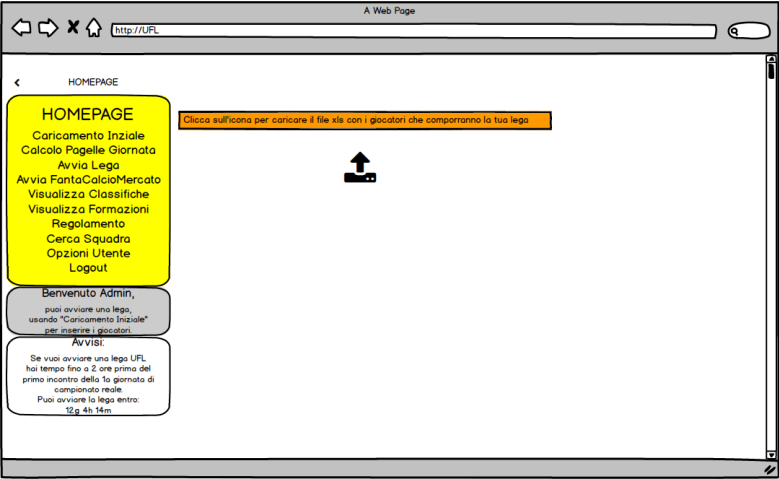
Control_Ruoli	Contiene verificaRuoli()
Control_Modulo	Contiene verificaGiocatori()
Control_Panchina	Contiene verificaNrPanchinari()

1.2.7 Squadre

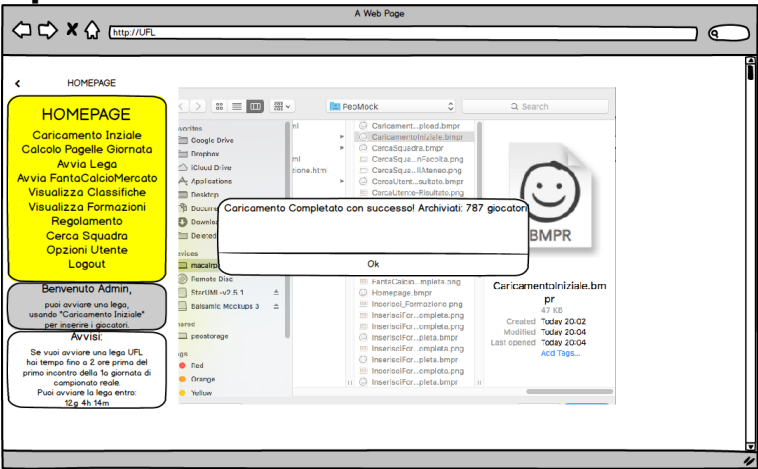
Oggetti Control	
Oggetto	Descrizione
Control_Squadra	Contiene verificaNome(), verificaCompletezza()



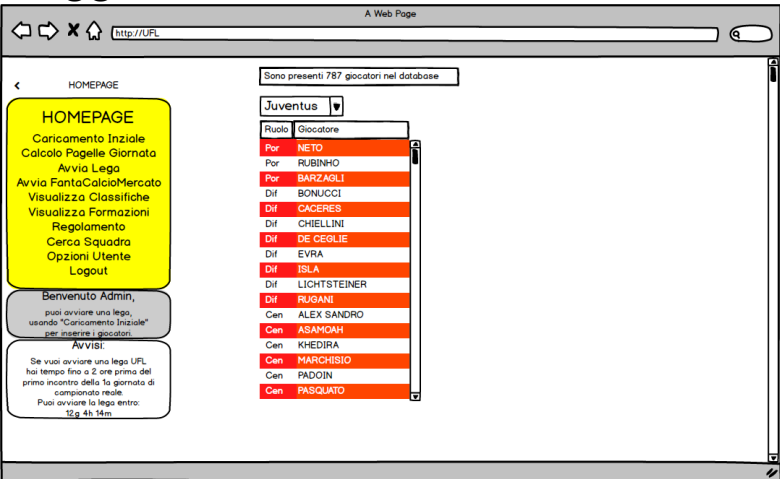
- I. Mockup Amministratore
 - i. Upload file xls con giocatori reali



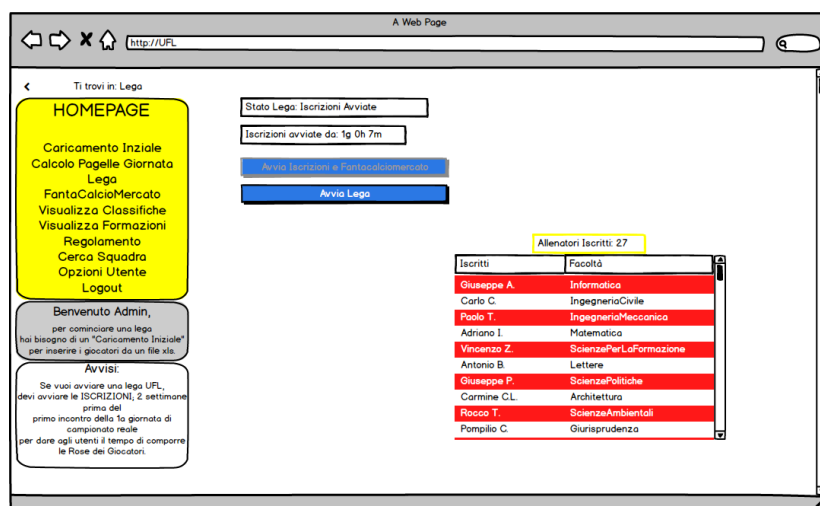
ii. Upload Rose Giocatori Reali



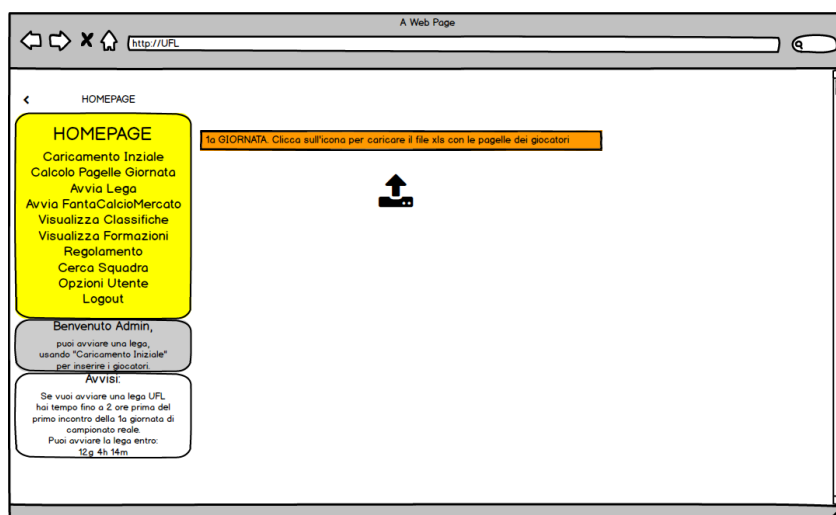
iii. Upload completato – sistema visualizza giocatori aggiunti



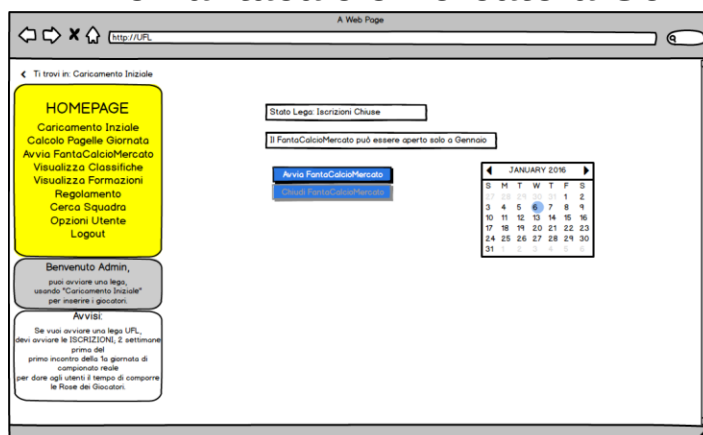
iv. Iscrizioni Avviate. Gli utenti si iscrivono.



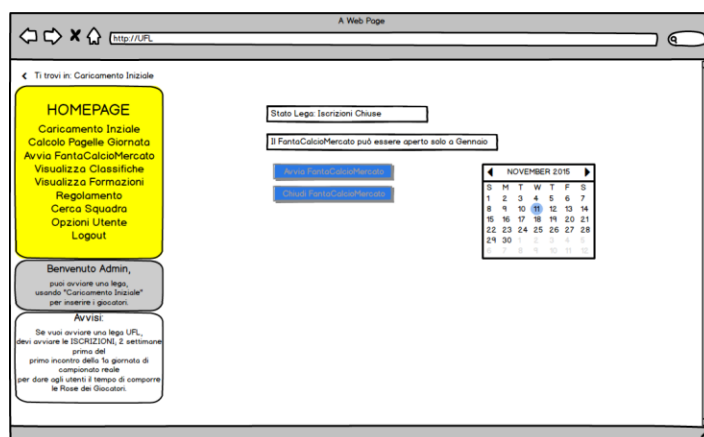
v. Upload Pagelle Giocatori.



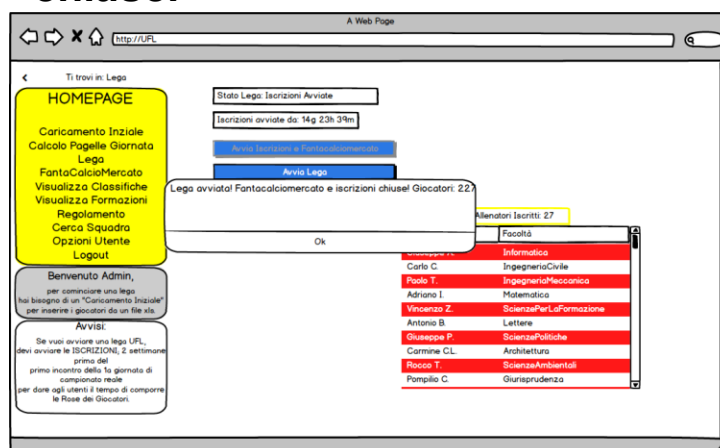
vi. Avvio FantacalcioMercato a Gennaio.



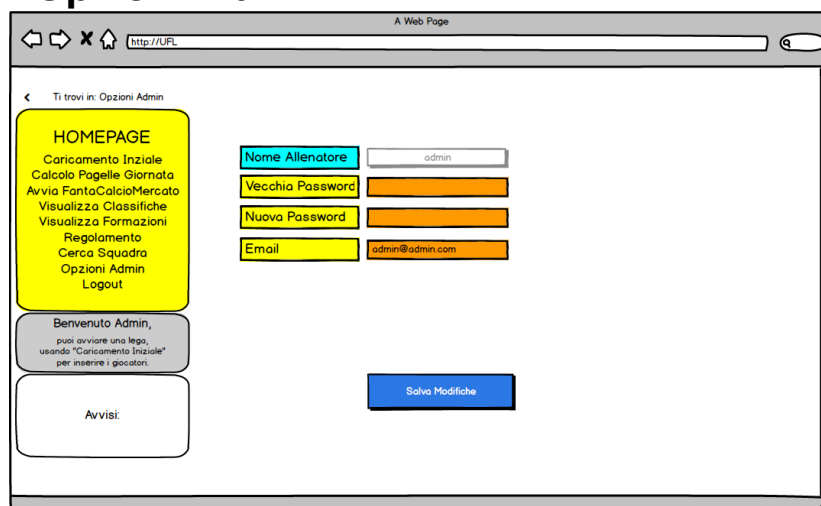
vii. FantacalcioMercato bloccato.



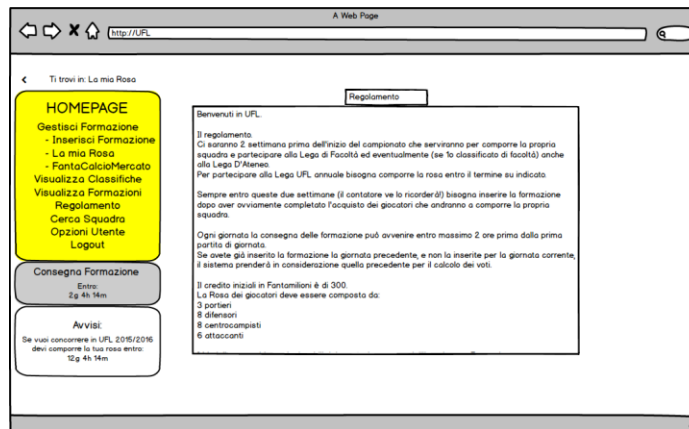
viii. Lega Avviata. Iscrizioni e Fantacalciomercato chiuse.



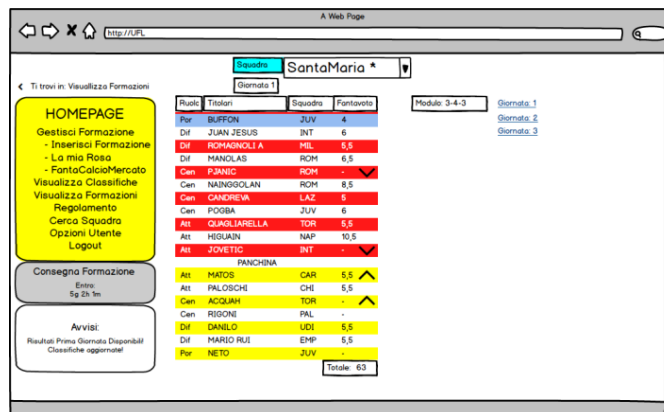
ix. Opzioni Admin



x. Regolamento

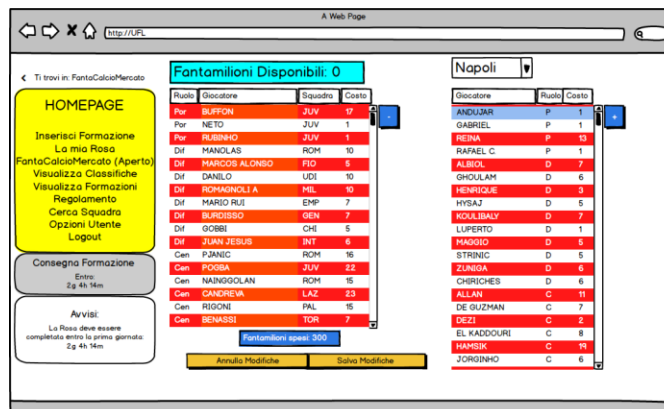


xi. Visualizza Formazioni e risultati giornate lega.

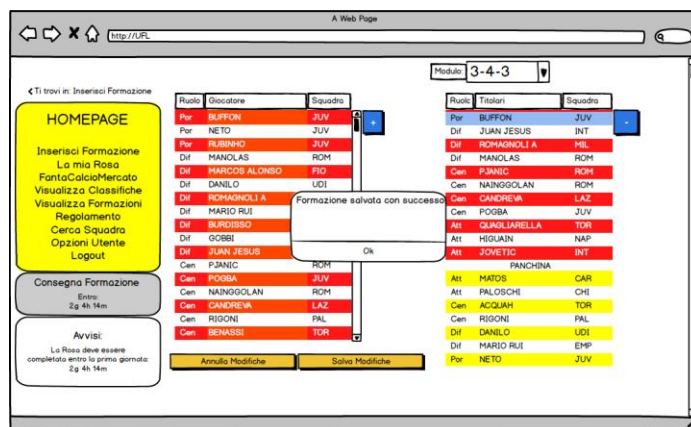
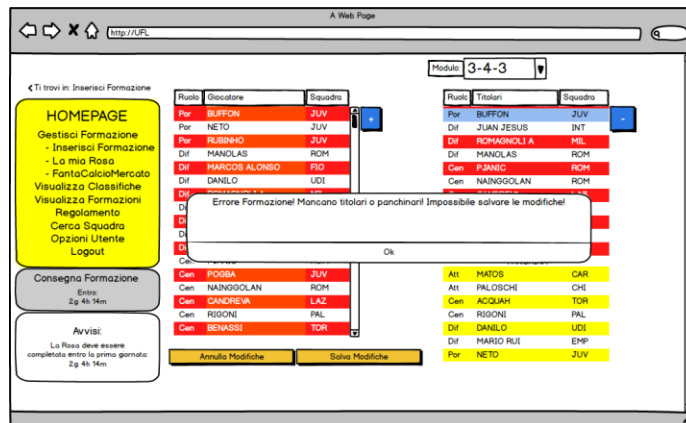


II. Mockups Utente

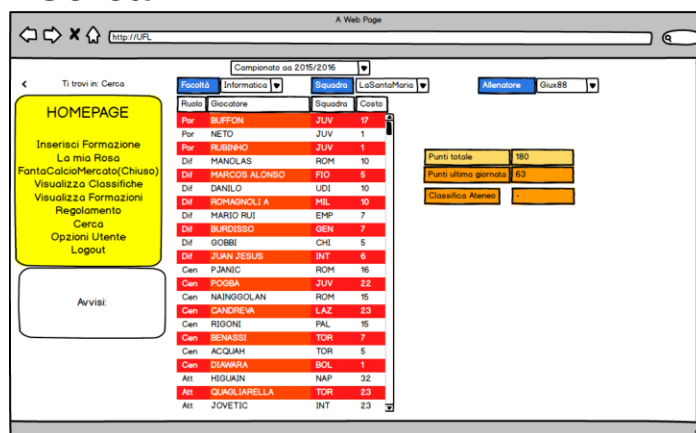
i. Fantacalcio mercato



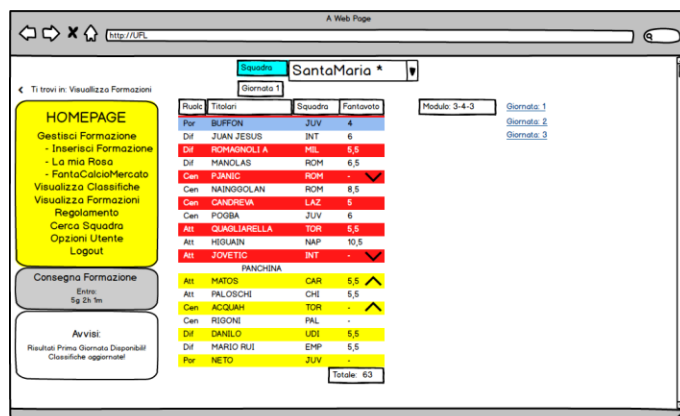
ii. Inserisci Formazione



iii. Cerca



iv. Visualizza Formazioni



v. Login

http://UFL

A Web Page

Ti trovi in: Homepage UFL

HOMEPAGE

Regolamento

Avvisi:
Se vuoi concorrere in UFL 2016/2016
devi comparire la tua rosa entro:
12 g 4h 14m

Username Allenatore: Gius1

Password: *****

Login

vi. Registrazione

http://UFL

A Web Page

Ti trovi in: Registrazione

HOMEPAGE

Login

Registrazione

Regolamento

Avvisi:
Se vuoi concorrere in UFL 2016/2016
devi comparire la tua rosa entro:
12 g 4h 14m

Nome Allenatore: Lorenzo

Password: *****

Nome Squadra: LadanteMara

Matricola: 0530200030

Facoltà: Informatica

Email: paol@paol.it

Riceverai un'email di conferma per verificare l'account. Controlla la posta!

Registrazione