

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
27/10/2015		Prima stesura, impostazione template	Gennaro Franzese
29/10/2015		Proposta sistema, Scenari e casi d'uso Amministratore	Stefano Foresta
30/10/2015		Scenari e casi d'uso Utente e Formattazione	Giuseppe Paglialonga

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

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 leghe
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: Amministratori(uno o più di uno) e utenti

4.1 Scenari Amministratore

4.1.1 Scenario gestione leghe

Nome scenario: Creazione lega	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore accede alla pagina effettuando il login. 2. L'amministratore deve creare una nuova lega. 3. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione "crea lega". 4. Il sistema presenta il modulo per la creazione della lega. 5. L'amministratore compila il form. 6. L'amministratore controlla i dati inseriti e conferma.

Nome scenario: Cancellazione lega	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore accede alla pagina effettuando il login. 2. L'amministratore deve cancellare una lega perché in disuso. 3. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione "elimina lega". 4. Il sistema chiede conferma per l'eliminazione della lega. 5. L'amministratore conferma l'eliminazione.

Nome scenario: Accorpamento leghe	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore accede alla pagina effettuando il login. 2. L'amministratore deve accorpare una lega con pochi iscritti ad un'altra. 3. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione "accorpa leghe". 4. Il sistema chiede all'amministratore in quale lega devono essere trasferiti gli utenti. 5. L'amministratore seleziona la lega dove verranno trasferiti gli utenti. 6. L'amministratore conferma. 7. Il sistema chiede all'amministratore se eliminare la lega ormai vuota. 8. L'amministratore elimina la lega vuota.

4.1.2 Gestione utenti

Nome scenario: Accettare un utente	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore riceve una richiesta di partecipazione ad una lega da parte di un utente. 2. L'amministratore accede alla pagina effettuando il login. 3. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione "gestione utenti". 4. Controlla i dati. 5. Verifica l'utente. 6. Inserisce l'utente nella lega.

Nome scenario: Bannare un utente	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore riceve diverse notifiche sul comportamento scorretto di un utente. 2. L'amministratore accede alla

	<p>pagina effettuando il login.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione “gestione utenti”. 4. Verifica la veridicità delle notifiche. 5. Banna l'utente in questione.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nome scenario: Eliminare una account utente in disuso	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore accede alla pagina effettuando il login. 2. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione “gestione utenti”. 3. L'amministratore controlla se un account non è usato da molto tempo. 4. Manda una mail di verifica se l'utente è ancora attivo. 5. Se il riscontro è negativo elimina l'utente.

4.1.3 Gestione voti

Nome scenario: Inserimento voti	
Partecipanti	Amministratore
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore accede alla pagina effettuando il login. 2. Accede, tramite il pannello di controllo, alla sezione “upload voti” 3. Inserisce il file con i voti. 4. Conferma l'upload. 5. Invia un messaggio in broadcast agli utenti che i voti sono online.

4.2 Scenari Utenti

Nome scenario: Primo Accesso	
Partecipanti	Utente: Giuseppe
Flusso di eventi	<p>1) L'utente Giuseppe si registra al sistema tramite il bottone "Registrati".</p> <p>2) Giuseppe compila il form di registrazione inserendo, username: "pinco", password: "pallino" ed email: pinco.pallino@studenti.unisa.it. Un email di notifica delle credenziali viene inviata dal sistema all'indirizzo email indicato.</p> <p>3) Giuseppe accede alla sezione "Calciomercato"; scegliendo dal menu la squadra e cliccando sul nome, Giuseppe aggiunge uno ad uno tutti i giocatori che vuole inserire nella rosa. Clicca infine sul pulsante "Salva le modifiche"</p> <p>4) Giuseppe clicca sul menu "Gestisci Formazione" e poi "Modifica Formazione". Dopo aver selezionato il tipo di schema (4-3-3, 3-5-2 ecc.), Giuseppe inserisce i giocatori a seconda dei rispettivi ruoli. Conclude infine cliccando su "Salva Modifiche".</p> <p>5) Giuseppe dopo aver creato la formazione decide di effettuare una modifica alla propria rosa e di sostituire un centrocampista per un altro. Quindi sceglie dal menu "Gestisci Rosa" e apporta le modifiche, salvandole tramite il bottone "Salva Modifiche".</p> <p>6) Giuseppe decide di inserire il nuovo giocatore anche nella formazione schierata per la prima giornata di Lega e quindi sceglie dal menu "Gestisci Formazione" e clicca sul bottone modifica; dalla lista dei giocatori presenti nella formazione Giuseppe clicca sul giocatore da rimuovere e seleziona quello da inserire dalla lista della rosa dei</p>

	giocatori, sostituendo il giocatore per quello appena acquistato. Salva la formazione ed effettua il logout attendendo i risultati della prima giornata.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nome scenario: Risultati 1° giornata di lega	
Partecipanti	Utente: Giuseppe
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Giuseppe effettua il login a UFL e accede al sistema. 2) Giuseppe sceglie dal menù "Visualizza Formazione" e gli appare la lista dei giocatori schierati precedentemente con il relativo fantavoto, se ha effettuato un assist, se ha fatto goal, se è stato ammonito oppure espulso. Sotto viene visualizzata la somma di tutti i voti che serviranno per la "classifica di facoltà" e se primo classificato, anche per la "classifica ateneo". 3) Giuseppe verificato l'esito della prima giornata, controlla la "Classifica di Facoltà" scegliendo dal menù la relativa voce e visualizza tutti i punteggi degli avversari. 4) 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.

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 generico clicca su accedi. 2. Il sistema riceve la scelta fatta dall'utente generico e visualizza il form. 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: 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	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	1. L'amministratore accede al pannello di controllo 2. Clicca su crea lega 3. Il sistema mostra il form per l'inserimento dei dati 4. L'amministratore compila il form e clicca su salva 5. Il sistema rende pubblica la lega
Eccezioni	Lega già esistente Dati non corretti
Condizioni di uscita	Viene pubblicata la lega

Nome use case: Cancellazione lega	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	1. L'amministratore accede al pannello di controllo 2. Clicca su cancella lega

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Il sistema mostra il riepilogo sui dati della lega e sul numero di iscritti 4. L'amministratore controlla i dati e conferma la cancellazione 5. Il sistema elabora la richiesta ed elimina la lega
Eccezioni	La lega ha degli iscritti attivi
Condizioni di uscita	Viene cancellata la lega

Nome use case: Accorpamento 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 accorpamento leghe 3. Il sistema mostra la lista delle leghe presenti nel sistema 4. L'amministratore seleziona una o più leghe da accorpare 5. Il sistema mostra il riepilogo delle azioni e chiede conferma 6. L'amministratore conferma 7. Il sistema elabora e accorpa quindi le leghe
Eccezioni	Lega con utenti pari a zero
Condizioni di uscita	Vengono accorpate le leghe

Nome use case: Accettare un utente	
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. Controlla le richieste degli utenti 3. Accede al pannello di gestione degli utenti 4. Verifica i dati 5. Accetta l'utente e lo inserisce nella lega
Eccezioni	Dati non corretti
Condizioni di uscita	Viene accettato l'utente e viene inserito nella lega

Nome use case: Bannare un utente	
Partecipanti	Amministratore
Condizione di ingresso	L'Amministratore è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore controlla le lamentele degli altri utenti 2. Verifica se l'utente non ha rispettato il regolamento generale 3. Manda un messaggio all'utente in questione 4. Banna l'utente
Eccezioni	L'utente non è più presente
Condizioni di uscita	L'utente è stato bannato

Nome use case: Eliminare un account utente	
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 gestione utente 2. Controlla gli utenti che non sono attivi 3. Manda una mail di sollecitazione all'utente in questione 4. Elimina l'utente se non riceve risposta
Eccezioni	L'utente non è più presente
Condizioni di uscita	L'utente è stato eliminato

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 accede al pannello di controllo 2. Accede alla sezione voti 3. Inserisce il file dove sono presenti i voti 4. Il sistema controlla il file 5. I voti vengono inseriti nel database 6. Il sistema chiede conferma per

	la pubblicazione 7. I voti vengono pubblicati
Eccezioni	Il file è errato
Condizioni di uscita	I voti sono stati pubblicati

5.3 Use case Utente

Nome use case: Gestione Rosa	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L'Utente è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente Clicca su "Gestisci Rosa" 2. Il sistema mostra il form con un menù per la selezione delle squadre e una lista di giocatori relativi alla squadra selezionata e per ogni giocatore, il costo in Fantamiloni e un'icona se il giocatore risulta già nella rosa. In alto vengono visualizzati i Fantamiloni dell'utente ancora disponibili. 3. L'utente cliccando sui giocatori, li sceglie, e questi vengono visualizzati in un'altra tabella in cui compaiono tutti i giocatori acquistati. Cliccando sui giocatori acquistati viene visualizzato un alert che chiede conferma per l'azione all'utente. Se l'utente conferma il giocatore viene eliminato dalla lista di quelli acquistati e il montepremi aggiornato. 4. L'Utente clicca su "Salva Modifiche" ed effettua il Log out
Eccezioni	Giocatore già nella rosa.
Condizioni di uscita	Viene aggiornata e pubblicata la rosa.

Nome use case: Gestione Formazione	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L'Utente è loggato
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Utente sceglie "Gestisci Formazione" dal menù e visualizza i giocatori schierati nell'ultima giornata. L'utente modifica i giocatori cliccando prima sul giocatore che si vuole sostituire e poi sul sostituto. L'Utente visualizza lateralmente la scadenza per la consegna della formazione. Se non viene modificata, la formazione rimarrà quella dell'ultima giornata e se non inserita la prima giornata, non frutterà punti per la classifica 2. L'Utente effettua le modifiche, clicca sul bottone "Salva Modifiche".
Eccezioni	<p>Il ruolo del giocatore che si vuole sostituire non è uguale a quello del sostituto scelto.</p> <p>Fuori tempo massimo per la consegna della formazione.</p>
Condizioni di uscita	Vengono aggiornate le informazioni relative alla formazione.

Nome use case: Gestione Account	
Partecipanti	Utente
Condizione di ingresso	L'Utente è loggato
Flusso di eventi	3. L'Utente sceglie "Profilo" dal

	<p>menù e visualizza le relative informazioni quali username, password ed email.</p> <p>4. Tutte le informazioni sono in casella di testo quindi modificabili tranne la password che richiede l'inserimento della password corrente per poter effettuare la modifica.</p> <p>5. L'Utente effettua le modifiche, clicca sul bottone "Salva Modifiche".</p>
Eccezioni	La password corrente inserita non è corretta.
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	<p>1. L'Utente sceglie dal menu "Classifiche". 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 effettua il log out.</p>
Eccezioni	
Condizioni di uscita	