Corso di Ingegneria del Software A.A 2015/2016



U.F.L.

University Fanta League

**Problem Statement**

**Indice**

Problema………………………………………………………………………….3

Proposta…………………………………………………………………………..3

**Problema**

Il fantacalcio è un popolare gioco di fantasia sul [calcio](https://it.wikipedia.org/wiki/Calcio_(sport)), consistente nell'organizzare e gestire squadre virtuali formate da calciatori reali, scelti fra quelli che giocano il torneo cui il gioco si riferisce. Dati gli impegni annuali degli studenti è sempre difficile conciliare questi ultimi con i vari incontri che portano alla creazione di una lega ossia con la fase di realizzazione della squadra, il mercato e la gestione dei risultati per ogni partita.

**Proposta**

In questo progetto costruiremo un sistema chiamato UFL – University Fanta League che automatizzerà il classico gioco del fantacalcio

La web application:

* Gestirà la formazione della squadra per ogni partecipante e l’iscrizione alla lega di appartenenza tenendo conto della facoltà in cui è iscritto.
* Gestirà gli incontri tra i partecipanti iscritti alla lega, basandosi sul calendario del torneo di riferimento, e la relativa classifica.
* Gestirà l’acquisto e la vendita dei giocatori in base alla quotazione di quest’ultimo e al budget di ogni partecipante.
* Aggiornerà periodicamente gli iscritti sullo status generale della squadra, della classifica e della partita della settimana.

**Scenari**

**Requisiti Funzionali**

**Requisiti non funzionali**

**Ambiente di destinazione**

**Ambiente di sviluppo**

GitHub –

Blocs –

Komodo –

XAMPP –

**Team**