Corso di Ingegneria del Software A.A 2015/2016



U.F.L.

University Fanta League

**Problem Statement**

**Indice**

Problema………………….……………………………….3

Proposta………………….………………………………..3

Scenari…………………………………………………….4

**1.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.

**2.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.

**3.Scenari**

Nelle sezioni seguenti si descriveranno i diversi scenari che il sistema UFL deve supportare. Questi scenari devono essere dimostrati alla fine di questo progetto.

3.1 – Iscrizione alla piattaforma web

3.2 – Creazione e gestione della squadra

3.3 – Consultazione delle informazioni di lega, delle informazioni sulle squadre che la compongono, delle rose degli altri partecipanti e della classifica

3.4 – Ricezione di aggiornamenti sulle partite giocate

**4.Requisiti Funzionali**

* Il sistema deve fornire una piattaforma web facile ed intuitiva;
* L’utente deve essere in grado di fare ricerche sia all’interno della lega di appartenenza sia nelle altre leghe;
* L’utente deve essere in grado di visualizzare tutte le squadre che sono iscritte alla piattaforma;
* L’utente deve essere in grado di scambiare messaggi con gli altri iscritti;

**5.Requisiti non funzionali**

* Il sistema software non deve rilasciare agli iscritti nessuna informazione personale relativa agli altri partecipanti tranne nickname e le informazioni relative alla squadra;
* Il sistema software deve essere in grado comunicare i risultati di ogni giornata calcistica, simultaneamente, a tutti gli iscritti;

**6.Ambiente di destinazione**

**7.Ambiente di sviluppo**

* GitHub – è un servizio web di hosting per lo sviluppo di progetti software, che usa il sistema di controllo di versione [Git](https://it.wikipedia.org/wiki/Git_(software)). Può essere utilizzato anche per la condivisione e la modifica di file di testo e documenti revisionabili.
* Komodo – è un editor per i linguaggi di programmazione dinamici
* XAMPP – è una [piattaforma software](https://it.wikipedia.org/wiki/Piattaforma_(informatica)) gratuita costituita da [Apache HTTP Server](https://it.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_Server), il [database](https://it.wikipedia.org/wiki/Database) [MySQL](https://it.wikipedia.org/wiki/MySQL) e tutti gli strumenti necessari per utilizzare i linguaggi di programmazione [PHP](https://it.wikipedia.org/wiki/PHP) e [Perl](https://it.wikipedia.org/wiki/Perl). Il nome è un [acronimo](https://it.wikipedia.org/wiki/Acronimo) dei programmi sopra citati: la Xsta per [cross-platform](https://it.wikipedia.org/wiki/Multipiattaforma), la A sta per [Apache HTTP Server](https://it.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_Server), la M sta per [MySQL](https://it.wikipedia.org/wiki/MySQL), la P sta per [PHP](https://it.wikipedia.org/wiki/PHP) e l'ultima P sta per [Perl](https://it.wikipedia.org/wiki/Perl).

**8.Team**