|  |
| --- |
| Progetto di Ingegneria del Software 2015/16  U_F_L.jpg  **U.F.L.**  University Fanta League   * **Requirements Analysis Document -** |
| http://www.fisica.unisa.it/CentroQualita/images/logoUnisa.gif |

**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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

*Indice*

*Introduzione .1*

*Problema .2*

*Proposta .3*

*Scenari .4*

*Requisiti funzionali .5*

*Requisiti non funzionali .6*

*Ambiente di destinazione .7*

*Ambiente di sviluppo .8*

1. **Introduzione**
   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. **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 eliminirà 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. **Obiettivi**

L’obiettivo e 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. **Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

Vengono di seguito esplicitate definizioni, acronimi e abbreviazioni utilizzate nel documento per una lettura migliore.

|  |  |
| --- | --- |
| **Sigla** | **Significato** |
| PM | Project Manager |
| TM | Team Member |
| TL | Team Leader |
| PS | Problem Statement |
| ODD | Object Design Document |
| RAD | Requirements Analysis Document |
| SDD | System Design Document |
| TP | Test Plan |

* 1. **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.

1. **Architettura del sistema corrente**

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

1. **Sistema proposto**
   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.

* + 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.

* + 1. **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.

* 1. **Requisiti non funzionali**
     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

* + 1. **Affidabilità**

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

* + 1. **Prestazioni**

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

* + 1. **Supportabilità**

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

* 1. **Modelli del sistema**
     1. **Scenari**

Si prevedono due tipi di attori: Amministratori(uno o più di uno) e utenti

* + - 1. **Scenario gestione leghe**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Creazione lega | |
| **Partecipanti** | Amministratore |
| **Flusso di eventi** | 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** | 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** | 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. |

* + - 1. **Gestione utenti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Accettare un utente | |
| **Partecipanti** | Amministratore |
| **Flusso di eventi** | 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** | 1. L’amministratore riceve diverse notifiche sul comportamento scorretto di un utente. 2. L’amministratore accede alla pagina effettuando il login. 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** | 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. |

* + - 1. **Gestione voti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Inserimento voti | |
| **Partecipanti** | Amministratore |
| **Flusso di eventi** | 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. |

* + - 1. **Scenari Utenti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Primo Accesso | |
| **Partecipanti** | Utente: Giuseppe |
| **Flusso di eventi** | 1. L'utente Giuseppe si registra al sistema tramite il bottone “Registrati”. 2. Giuseppe compila il form di registrazione inserendo, username:”pinco”, password:”pallino”, ed email:[pinco.pallino@studenti.unisa.it](mailto:pinco.pallino@studenti.unisa.it). 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”  4)  Giuseppe clicca sul menu “Gestisci Formazione” e poi clicca sul bottone “Crea 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”.  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”.  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 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** | 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. |

* + 1. **Use case**

**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** | 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 elebora 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** | 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** | 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 |

**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 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** | 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** | 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** | 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 e 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** | 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 piu 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** | 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 |

**3.4 Use case Utente**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome use case:** Gestione Squadra | |
| **Partecipanti** | Utente |
| **Condizione di ingresso** | L’Utente è loggato |
| **Flusso di eventi** | 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 Fantamilioni e un icona se il giocatore risulta già nella rosa. In alto vengono visualizzati i Fantamilioni 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.   1. 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 Account | |
| **Partecipanti** | Utente |
| **Condizione di ingresso** | L’Utente è loggato |
| **Flusso di eventi** | 1. L’Utente sceglie “Profilo” dal menù e visualizza le relative informazioni.   2. Tutte le informazioni |
| **Eccezioni** | Giocatore già nella rosa. |
| **Condizioni di uscita** | Viene aggiornata e pubblicata la rosa. |