|  |
| --- |
| Progetto di Ingegneria del Software  U_F_L.jpg  **U.F.L.**  University Fanta League   * **PROBLEM STATEMENT -** |
| 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 |
| 19/10/15 | 1.0 | Prima stesura, Introduzione | Gennaro Franzese |
| 21/10/15 | 1.1 | Analisi e stesura Problema, proposta, scenari, requisiti funzionali, requisiti non funzionali | Paglialonga Giuseppe |
| 22/10/15 | 1.2 | Revisione documento, formattazione | Foresta Stefano |
| 03/12/15 | 1.3 | Revisione dei requisiti e degli scenari | Foresta Stefano |

*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

Il “Fantacalcio” è un popolare gioco di fantasia sul calcio consistente nell'organizzare e gestire squadre virtuali formate da calciatori reali, scelti fra quelli che giocano il torneo cui il gioco si riferisce.

L’intenzione è quella di realizzare un software che dia la possibilità ad un intero ateneo di partecipare ad una lega di fantacalcio.

1. Problema

In assenza di un sistema informatizzato il gioco “Fantacalcio” viene gestito solitamente su supporti cartacei, il che crea un onere non indifferente, senza contare eventuali errori di calcolo a cui

l'amministratore può andare incontro.

In aggiunta diventa difficile coordinare gli orari di consegna delle formazioni per tutti i partecipanti e facilmente si può incappare in inconvenienti che compromettono la "quiete" tra i partecipanti stessi.

Oltre alle varie imprecisioni in cui si può incorrere c’è da considerare il fattore principale ossia il tempo. Il sistema automatizzerà tutte le procedure che implicheranno una riduzione drastica dei tempi di gestione del gioco sia per l’amministratore che per i giocatori partecipanti.

1. Proposta

In questo progetto proponiamo un sistema chiamato

University Fanta League (UFL), che automatizzerà il classico gioco del fantacalcio riducendo i tempi di gestione di un campionato, mantenendo una precisione maggiore del calcolo non automatizzato, aumentando sensibilmente l’usabilità per l’utente tramite un’interfaccia completa e dedicata minimizzando i nettamente i tempi per compiere qualsiasi tipo di operazione.

Per affrontare il problema, proponiamo la realizzazione di tre processi principali:

* Realizzazione di una un sito web in html, javascript che permetterà ad amministratore e utenti di utilizzare le funzionalità del caso.
* La creazione di un database:

Il database verrà popolato all’inizio campionato e resterà a cura dell’amministratore aggiornare ogni campionato le variazioni del calciomercato. I dati verranno prelevati da altri siti di riferimento quali la gazzetta ecc.

Il lato amministratore del sito web sarà provvisto di tutte le funzionalità necessarie.

* La configurazione di un server:

un server Apache verrà configurato e preparato per rispondere a tutte le richieste del sito web.

1. Scenari
   1. **Scenari Amministratore**
      1. **Scenario primo accesso amministratore**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Primo accesso | |
| **Partecipanti** | Amministratore |
| **Flusso di eventi** | L’amministratore naviga sulla home page e clicca su accedi. Il sistema mostra il FORM per l’inserimento dati. L’amministratore inserisce username e password e clicca su OK ma appare un messaggio di errore “Password errata, premere ok per continuare”, l’amministratore preme OK, reinserisce la password e conferma: il sistema sottomette con successo il FORM. L’amministratore è loggato. L’amministratore vuole avviare le leghe quindi clicca su GESTIONE LEGHE e successivamente clicca su AVVIA LEGA ma il sistema mostra un messaggio di errore “Impossibile avviare leghe, database giocatori vuoto o non aggiornato. Premere Annulla o Popola database per inserire i giocatori”. L’amministratore clicca su POPOLA DATABASE e tramite il FORM dedicato seleziona il file contenente i giocatori. Il sistema elabora il file e, controllata la sua integrità, popola il database dei giocatori e avverte con un messaggio l’amministratore che il processo è andato a buon fine. L’amministratore quindi clicca AVVIA LEGA e il sistema mostra un FORM in cui inserire la data fino a che il sistema accetta iscritti alla lega. L’amministratore compila il FORM e lo sottomette. Il sistema verifica la validità della data e avvia le leghe mostrando un messaggio in cui avverte l’amministratore che entro due settimane deve inserire il file contenente il calendario del campionato. L’amministratore esegue il logout. |

* + 1. **Scenario fantacalciomercato**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Avvio Fantacalciomercato | |
| **Partecipanti** | Amministratore |
| **Flusso di eventi** | L’amministratore naviga sulla home page e clicca su accedi. Il sistema mostra il FORM per l’inserimento dati. L’amministratore inserisce username e password e clicca su OK. il sistema sottomette con successo il FORM. L’amministratore è loggato. L’amministratore vuole avviare il fantacalciomercato quindi clicca su GESTIONE LEGHE e successivamente clicca su AVVIA FANTACALCIOMERCATO, il sistema controlla la presenza dei giocatori acquistabili nel database e una volta verificata la presenza mostra un FORM in cui inserire la data fino a che il fantacalciomercato è aperto. L’amministratore compila il FORM e clicca su OK. Il sistema sottomette il FORM e mostra il seguente messaggio di errore: “data antecedente a quella attuale”. L’amministratore conferma l’avvenuta lettura del messaggio cliccando su OK e modifica quindi la data confermando nuovamente. Il sistema sottomette quindi il FORM e mostra il seguente messaggio: “Fantacalciomercato avviato con successo”. L’amministratore conferma l’avvenuta lettura del messaggio cliccando su OK ed esegue quindi il logout. |

* 1. **Scenari Utenti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome scenario:** Primo Accesso | |
| **Partecipanti** | Utente: Giuseppe |
| **Flusso di eventi** | L’utente naviga sulla home page e clicca su accedi. Il sistema mostra il FORM per l’inserimento dati. L’utente non ha username e password e clicca quindi su REGISTRATI. Il sistema carica la pagina di registrazione. L’utente compila con i suoi dati (Nome, Cognome, Facoltà, Matricola, E-Mail, ecc.) la pagina e la sottomette al sistema che, mostrando un sunto dei dati immessi, chiede se sono tutti corretti. L’utente si accorge di aver sbagliato la mail e clicca su MODIFICA. Il sistema visualizza nuovamente la pagina di registrazione permettendo la modifica da parte dell’utente il quale la effettua e clicca su OK. Il sistema, mostrando un sunto dei dati immessi, chiede se sono tutti corretti. L’utente conferma e viene reindirizzato sulla sua home. L’utente vuole completare la sua rosa e clicca quindi su FANTACALCIOMERCATO. Il sistema mostra la pagina dedicata, l’utente quindi controlla quanti fantamilioni ha disponibili e inizia ad acquistare giocatori. (  L’utente sceglie tramite la listbox la squadra dove è presente il primo giocatore che vuole acquistare. Seleziona quindi il giocatore e clicca sul pulsante + per aggiungere il giocatore alla sua rosa. Il sistema automaticamente aggiorna la quantità di fantamilioni che l’utente ha a disposizione. L’utente naviga tra le squadre selezionando altri giocatori e dopo una serie di acquisti il sistema visualizza il seguente messaggio d’errore: “Impossibile completare l’operazione d’acquisto, nell’attuale rosa sono presenti il numero massimo di portieri acquistabili”. L’utente clicca su OK e elimina quindi un portiere dalla sua rosa e il sistema automaticamente rimborsa l’utente dei fantamilioni spesi per il giocatore. L’utente continua l’acquisto dei giocatori. Clicca quindi FANTACALCIOMERCATO COMPLETO e il sistema, mostrando tutti i giocatori acquistati, chiede conferma all’utente. L’utente clicca OK. La rosa è completa. L’utente vuole inserire una formazione per essere sicuro che sia impostata nel caso in cui non può farla successivamente e clicca quindi su GESTISCI FORMAZIONE. Il sistema aggiorna la vista e visualizza la pagina in cui l’utente può gestire la sua formazione. L’utente sceglie quindi il modulo preferito e inizia ad inserire i giocatori. Durante l’inserimento il sistema visualizza un messaggio di errore “Modulo scelto 442, hai inserito già 4 attaccanti tra titolari e panchina, modifica selezione o elimina una convocazione. Premere OK per continuare.” L’utente preme OK e continua a inserire titolari e panchinari. Clicca infine su CONFERMA FORMAZIONE e il sistema, mostrando tutti la formazione inserita, chiede conferma all’utente. L’utente conferma ed esegue il logout. |

Requisiti Funzionali

|  |  |
| --- | --- |
| **Codice** | **Descrizione** |
| \*RFA1 | Gestione Lega |
| \*RFA2 | Gestione FantaCalcioMercato |
| \*RFA3 | Gestione voti |
| \*RFA4 | Gestione utente |
| \*\*RFU5 | Gestione proprio account |
| \*\*RFU6 | Gestione squadra |
| \*\*RFU7 | Visualizzazione informazioni lega |

**\*RFA = Requisiti Funzionali Amministratore \*\*RFU = Requisiti Funzionali Utente**

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. **Estensibilità**

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

1. Ambiente di destinazione

Si prevede che l’Università degli Studi di Salerno sarà utilizzata per dimostrare il prototipo. L'ambiente esatto sarà specificato dal cliente durante la fase di analisi dei requisiti ma in generale il software è stato pensato per essere utilizzato in un ambiente universitario.

1. 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).

Team

I task del progetto saranno effettuati con piccoli incarichi o perlopiù in collaborazione, con meeting frequenti dato che gli skills sono più o meno uguali per tutti essendo laureandi nello stesso ateneo.

I componenti:

Stefano Foresta

Gennaro Franzese

Giuseppe Paglialonga