|  |
| --- |
| 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 |

*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 formazione 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 un 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

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

Lato amministratore:

- Popolamento database con i giocatori.

- Creazione lega con un determinato numero di partecipanti.

Lato Utente

- Iscrizione alla piattaforma web.

- Creazione e gestione della squadra.

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

- Ricezione di aggiornamenti sulle partite giocate.

1. Requisiti Funzionali

* UFL deve fornire una piattaforma web facile ed intuitiva;
* Ogni 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;
* Il sistema fornisce una statistica sui voti dei giocatori partecipanti.

1. Requisiti non funzionali

* UFL 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;

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.

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 laurandi nello stesso ateneo.

I componenti:

Stefano Foresta

Gennaro Franzese

Giuseppe Paglialonga