

Capitolato d'Appalto

Riccardo Cardin

Il presente documento ha lo scopo di presentare ed elencare le macro funzionalità del progetto YAFG, illustrando le caratteristiche salienti del progetto.

YAFG Dev.
Via Trieste, 63, 35121,
Padova (PD)

24/11/2012





Avvertenza

Le informazioni contenute in tutte le pagine del presente documento, e negli schemi allegati, sia di tipo tecnico, sia di tipo economico, costituiscono segreto industriale e/o informazione di tipo commerciale o finanziario e sono rilasciate a titolo confidenziale o privilegiato. Esse sono fornite in confidenza, con l'accordo che non potranno essere diffuse o utilizzate per altro scopo, senza l'autorizzazione scritta di Lifeware Dev., se non esclusivamente per la valutazione da parte Vostra.



Dati del documento

Versione del documento

Versione del documento	Tipologia uso
1.2	Uso esterno

Redazione

Nome	Cognome	Azienda	Parte redatta	Data redazione
Riccardo	Cardin	YAFG Dev., Srl	Intero documento	24/11/2012

Revisione

Nome	Cognome	Azienda	Data revisione
Riccardo	Cardin	YAFG Dev., Srl	24/11/2012
Tullio	Vardanega	Dipartimento di Matematica, Università di Padova	24/11/2012

Approvazione

Nome	Cognome	Azienda	Data approvazione
Riccardo	Cardin	YAFG Dev., Srl	24/11/20

Distribuzione

Il seguente documento redatto per:

1. Prof. Tullio Vardanega, Dipartimento di Matematica, Università di Padova.
2. I componenti dei gruppi di lavoro del corso di Ingegneria del Software, A.A. 2012 – 2013.

Sommario

Il presente documento ha lo scopo di presentare ed elencare le macro caratteristiche del progetto Yet Another Football Game (YAFG).



Indice

Avvertenza	2
Introduzione	5
Il progetto YAFG (Yet Another Football Game)	5
Oggetto dell'appalto e requisiti	5
Requisiti opzionali	6
Variazione dei requisiti	6
Documentazione	6
Garanzia e manutenzione	7
Rinvio	7



Introduzione

Il gioco rappresenta da sempre una parte fondamentale della nostra vita. Il lancio di *smartphone* ed altri dispositivi *mobile* sul mercato ha reso accessibili i giochi elettronici al grande pubblico. Non è più necessario disporre di una *console* o di altri dispositivi di gioco per poter utilizzare dei *videogame*, ma è sufficiente utilizzare il proprio telefono o *tablet* per ottenere delle esperienze ludiche equiparabili se non addirittura superiori.

L'utilizzo di dispositivi *mobile*, la loro limitata capacità di calcolo e l'esigenza di effettuare economie di scala durante lo sviluppo, aprono nuove ed interessanti prospettive alle case produttrici di videogiochi. Distribuire le componenti di queste applicazioni su piattaforme tecnologiche differenti non è più una opzione, ma una necessità.

Il progetto YAFG (Yet Another Football Game)

Oggetto dell'appalto e requisiti

Il progetto Yet Another Football Game (YAFG) si riferisce ad un applicativo di simulazione delle dinamiche di gestione di una squadra di calcio attraverso un campionato.

Le specifiche ed i requisiti forniti di seguito sono intenzionalmente soggette ad interpretazione ed estensione. Le scelte e le estensioni che il fornitore effettuerà concorreranno alla valutazione del prodotto finale presentato.

I requisiti del sistema sono i seguenti:

- Gli utenti devono poter giocare una singola partita di calcio o un campionato intero;
- Gli utenti devono poter decidere il numero di giocatori per squadra, ossia se giocare a calcio a 5, 8 o 11 giocatori;
- Deve essere possibile configurare le caratteristiche individuali dei membri della propria squadra (ad esempio la capacità tecnica e tattica, la velocità, la resistenza fisica, ...). Alcuni di questi parametri devono poter variare dinamicamente durante la partita (ad esempio la fatica), utilizzando un qualche algoritmo;
- Un utente deve poter impersonare un allenatore, che configuri la formazione e la tattica di gioco iniziale. Inoltre l'allenatore deve poter effettuare cambi di strategia durante la partita, ad esempio adoperando delle sostituzioni;
- Ogni squadra deve giocare secondo la strategia decisa dall'allenatore, a meno di alcuni gradi di libertà offerti, configurabili dalle caratteristiche di ogni singolo giocatore;
- Per ogni partita in campo deve essere presente un arbitro (*software*) e due gaurdalinee, che garantiscano il rispetto delle regole del gioco del calcio.



- Le partite possono essere giocate tra due squadre guidate sia da un umano (utente), sia dal computer. Nel caso in cui le due squadre siano entrambe guidate da umani, ognuno interagisce con YAFG da una propria postazione;

Il prodotto finale deve includere quindi almeno le seguenti componenti:

- Un *core*, centralizzato, che realizzi le logiche di simulazione delle partite e del campionato. Il *core* dovrà interagire in *real time* con gli utenti, fornendo risposte tempestive alle azioni richieste dagli allenatori;
- Un pannello attraverso cui visualizzare una partita in corso, ossia la posizione dei giocatori, della palla, dell'arbitro e degli assistenti di gioco. Sulla stessa partita devono poter essere aperti più pannelli di visualizzazione contemporaneamente, anche da dispositivi differenti;
- Per la visualizzazione del campo di gioco si richiede l'implementazione di una visualizzazione "a volo d'uccello" sul campo, ossia dall'alto;
- Un pannello attraverso cui visualizzare le condizioni e le statistiche dei giocatori prima, durante e dopo una partita;
- Una console di amministrazione che permetta di configurare i parametri globali dell'applicazione.

L'applicazione deve essere resa disponibile all'utente sia come applicativo *desktop* sia come applicazione per dispositivi *mobile*. Per l'applicativo *desktop* è possibile valutare la sua realizzazione tramite *web application*.

Requisiti opzionali

Il fornitore valuti l'opportunità di recuperare da archivi online le schede dei giocatori, configurando quindi in automatico loro le caratteristiche con informazioni reali.

Il *core* dell'applicazione dovrebbe poter essere distribuito, ossia le sue macro componenti dovrebbero poter essere installate distintamente su macchine e *host* differenti. L'utente non dovrà avere alcuna coscienza del fatto che il sistema è distribuito.

Variazione dei requisiti

Non sono ammesse variazioni se non a evidente miglioramento di quanto richiesto dal committente. Non è esclusa la comunicazione, da parte del committente, di variazioni ai requisiti sia precedentemente alla consegna delle offerte che durante la realizzazione del sistema.

Documentazione

La consegna del sistema YAFG dovrà essere accompagnata dai necessari manuali d'uso e da ogni altra documentazione tecnica necessaria per l'utilizzo del prodotto da parte del personale operatore del committente. E' gradita la versione bilingue italiano e inglese.



Garanzia e manutenzione

Il fornitore dovrà garantire in sede di collaudo (Revisione di Accettazione) il funzionamento corretto del sistema YAFG. L'eliminazione dei difetti e delle non conformità eventualmente emersi in sede di collaudo sono a totale carico del fornitore.

Le modalità di collaudo saranno proposte dal fornitore e costituiranno titolo per la valutazione dell'offerta ai fini dell'aggiudicazione dell'appalto. I dati di collaudo costituiscono parte integrante delle modalità di collaudo. Le modalità di collaudo saranno considerate definitive e contrattualmente vincolanti solo a seguito di formale approvazione da parte del committente.

Rinvio

Per tutto quanto non previsto nel presente capitolato, sono applicabili le disposizioni contenute nelle leggi e nei collegati per la gestione degli appalti pubblici.