



INFOdemic

Il contagio

Versione documento 1.6
del 15.05.2020

GRUPPO 6

AUTORI

Michele Mucedola
Giulia Nuzzi
Fabio Traversa

INDICE

INFOdemic.....	1
INDICE.....	2
1. Pianificazione	3
1.1 Scopo dell'applicazione.....	3
1.2 Committente.....	4
1.3 Destinatari dell'applicazione	5
1.3.1 Caratteristiche dell'utente.....	5
1.4 Definizione dei vincoli.....	6
1.4.1 Requisiti minimi del sistema.....	6
1.4.2 Vincoli di budget	7
1.4.3 Vincoli di tempo.....	7
1.4.4 Contenuti	8
1.5 Manuale di stile	9
1.6 Stima dei Costi	10
1.7 Monitoraggio Progetto.....	12
1.8 Individuare e reperire le risorse	16
1.8.1 Risorse Informative	16
1.8.2 Risorse Applicative	16
1.8.3 Risorse Strumentali.....	16
1.8.4 Risorse Post-Produzione.....	16
2. Progettazione	17
2.1 Definizione dei concetti da trasmettere attraverso il gioco	17
2.2 Definire i task da trasmettere attraverso il multimedia	18
2.3 Descrizione preliminare del programma	19
2.4 Dettagli di progetto del multimedia	20
2.4.1 Prototipi.....	20
2.4.2 Flowchart.....	31
2.4.3 Storyboard	34
3. Test	61
3.1 Alpha test.....	61
3.1.1 Test funzionale	61
3.1.2 Test strutturale	61
3.2 Beta test	61

1. Pianificazione

1.1 Scopo dell'applicazione

Nell'ambito della comunicazione digitale, un fenomeno oggi molto diffuso è la proliferazione di *fake news* ("notizie false"), causa di un incremento di disinformazione fra un numero sempre maggiore di utenti che utilizzano i social media. In questo contesto, lo scopo del gioco è quello di fornire all'utente gli strumenti necessari per tutelare sé stesso e gli altri dai rischi derivanti da tale fenomeno.

L'obiettivo è, dunque, quello di aiutare l'utente ad acquisire:

- la capacità di difendersi dalle *fake news*;
- la capacità di distinguere le notizie vere dalle *fake news*;
- un maggior senso critico nell'analisi delle informazioni all'interno del contesto digitale;
- il desiderio di approfondire un argomento, senza fermarsi in superficie;
- una maggiore responsabilità nel condividere informazioni nel mondo digitale.

L'utente potrà apprendere queste skills affrontando diversi aspetti che caratterizzano le *fake news*, quali:

- **titoli e layout:**
sono l'elemento che attira di più l'attenzione, anche perché spesso l'utente non si sofferma sul resto;
- **URL:**
sono spesso simili a quelli di siti affidabili, così da renderli più credibili;
- **immagini:**
sono pensate per catturare l'attenzione del lettore. Spesso vengono ritoccate o prese fuori dal loro contesto;
- **formattazione ed errori:**
caratterizzano spesso le *fake news*;
- **fonti:**
spesso non sono riportate o non sono attendibili;
- **date:**
possono essere indice di vecchie notizie riproposte;
- **emotività:**
viene sfruttata per far leva sull'impulsività degli utenti.

1.2 Committente

Il committente dell'applicazione è la docente Veronica Rossano dell'insegnamento di Progettazione e Produzione Multimediale relativo al corso di laurea in Informatica presso la sede di Bari, dell'anno accademico 2019-2020.

La consegna dell'applicazione multimediale è prevista per giugno 2020.

1.3 Destinatari dell'applicazione

Il gioco è indirizzato a quegli utenti (maggioirenni) che hanno poca confidenza con il mondo digitale, in particolar modo ai “*digital immigrant*”, ma anche a coloro che vogliono migliorare il loro approccio al digitale, nello specifico nel confrontarsi con le notizie sul web.

Infatti, uno studio delle università di New York e Princeton pubblicato sulla celebre rivista scientifica peer-reviewed “*Science Advances*”, ha riscontrato che l'8,5% degli utenti analizzati ha rilanciato almeno una volta contenuti palesemente falsi. Ma il dato interessante arriva dalla distribuzione del comportamento nelle diverse fasce d'età: se appena il 3% degli iscritti tra i 18 e i 29 anni ha pubblicato una *fake news*, la percentuale arriva all'11% nel caso degli over 65, che doppiano, in questa non lusinghiera statistica, anche i frequentatori di Facebook con un'età compresa tra i 45 e i 65 anni.

1.3.1 Caratteristiche dell'utente

L'applicazione multimediale viene realizzata per diversi tipi di utenti (maggioirenni):

- “Digital immigrants”: adulti catapultati nel mondo del web e non esperti dei pericoli ad esso collegati;
- “Nativi digitali”: giovani di nuove generazioni, che sono ancora inesperti nell'approccio alle notizie digitali;
- Utenti medi/esperti: chi ha già competenze digitali ma vuole approfondire il problema delle fake news.

Caratteristiche\Utente	Digital Immigrant	Nativo Digitale	Utente medio/esperto
Età	40 - 70	18 - 40	18+
Familiarità con le notizie digitali	SUFFICIENTE	BUONA	OTTIMA
Capacità di analisi	BUONA	SUFFICIENTE	BUONA/OTTIMA
Familiarità con il computer *	SCARSA	BUONA	OTTIMA
Familiarità con il Web	SCARSA	OTTIMA	OTTIMA
Utilizzo medio del pc	RARAMENTE	MOLTO SPESSO	SPESSO/ MOLTO SPESSO
Utilizzo medio dei social	SPESSO	MOLTO SPESSO	SPESSO

Poiché il gioco si rivolge a diversi tipi di utenti, si è ritenuto suddividere il livello di difficoltà in tre distinte modalità (facile, normale e difficile). All'avvio del gioco, l'utente potrà scegliere con che grado di difficoltà affrontare il gioco. L'utente potrà così verificare il suo progresso mettendosi alla prova con difficoltà sempre crescente.

* Nonostante il gioco in questione venga realizzato con un'interfaccia molto semplice e immediata, per un efficace utilizzo, l'utente deve avere delle conoscenze del computer di base (saper accendere il pc e avviare un'applicazione).

1.4 Definizione dei vincoli

1.4.1 Requisiti minimi del sistema

Il gioco è stato sviluppato mediante l'utilizzo dell'ambiente di sviluppo Unity. Pertanto, i requisiti minimi hardware sono:

CPU	Architetture x86, x64 con set di istruzioni SSE2, ARM, ARM64.
RAM	4 GB
SPAZIO LIBERO SU DISCO	5 GB
GPU	Scheda grafica con DX9 o superiori

Mentre, per quanto riguarda il software, i vincoli sono riportati di seguito.

Sistemi operativi supportati:

- Windows Vista;
- Windows 7;
- Windows 8;
- Windows 10.

1.4.2 Vincoli di budget

La realizzazione dell'applicazione non prevede alcun tipo di budget, poiché è sviluppata al solo fine didattico.

1.4.3 Vincoli di tempo

- Inizio del progetto: 30/03/2020;
- Consegna del progetto: giugno 2020;
- Scadenza intermedia: 14/04/2020 consegna pianificazione;
04/05/2020 consegna progettazione.

1.4.4 Contenuti

L'applicazione sarà composta da due unità:

- gioco vero e proprio;
- sezione delle “Fake News”, che conterrà informazioni dettagliate sulle fake news, suddivisa nelle seguenti unità:
 - * titoli e layout;
 - * URL;
 - * Immagini;
 - * formattazione ed errori;
 - * fonti;
 - * date;
 - * emotività.

Il prodotto sarà accompagnato da un manuale d'uso, sia in versione cartacea che elettronica.

1.5 Manuale di stile

L'applicazione dovrà avere uno stile futuristico, che ricordi l'innovazione tecnologica, i dispositivi elettronici e le piattaforme con cui vengono scambiate le notizie. Di seguito sono specificate le differenti caratteristiche:

- Colori: verranno utilizzati in prevalenza colori della scala cromatica del verde e colori scuri (come grigio e nero);
- Font: verrà utilizzato il “**BLADE RUNNER MOVIE FONT**” per i titoli, mentre per i messaggi e i testi verrà usato il “Agency FB”, il “Courier New” e il “Lucida Sans Typewriter”;
- Immagini: si utilizzeranno immagini a tema futurista o che richi amino i social media;
- Uso di pulsanti: verranno utilizzati pulsanti semplici e intuitivi, solitamente utilizzati nei giochi (e nelle applicazioni multimediali in generale);
- Audio: si utilizzeranno suoni tipici dei computer (come i suoni del click) e come colonna sonora si utilizzeranno musiche in stile futuristico.

Nel gioco verranno usati diversi pulsanti nelle varie schermate, che avranno un layout simile tra loro.

1.6 Stima dei Costi

Nella seguente tabella sono riportate le stime del numero di ore da dedicare a ciascuna attività, fondamentali per definire i costi del prodotto.

FASI DELLA PRODUZIONE	ATTIVITA'	IMPEGNO ORARIO
Acquisizione del materiale	Acquisizione del materiale video e fotografico	10
	Acquisizione del materiale testuale	3
	Acquisizione del materiale audio	5
	Acquisizione del materiale di supporto (schede, tabelle, ...)	2
	TOTALE	20
Verifica e validazione del materiale	Stesura di un inventario del Materiale	1
	Revisione e correzione del materiale	3
	TOTALE	4
Definizione dell'interfaccia utente	Sviluppo degli standard comunicativi	3
	Realizzazione dei menù	5
	Realizzazione delle interfacce grafiche	18
	TOTALE	26
Raffinamento del materiale	Elaborazione del materiale video grafico	3
	Elaborazione del materiale fotografico	5
	Elaborazione del materiale audio	2
	Elaborazione del materiale di supporto	2
	TOTALE	12
Sviluppo	Realizzazione delle finestre	35
	Realizzazione delle interazioni tra le finestre	10
	Realizzazione di un'introduzione animata	5

Sviluppo	Realizzazione ed ottimizzazione dell'interazione	5
	Realizzazione dei manuali	5
	Produzione della versione α	3
	TOTALE	63
Test	Alpha test e documento di test	8
	Revisione del gioco	7
	Beta test e documento di test	8
	TOTALE	23
Pubblicazione	Realizzazione versione digitale	2
	Realizzazione della versione per sviluppatori e committente	3
	TOTALE	5

1.7 Monitoraggio Progetto

La tabella seguente si riferisce alla prima settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	12	60%
Verifica e validazione del materiale	4	1	25%
Definizione dell'interfaccia utente	26	4	15,38%
Raffinamento del materiale	12	0	0%
Sviluppo	63	0	0%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

La tabella seguente si riferisce alla seconda settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	18	90%
Verifica e validazione del materiale	4	2	50%
Definizione dell'interfaccia utente	26	20	76,93%
Raffinamento del materiale	12	0	0%
Sviluppo	63	0	0%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

La tabella seguente si riferisce alla terza settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	18	90%
Verifica e validazione del materiale	4	2	50%
Definizione dell'interfaccia utente	26	24	92,31%
Raffinamento del materiale	12	2	16,67%
Sviluppo	63	4	0,64%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

La tabella seguente si riferisce alla quarta settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	20	100%
Verifica e validazione del materiale	4	4	100%
Definizione dell'interfaccia utente	26	26	100%
Raffinamento del materiale	12	10	83,33%
Sviluppo	63	6	0,95%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

La tabella seguente si riferisce alla quinta settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	20	100%
Verifica e validazione del materiale	4	4	100%
Definizione dell'interfaccia utente	26	26	100%
Raffinamento del materiale	12	12	100%
Sviluppo	63	12	19,05%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

La tabella seguente si riferisce alla sesta settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	20	100%
Verifica e validazione del materiale	4	4	100%
Definizione dell'interfaccia utente	26	26	100%
Raffinamento del materiale	12	12	100%
Sviluppo	63	63	100%
Test	23	0	0%
Pubblicazione	5	0	0%

La tabella seguente si riferisce alla settima settimana di lavoro.

ATTIVITA'	TEMPO STIMATO (ORE)	TEMPO UTILIZZATO SINORA (ORE)	PERCENTUALE DI COMPLETAMENTO
Acquisizione del materiale	20	20	100%
Verifica e validazione del materiale	4	4	100%
Definizione dell'interfaccia utente	26	26	100%
Raffinamento del materiale	12	12	100%
Sviluppo	63	63	100%
Test	23	23	100%
Pubblicazione	5	5	100%

1.8 Individuare e reperire le risorse

Di seguito sono state riportate le risorse necessarie da utilizzare durante lo sviluppo dell'applicazione multimediale.

1.8.1 Risorse Informative

Ogni informazione necessaria per la realizzazione del gioco sarà reperita su Internet da fonti autorevoli e gratuite.

1.8.2 Risorse Applicative

I programmi utilizzati per il relativo sviluppo sono open source e sono elencati di seguito:

- Gimp;
- LibreOffice Writer;
- Unity;
- OpenShot Video Editor;
- Inno Setup Compiler.

1.8.3 Risorse Strumentali

Per la realizzazione dell'applicazione si utilizzeranno prevalentemente strumenti pronti, disponibili e facilmente reperibili.

1.8.4 Risorse Post-Produzione

Gli strumenti necessari per la pubblicazione sono:

- Inchiostro e dei fogli di carta in formato A4 per la stampa dei vari documenti;
- Rilegatura per ciascun documento o manuale con relativa copertina.

2. Progettazione

2.1 Definizione dei concetti da trasmettere attraverso il gioco

L'applicazione, come già definito precedentemente, sarà composta da due unità che affronteranno i concetti sotto riportati. Mentre nella sezione del "codex" verranno affrontati in maniera approfondita e dettagliata, nei livelli di gioco saranno affrontati usato un linguaggio abbastanza semplice, anche se con qualche termine più tecnico (in ogni caso di immediata comprensione).

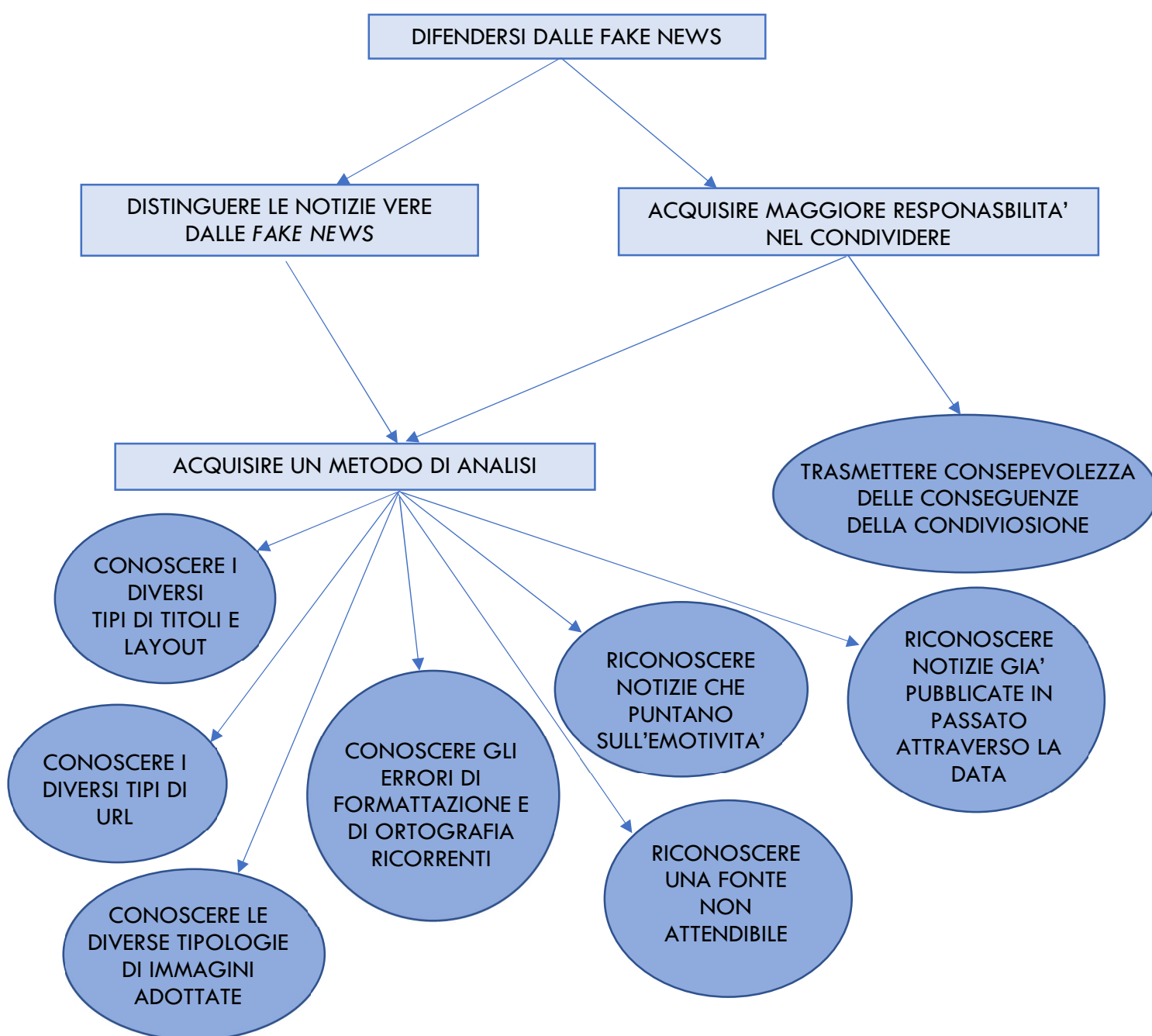
I concetti sono:

- **Titoli e layout:** verrà descritto dettagliatamente come particolari titoli e layout vengano usati per attirare l'attenzione del lettore;
- **URL:** verrà descritto dettagliatamente come gli URL vengono modificati per ingannare l'utente;
- **Immagini:** verrà descritto dettagliatamente come le immagini posso essere modificate e riutilizzate, e come vengono utilizzate per attirare l'attenzione;
- **Formattazione ed errori:** verrà descritto dettagliatamente come una formattazione poco precisa e la presenza di errori siano indice di notizie false;
- **Fonti:** verrà descritto dettagliatamente quanto importante sia controllare le fonti di una notizia e di come riconoscere una fonte non attendibile;
- **Date:** verrà descritto dettagliatamente come distinguere notizie di vecchia data spacciate per notizie attuali o vere al momento della ripubblicazione;
- **Emotività:** verrà illustrato dettagliatamente come il fattore emotivo, in comune fra tutte le *fake news*, venga sfruttato per rendere queste ultime appetibili.

2.2 Definire i task da trasmettere attraverso il multimedia

I task del gioco sono:

- distinguere le notizie vere dalle *fake news*;
- acquisire una maggiore responsabilità nel condividere informazioni nel mondo digitale.



2.3 Descrizione preliminare del programma

Il gioco è realizzato in modo tale che possa essere facilmente utilizzato dall'utente, senza bisogno di possedere competenze informatiche specifiche.

Verrà mostrato inizialmente il menù principale, dal quale sarà possibile avviare il gioco, accedere ai crediti, accedere alla schermata della sezione “*fake news*” e uscire dal gioco.

In qualsiasi momento, durante il gioco, l'utente potrà accedere al menù principale, alle opzioni e all'help. L'interazione avviene attraverso una serie di menù, facilmente comprensibili e non sarà necessario l'utilizzo della tastiera.

2.4 Dettagli di progetto del multimedia

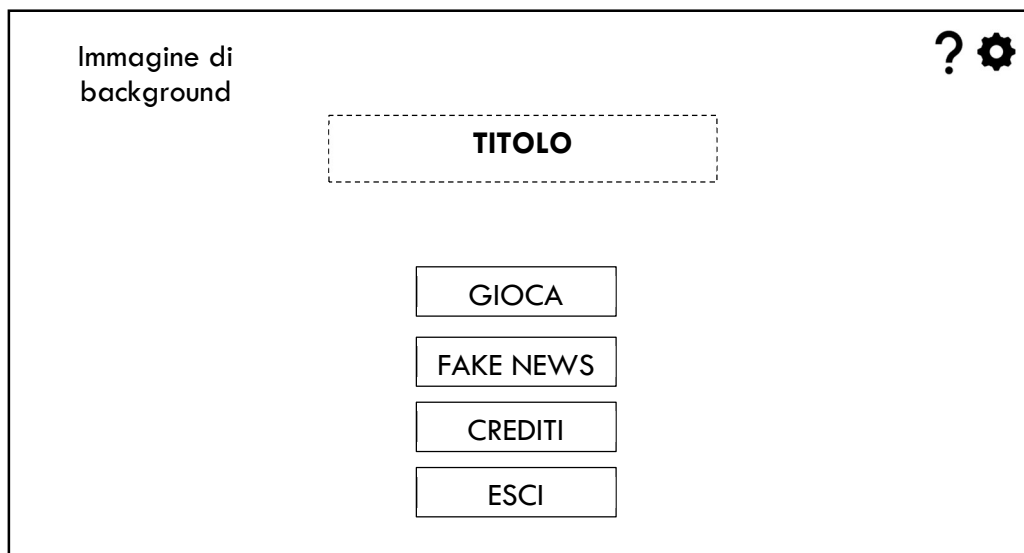
2.4.1 Prototipi

Di seguito, sono riportati i vari prototipi del gioco:

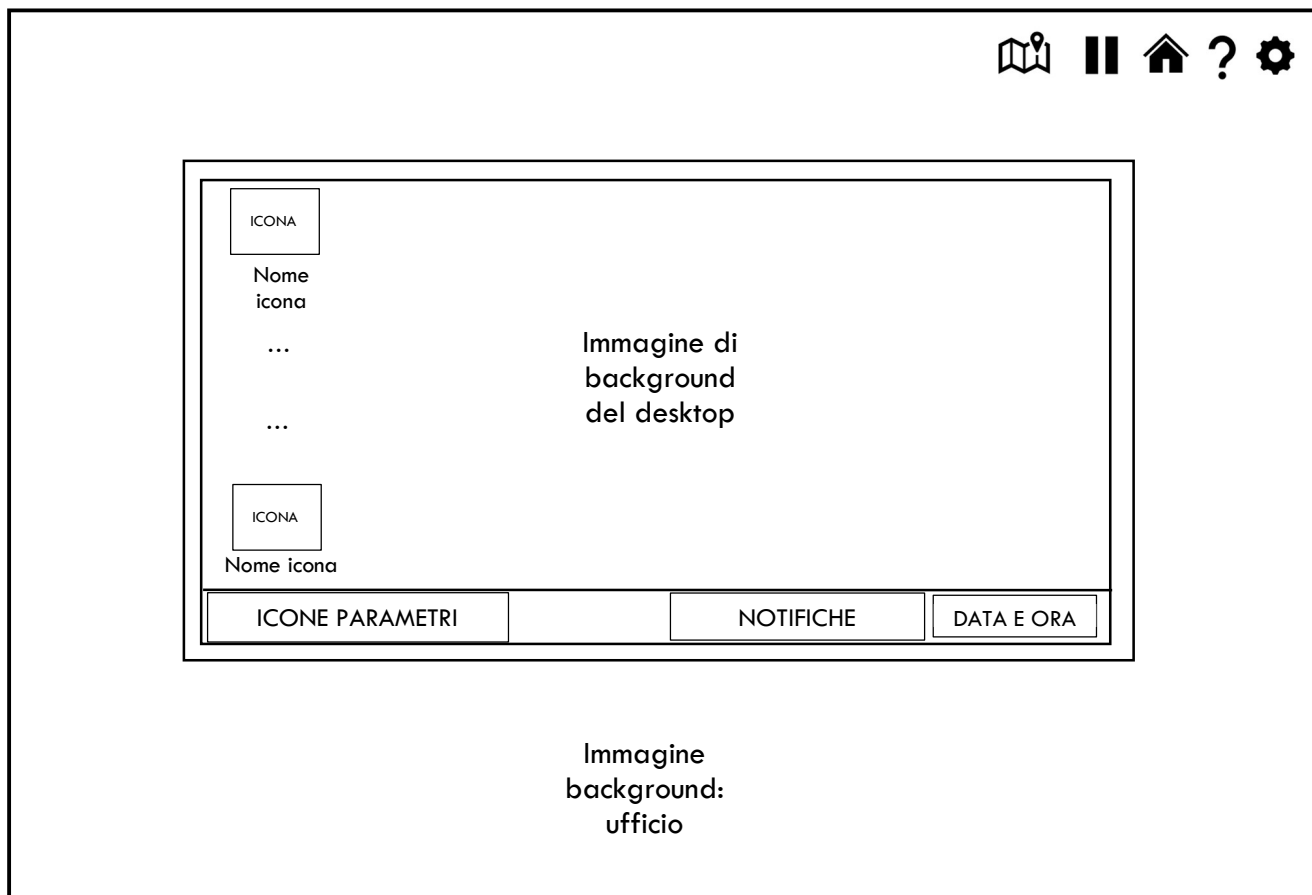
- Splash Screen



- Menù principale

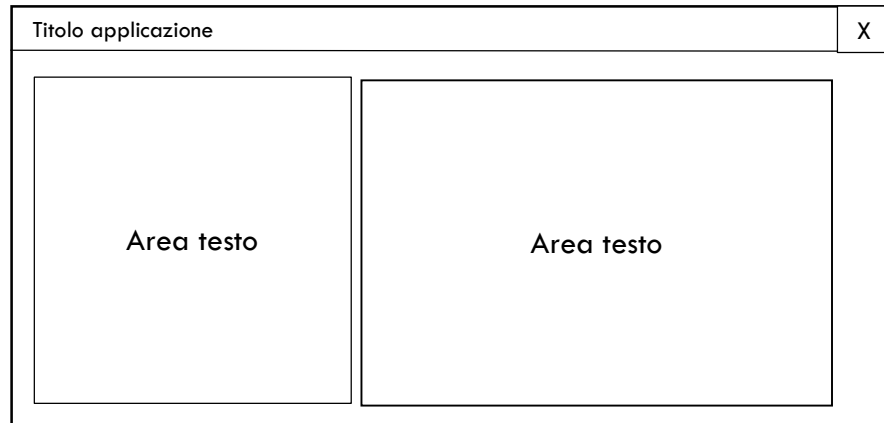


- Schermata principale di gioco



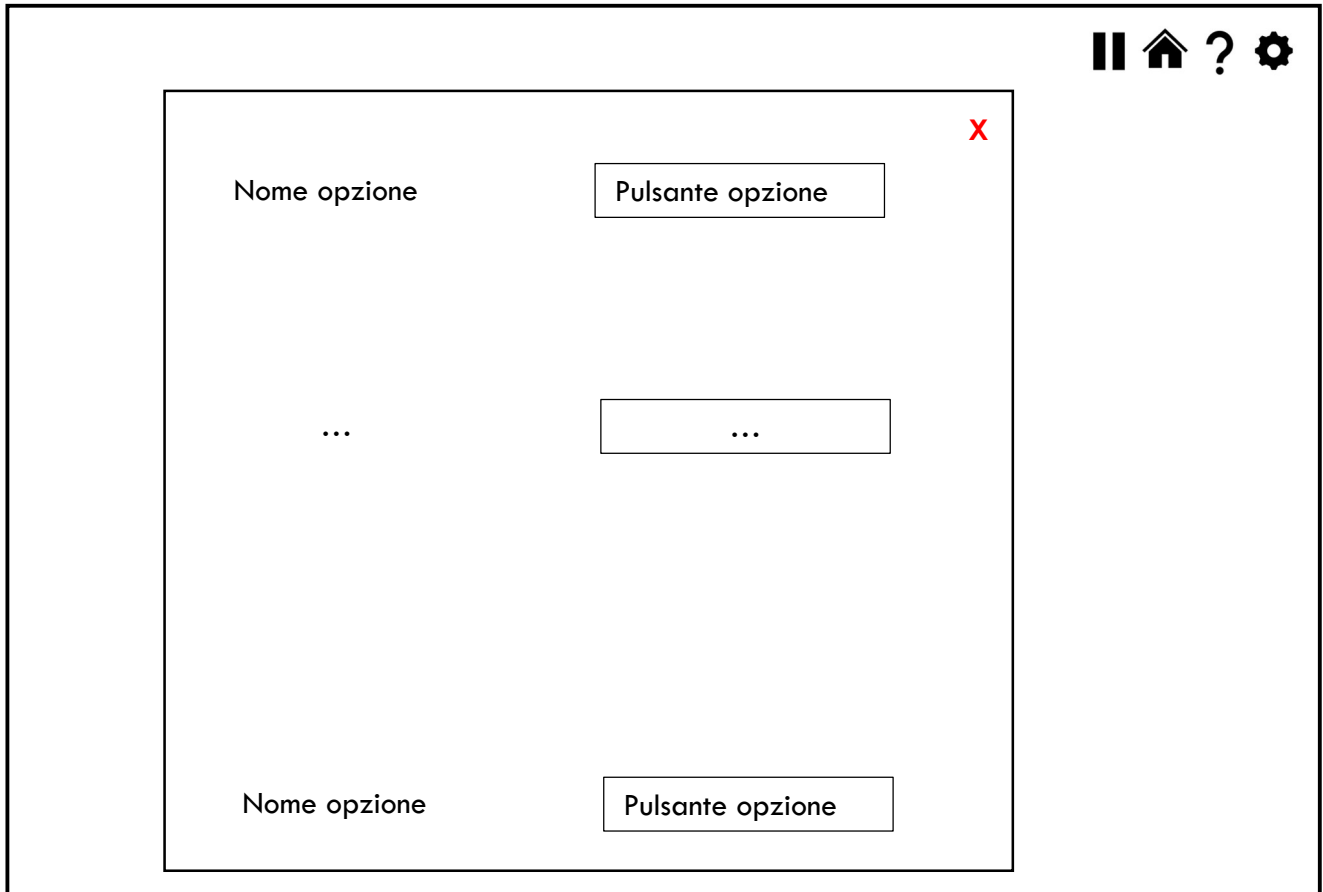


- Schermata tipo delle applicazioni

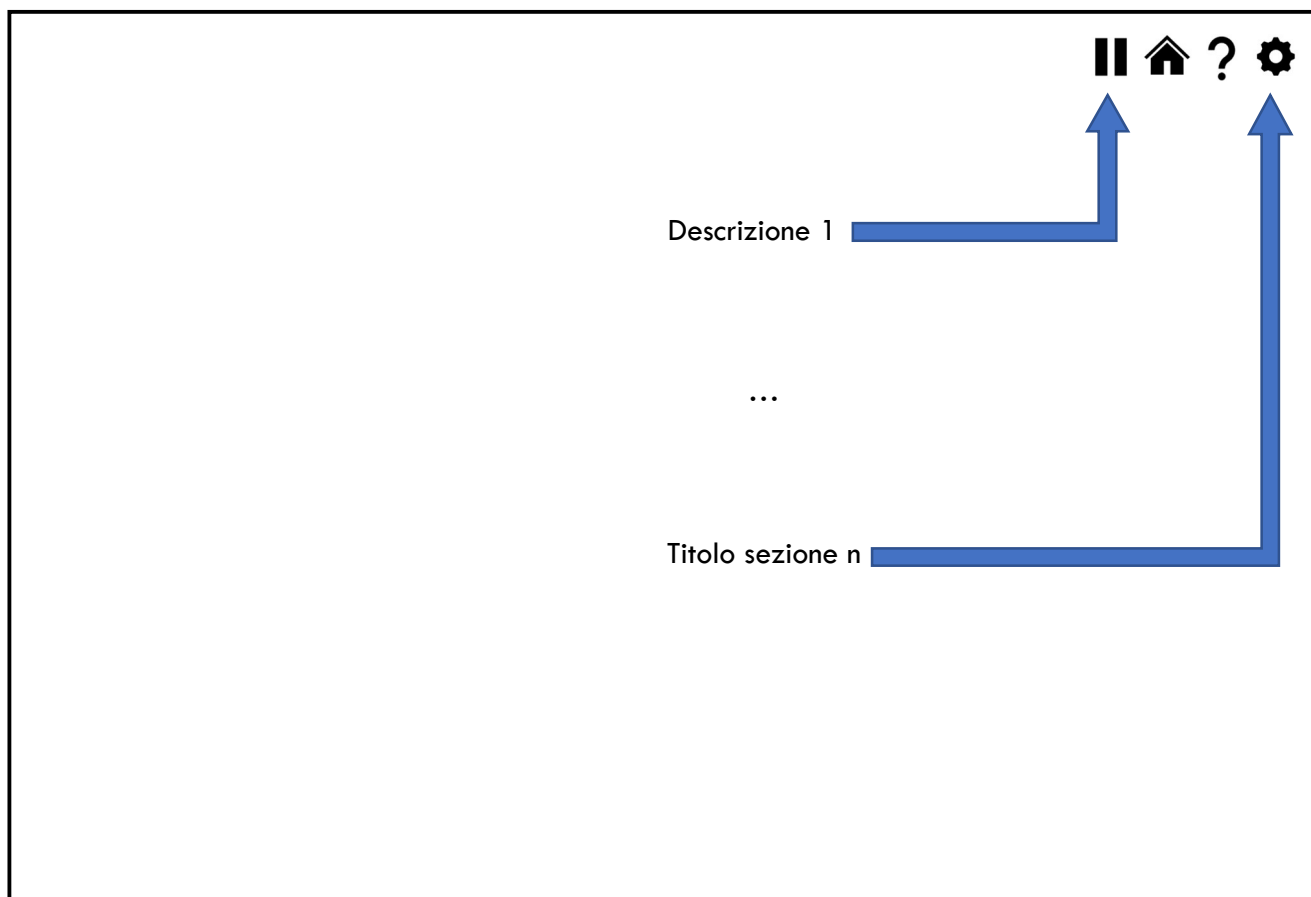







- Schermata Opzioni



- Schermata Help

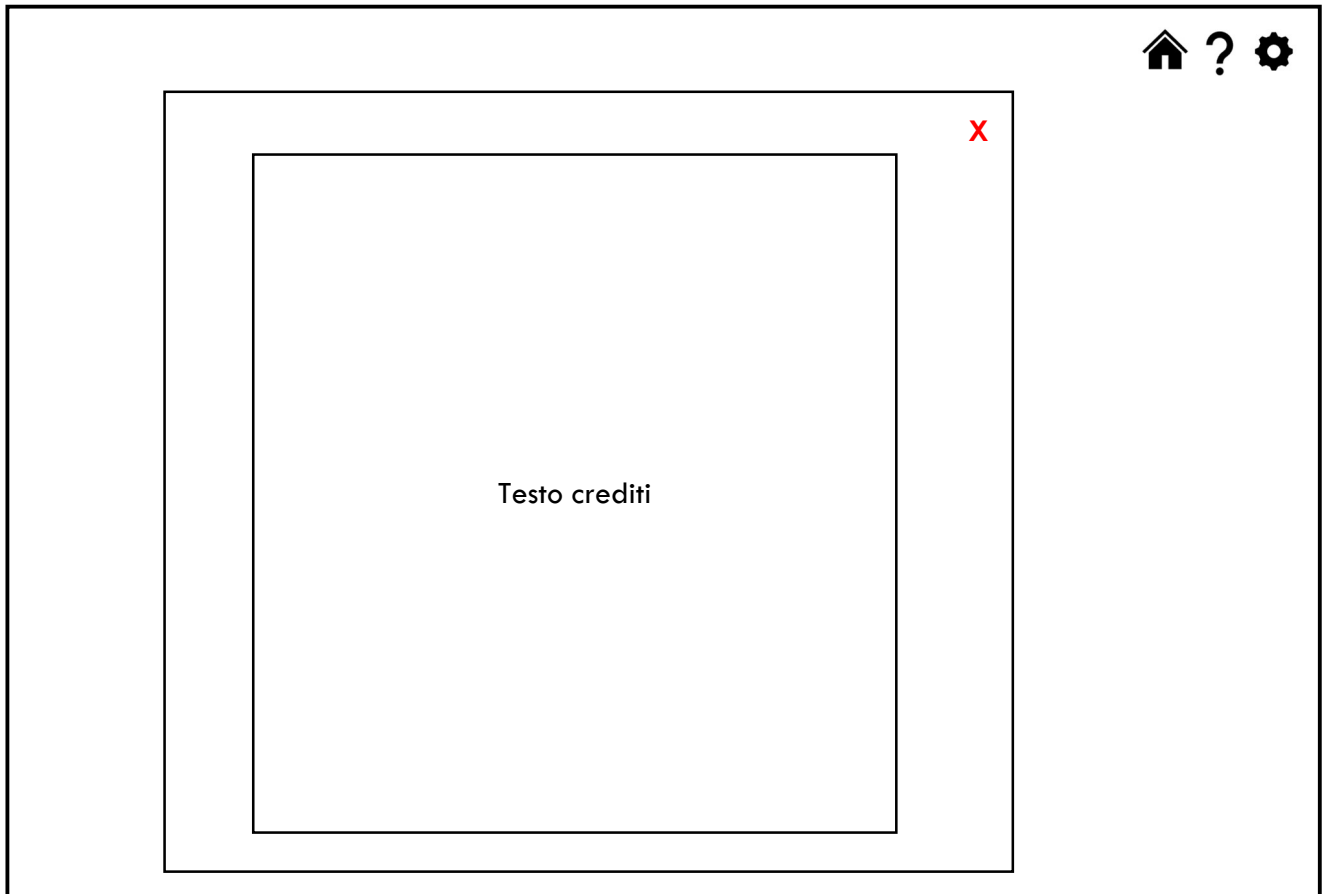


- Schermata Fake news

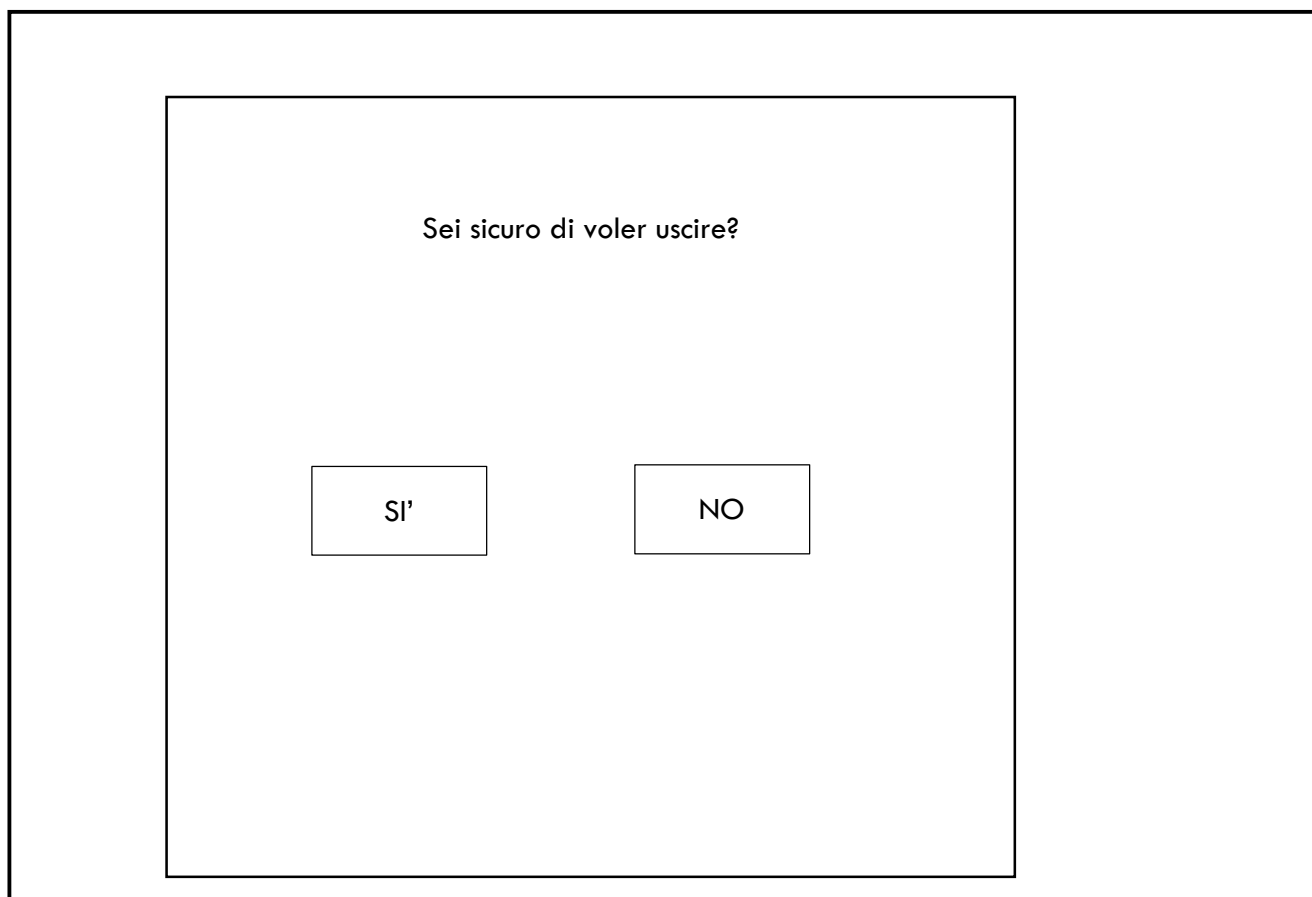


Titolo sezione 1	...	Titolo sezione n	X
Descrizione sezione 1			

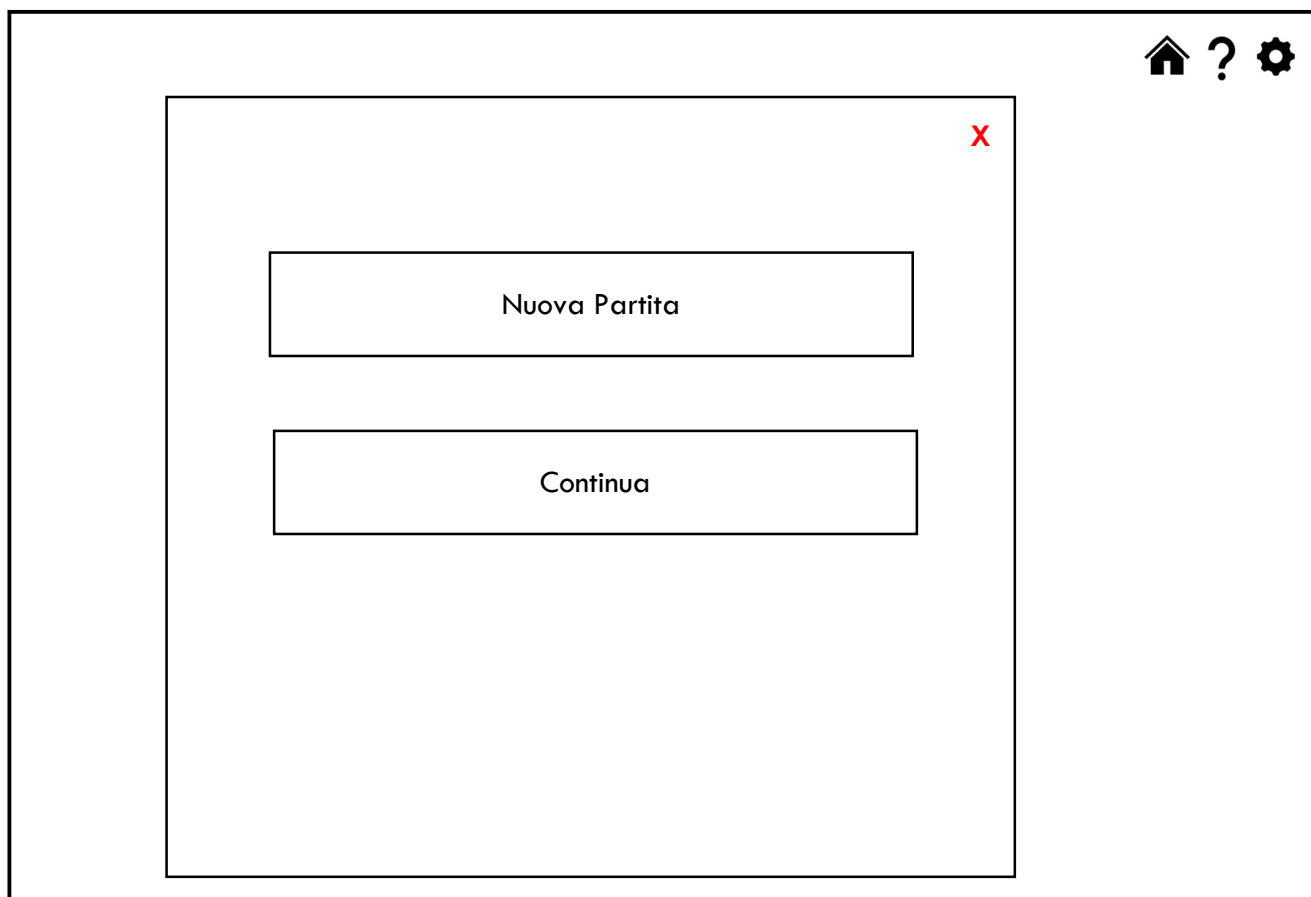
- Schermata Crediti



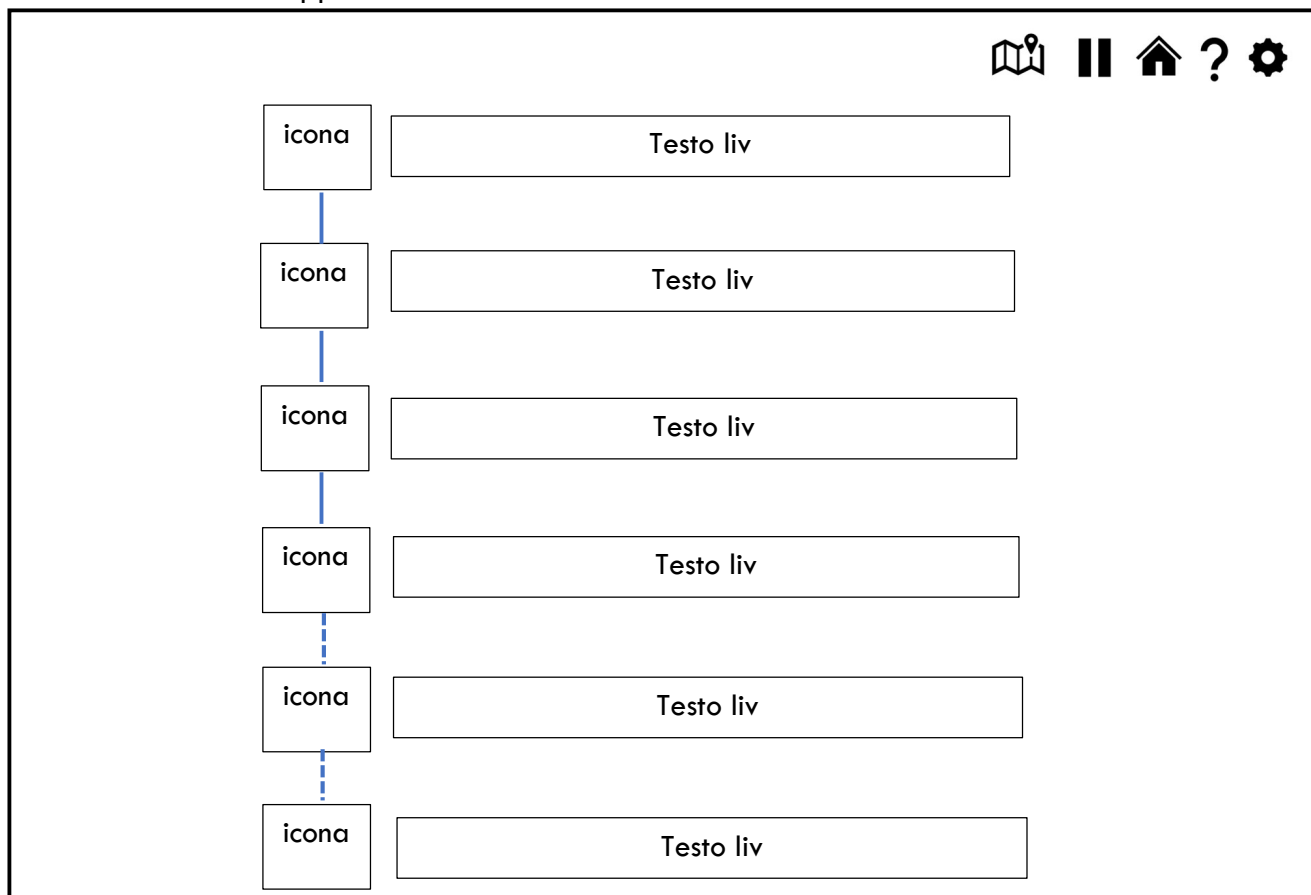
- Schermata Esci



- Schermata Gioca

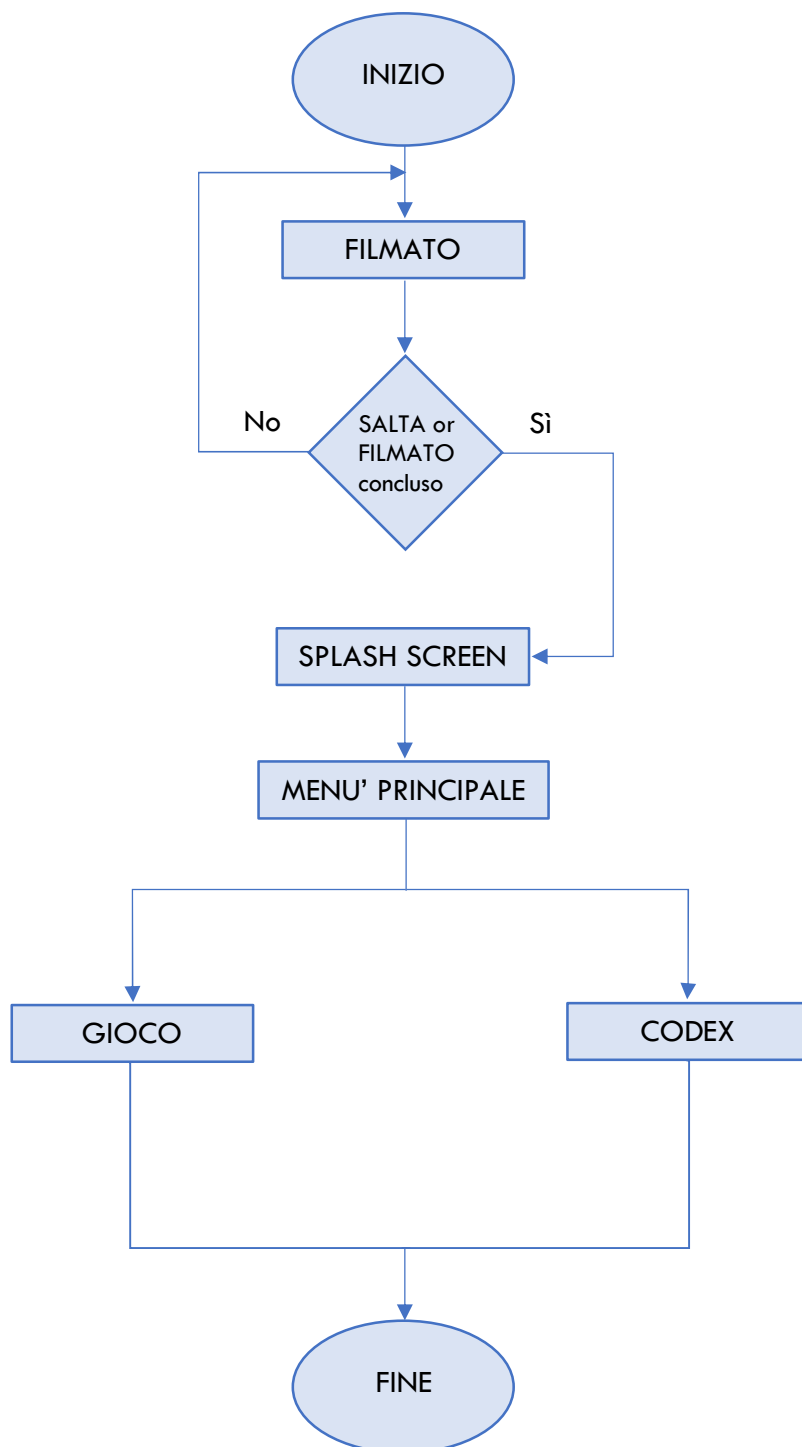


- Schermata Mappa

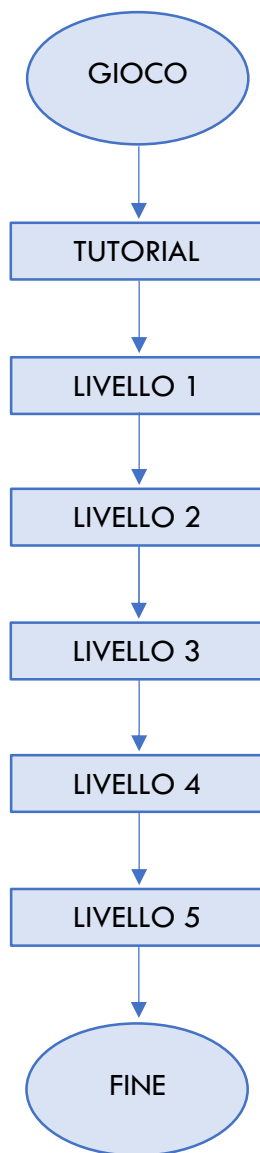


2.4.2 Flowchart

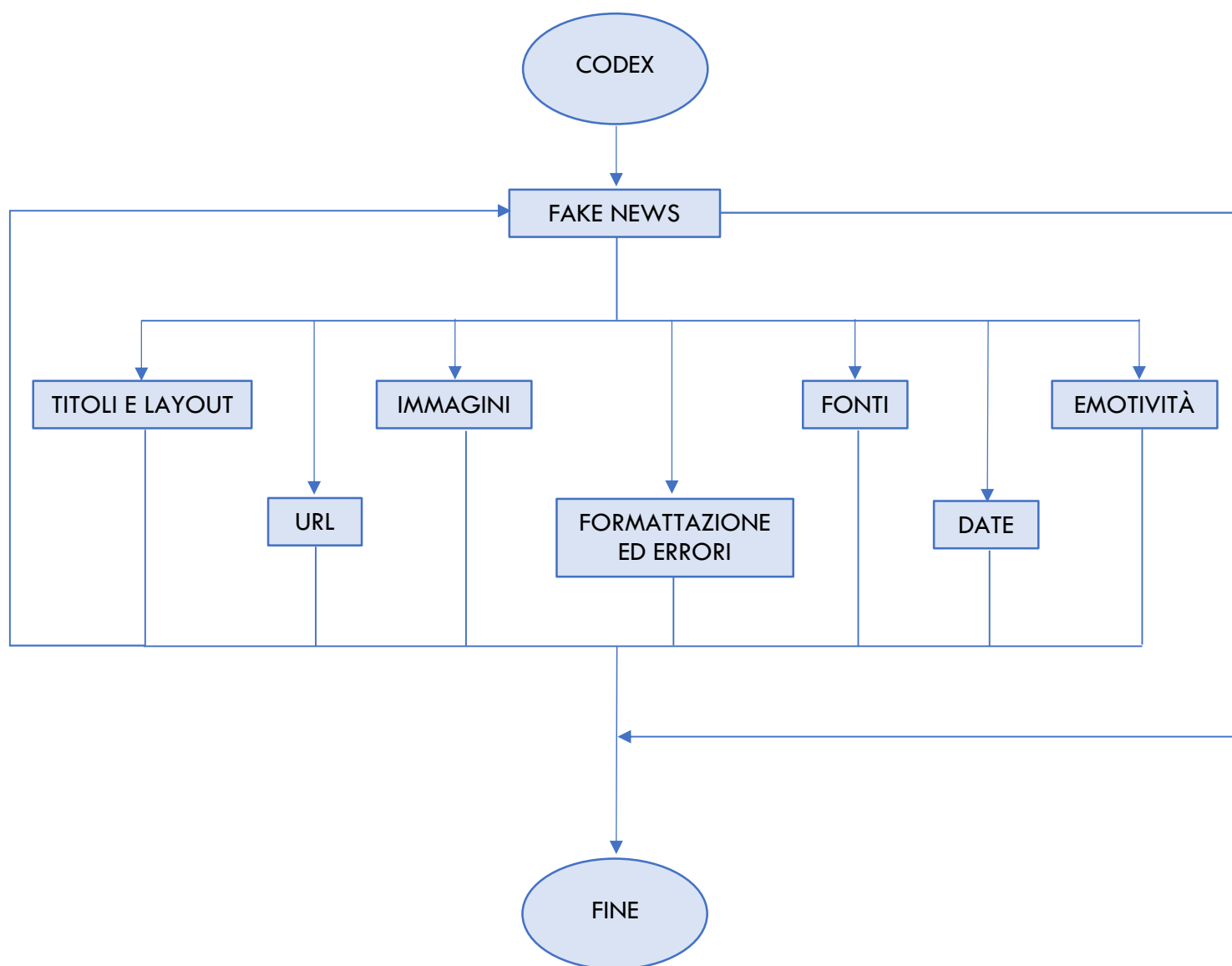
- Flowchart di 1° livello: overview della sequenza del programma



- Flowchart di 2° livello per il box gioco



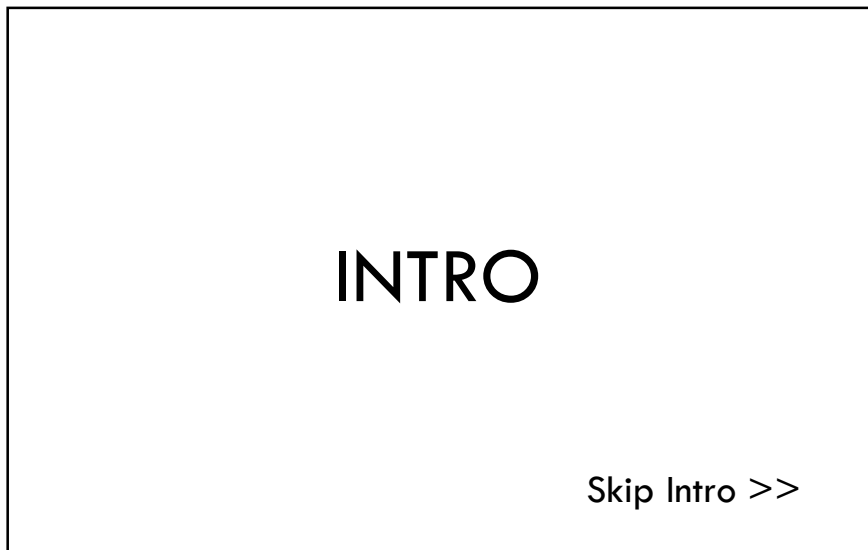
- Flowchart di 2° livello per il box codex



2.4.3 Storyboard

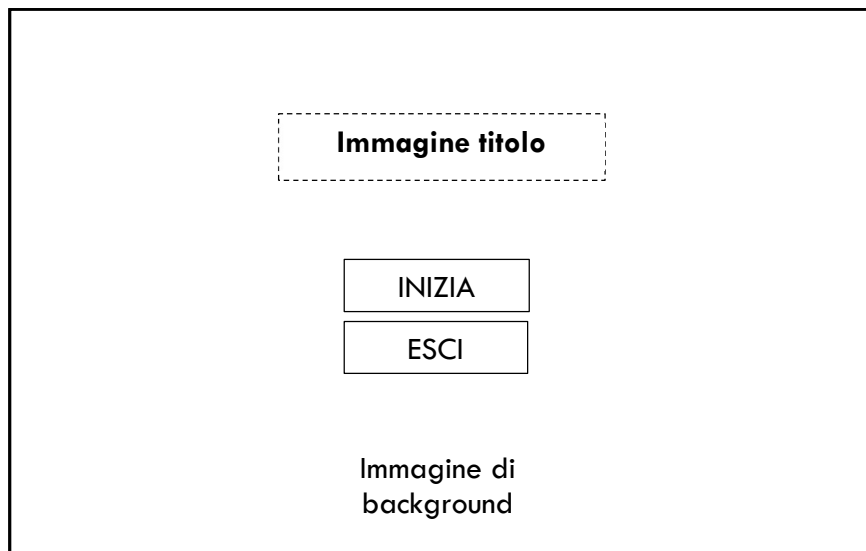
Di seguito sono riportati gli Storyboard dell'applicazione multimediale:

INTRO001 Scena: introduzione Oggetto: Introduzione Informazioni

	<p>Nome filmato: intro Dimensioni: 1920x1080 Durata: 00:01:00</p> <p>Pulsanti: Skip intro->SC001</p>
---	--

SC001 Scena: introduzione Oggetto: Splash Screen

Informazioni



Pulsanti:
Inizia -> SC002
Esci -> EX001



SC002 Scena: introduzione Oggetto: Menù Principale

Informazioni

Immagine di background

Immagine titolo

GIOCA

FAKE NEWS

CREDITI

ESCI

Help Opzioni

Pulsanti barra strumenti:

Help -> HP001
Opzioni -> OP001

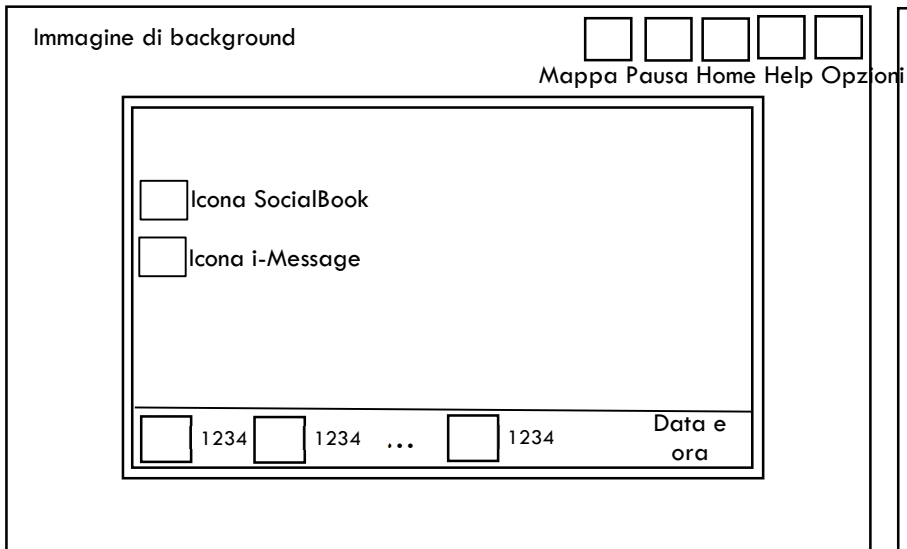
Pulsanti menù principale:

Gioca -> SC003
Fake News -> CX001
Crediti -> CR001
Esci -> EX001



GM001 Scena: gioco Oggetto: Schermata di gioco

Informazioni



Pulsanti barra strumenti:

Pausa -> PA001

Home -> SC002

Help -> HP001

Opzioni -> OP001

Mappa -> MA001

Pulsanti barra di stato:

Parametri -> PR001

Pulsanti icone:

SocialBook -> AP001

i-Message -> AP002

Mappa -> MA001

Testo Data e ora:

font: Courier New

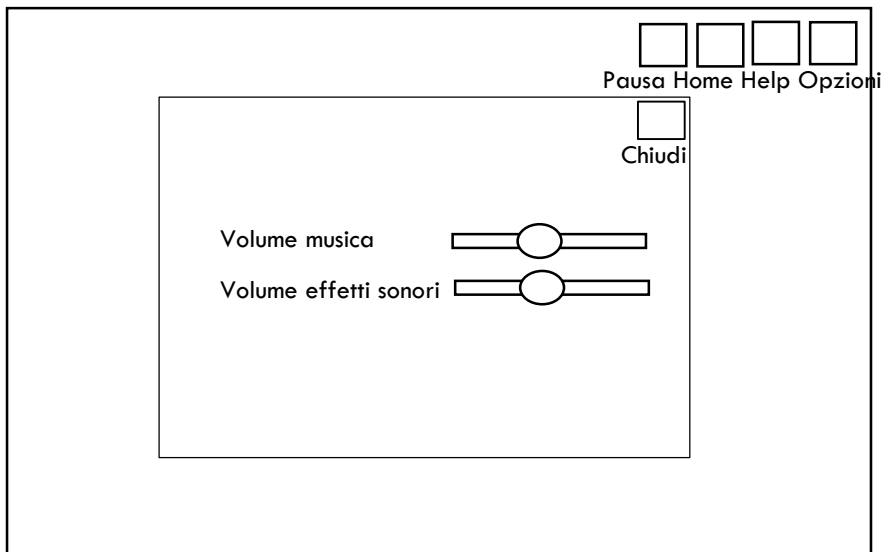
colore: Nero

dimensione: 12pt



OP001 Scena: gioco Oggetto: Menù opzioni

Informazioni



Pulsanti barra strumenti:

Pausa -> PA001

Home -> SC002

Help -> HP001

Opzioni -> OP001

Pulsanti opzioni:

Chiudi -> Schermata precedente

Testo opzioni:

font: Courier New

colore: Nero

dimensioni: 12pt

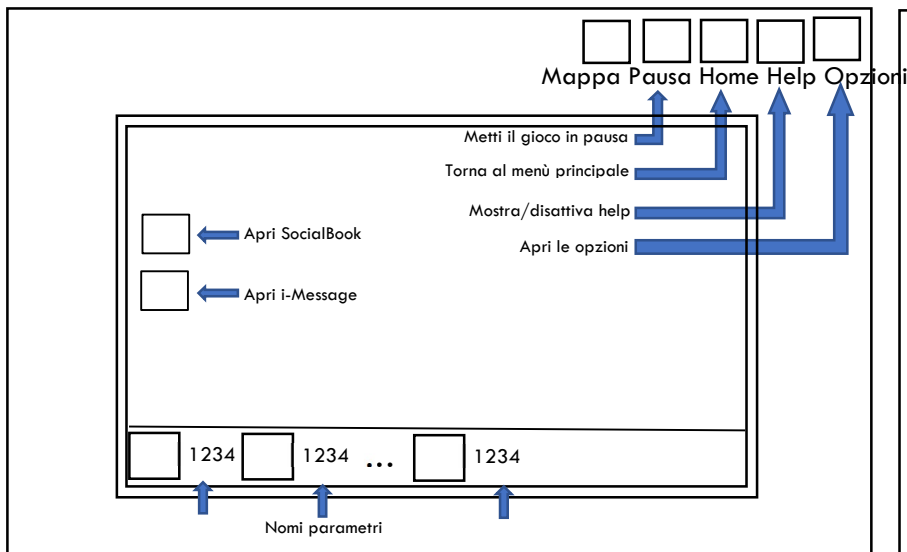


HP001

Scena: gioco

Oggetto: help schermata di gioco

Informazioni



Pulsanti barra strumenti:

Pausa -> PA001

Home -> SC002

Help -> HP001

Opzioni -> OP001

Mappa -> MA001

Pulsanti help:

Chiudi -> Schermata precedente

Testo help titoli:

font: Courier New

font-weight: grassetto

colore: Nero

dimensioni: 16pt

Testo help:

font: Courier New

colore: Nero

dimensioni: 12pt



CR001 Scena: crediti Oggetto: crediti

Informazioni

<div><div><div>Crediti</div><div>Chiudi</div></div><div><p>Applicazione realizzata al solo scopo didattico per il corso di Progettazione e Produzione Multimediale presso l'Università degli Studi di Bari, facoltà di Informatica, A.A.2019-2020.</p><p>E' vietata la diffusione del software a terze parti diverse da <i>Università degli Studi di Bari</i>.</p><p>Realizzatori</p><p>Michele Mucedola Giulia Nuzzi Fabio Traversa</p></div></div>	<div><div><div><input type="checkbox"/></div><div>Help</div></div><div><div><input type="checkbox"/></div><div>Opzioni</div></div></div>
--	--

Pulsanti barra strumenti:
Help -> HP001
Opzioni -> OP001

Pulsanti help:
Chiudi -> Schermata precedente

Testo crediti titoli:
font: Courier New
font-weight: grassetto
colore: Nero
dimensioni: 16pt

Testo crediti:
font: Courier New
colore: Nero
dimensioni: 12pt

EX001 Scena: introduzione Oggetto: menù esci

Informazioni

Sei sicuro di voler uscire?

SI'

NO

Pulsanti esci:

No -> Pagina precedente

Sì -> Esci dal gioco

Testo esci:

font: Courier New

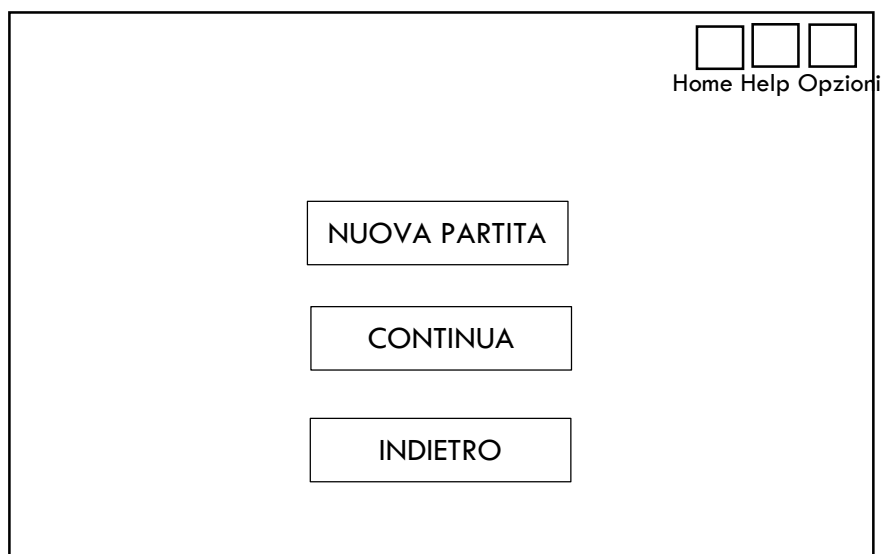
font-weight: grassetto

colore: Nero

dimensioni: 16pt

SC003 Scena: introduzione Oggetto: menù gioca

Informazioni



Home Help Opzioni

NUOVA PARTITA

CONTINUA

INDIETRO

Pulsanti barra strumenti:
Home -> SC002
Help -> HP001
Opzioni -> OP001
Pulsanti menù:
Indietro -> Schermata precedente
Nuova Partita -> GM001
Continua -> GM001

CX001 Scena: Fake News Oggetto: Fake News

Informazioni

Le Fake News							
Fake news	Titoli e layout	URL	Immagini	Formattazione	Fonti	Date	Emotività
<p>Testo varie sezioni (vedi sotto)</p>							

☐ Home ☐ Help ☐ Opzioni

Chiudi ☐

Pulsanti barra strumenti:
 Home -> SC002
 Help -> HP001
 Opzioni -> OP001
Pulsanti codex:
 Fake news -> CX001
 Titoli e layout -> CX002
 URL -> CX003
 Immagine -> CX004
 Formattazione -> CX005
 Fonti -> CX006
 Date -> CX007
 Emotività -> CX008
Testo codex:
 font: Courier New
 colore: Nero
 dimensione: 12pt

Testo sezione fake news:

Non tutte le notizie circolanti sono veritiere, soprattutto nel web dove chiunque ha possibilità di pubblicare e condividere qualsiasi cosa.

Citando Wikipedia: *"Il termine inglese **fake news** (letteralmente in italiano notizie false) indica articoli redatti con informazioni inventate, ingannevoli o distorte, resi pubblici con il deliberato intento di disinformare o di creare scandalo attraverso i mezzi di informazione".*

Le fake news possono essere paragonate ad un "virus" che infetta tutti coloro i quali vengono ingannati dalla disinformazione online e non solo. La cura per questo "virus" consiste dunque nell'identificare le contromisure che un utente può adottare per non essere contagiato e non contagiare gli altri, interrompendo la catena di contagio.

Nelle prossime sezioni troverai, divise per categoria, delle misure utili da adottare per difenderti dalle fake news.

Testo sezione titoli e layout:

Elementi su cui soffermarsi per riconoscere una fake news, molto spesso, sono titolo e layout (dove per layout si intende la disposizione sulla pagina degli elementi che costituiscono un articolo).

Titolo e layout sono gli elementi che attirano di più anche perché, spesso, l'utente medio non si sofferma sul resto. Per questo le fake news fanno leva su titoli esagerati e altisonanti, scritti in maiuscolo e con un uso eccessivo di punti esclamativi. Per poter ingannare il lettore, vengono spesso messi in evidenza alcuni elementi che attirano più facilmente l'attenzione, mentre l'articolo vero e proprio è messo in secondo piano. Dubita di affermazioni contenute in un titolo che possono sembrare troppo esagerate: c'è un'alta probabilità che siano false.

Testo sezione URL:

Un elemento spesso trascurato che caratterizza le fake news è l'URL (Uniform Resource Locator), una sequenza di caratteri che identifica univocamente l'indirizzo di una risorsa su una rete di computer, come ad esempio un documento, un'immagine, un video. Ad esempio: www.facebook.com è un URL che identifica la pagina principale di Facebook.

Spesso vengono storpiati gli URL di siti di informazione, così da renderli credibili a un occhio poco attento. Una notizia riportata da un URL molto simile a quello di un sito esistente potrebbe indicare che siamo davanti a una fake news. Tra i casi più famosi, ricordiamo "Il fatto quotidiano", che gioca sull'inversione della I e della D di "quotidiano" per confonderlo con la testata. Confronta l'URL con quello della fonte attendibile.

Testo sezione immagini:

Un elemento su cui porre particolare attenzione per distinguere le fake news è l'immagine usata.

Anche le immagini, così come i titoli, sono spesso pensate per catturare l'attenzione del lettore. Le notizie false contengono frequentemente foto o video ritoccati, altre volte invece le immagini possono essere autentiche, ma prese fuori dal loro contesto. Come consiglia anche Facebook, è possibile fare una ricerca tramite immagine per verificarne l'origine: uno strumento molto utile in questo senso è il sito TinEye.

Testo sezione formattazione:

Nella distinzione delle fake news, la formattazione gioca un ruolo importante. Con formattazione si intende il procedimento di strutturazione e decorazione grafica che rende un testo adeguato alla stampa su libri, periodici o quotidiani o alla visualizzazione su supporti digitali come i documenti dei programmi di videoscrittura, siti web o libri elettronici.

Gli errori capitano a tutti, ma i siti che diffondono fake news sono spesso zeppi di errori di battitura o hanno formattazioni di testo anomale. Se il contenuto che stai leggendo presenta questi due elementi, meglio farsi venire qualche dubbio prima di condividerlo.

Testo sezione fonti:

Uno degli elementi più importanti per riconoscere una fake news è la fonte.

Anche se il tempo a disposizione non è tanto, assicurati che la notizia provenga da una fonte di cui ti fidi (ricorda che amici e parenti non sono sempre fonti attendibili) e o da un sito attendibile. Se la notizia viene riportata da un'organizzazione che non conosci e, soprattutto, se è l'unica a riportarla, dubita. Può essere utile raccogliere informazioni sulla pagina, così almeno da avere un'idea di chi c'è dietro.

Testo sezione date:

Ogni documento ha una data di pubblicazione grazie alla quale poter riconoscere se una notizia è attualmente ancora vera.

Controlla la data di pubblicazione della notizia, spesso potrebbe essere vecchia e riproposta con il solo intento di acchiappare qualche like sui social. Anche le date riportate all'interno del contenuto (come quelle degli avvenimenti, per esempio) potrebbero essere sbagliate e la loro cronologia potrebbe non avere alcun senso.

Testo sezione emotività:

Un aspetto fondamentale per non cadere vittima delle fake news è stare attenti all'aspetto emotivo.

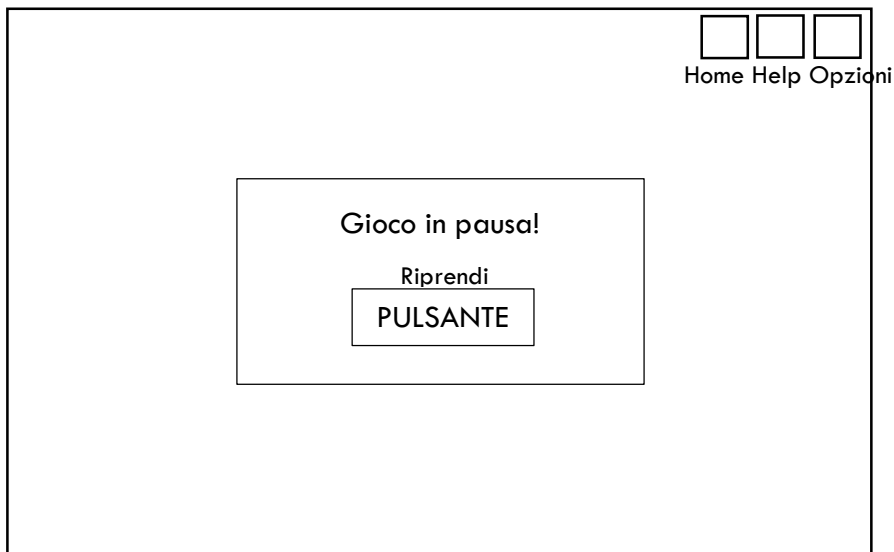
Una notizia con una forte carica emotiva, sebbene falsa, ha un impatto maggiore rispetto ad una notizia vera che non la possiede.

Pensa prima di condividere. Chi scrive bufale conta proprio sull'impulso degli utenti. Spesso i titoli causano rabbia e indignazione, sono studiati per questo, per fare leva sulla pancia di chi legge. È importante non fare il gioco dei produttori di bufale.



PA001 Scena: gioco Oggetto: pausa

Informazioni



Pulsanti barra strumenti:

Home -> SC002

Help -> HP001

Opzioni -> OP001

Pulsante pausa:

Riprendi -> GM001

Testo gioco in pausa:

font: Courier New

colore: Nero

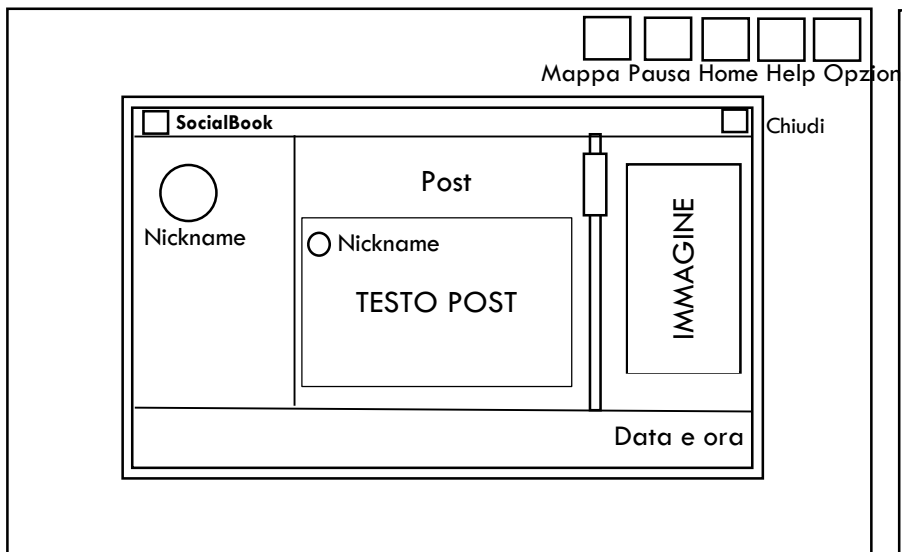
dimensione: 16pt

AP001

Scena: gioco

Oggetto: Schermata app SocialBook

Informazioni



Pulsanti barra strumenti:

Home -> SC002

Help -> HP001

Opzioni -> OP001

Pausa -> PA001

Chiudi -> schermata precedente

Mappa -> MA001

Pulsanti barra di stato:

Parametri -> PR001

Notifiche -> NF001

Testo pulsanti e titoli:

font: Courier New

colore: Nero

dimensione: 12pt

Testo post:

font: Courier New

colore: Nero

dimensione: 11pt

Testi post

- Post 0 (Tutorial):

autore: @IlRivelatore;

testo: NOTIZIA INCREDIBILE!! SCOPERTA LA CURA PER LA PANDEMIA!!

Secondo il dottor Otto Vasken dell'Univeristà di Povia per difendersi dal virus bisogna fare gargarismi con la CANDEGINA!! FUNZIONA! #quellochenonvoglionoedirvi #veritanascoste ;

Immagine: post0.jpg;
- Post 1 (Liv. 1):

autore: @PepperMario65

testo: COME PULIRE CASA CON LA MASSIMA EFFICENZA!

Se vi siete mai chiesti come pulire casa con la massima velocità, senza perdere tempo ed energie con lo sporco più duro, non vi servono detersivi ultra costosi! Basta mescolare CANDEGINA ed ACETO per sviluppare un prodotto **molto più potente**. PROVARE PER CREDERE!
- Post 2 (Liv. 1):

autore: @Wired

testo: Una dieta sana per un corpo sano.

Un recente studio dell'Università di Milano ha sottolineato come, dopo l'esplosione della Pandemia, la gente stia integrando sempre meno proteine animali e/o vegetali, creando un maggior squilibrio fisico che può avere anche gravi implicazioni psicologiche. Invitiamo dunque a variare il più possibile la propria dieta.;

(VERA)
- Post 3 (Liv. 1):

autore: @MarioRossi

testo: Vergognoso! (più testo dell'immagine)

Immagine: Sassaroli.jpg;

- Post 4 (Liv. 1):
autore: @Patriota68
testo: Smascherato il set dove le ONG scattano i fotomontaggi di naufragi, per poi spacciarli per veri. Che fa il governo?
immagine: ong.jpg;
- Post 5 (Liv. 1):
autore: @Salute24H24
testo: TROVATA LA CURA PER IL CANCRO!
Un dottore esperto Tullio Simoncini ha scoperto la cura definitiva per curare il cancro nei pazienti che ce l'hanno ,questa cura consiste nel che bevi una miscela di bicarbonato e acqua. Straordinario! Poi bisogna fare dell'analisi a distanza di un mese come dice il dottore per vedere se ha funzionato !;
- Post 6 (Liv. 1):
autore: @LaSalutePrimaDiTutto;
testo: CONDIVI!!! SMETTIAMO DI MANGIARE COLLA!!
Secondo alcuni studi il pane contiene tracce di collanti, gli stessi usati nell'industria automobilistica!! Smettiamo TUTTI di mangiare pane ADESSO per non avvelenarci!!
Immagine: post1.jpg;
- Post 7 (Liv. 2):
autore: @Mike098
testo: È stato dimostrato che per combattere la pandemia che ha travolto Veritopia e sufficiente bere una ti sana calda dato che il virus muore ad una temperatura di 26.5 °C.;
- Post 8 (Liv. 2):
autore: @InvestiFacile
testo: SOLDI FACILI!!
Vuoi guadagnare soldi facili? Noi abbiamo la soluzione che fa per te! Con un piccolo investimento iniziale vedrai i tuoi soldi quadruplicati! Investi ORA su www.comefaresoldi360.com e CONDIVIDI;
- Post 9 (Liv. 2):
autore: @IlRivelatore
testo: Spiati dai social.
Un recente studio effettuato dal centro informatico HoldMyByte ha scoperto che SocialBook e altri social media sono infettati da un virus spia, creato ad hoc da un gruppo di hacker internazionale che punta ad indebolire le città in questo momento di grave crisi compromettendo la privacy e la sicurezza di tutti i cittadini.;
- Post 10 (Liv. 2):
autore: @OMS
testo: Numero di posti letto non sufficienti per tutti negli ospedali di Veritopia;
immagine: malati.jpg
(VERA)
- Post 11 (Liv. 2):
autore: @IlSole24Ore
testo: Evasione fiscale in aumento.
Sempre più cittadini colpiti dalla pandemia e dai disastri da essa portati tendono ad evitare di pagare le tasse. Sempre meno introiti per la nostra città.
Immagine: soldi.png;
(VERA)

- Post 12 (Liv. 2):
autore: @GiovanniAmendolo
testo: La @CroceRossa ha annunciato un sisma.
testo vecchio post @Crocerossa: Si prevede una scossa di magnitudo 7.7 che potrebbe far morire molte persone. Si raccomanda di nascondersi nei rifugi anti-terremoto. 08/11/2075
immagine: sismografo.jpg;
- Post 13 (Liv. 2):
autore: @DigitalNews
testo: Le multinazionali che stanno installando le nuove antenne 10G non ci hanno detto che sono causa di tumori. Nelle zone dove sono state già installate c'è stata una moria di animali. Basta giocare con la nostra salute per aumentare il vostro profitto!
immagine: uccelli.jpg;
- Post 14 (Liv. 3):
autore: @LaGazzettaDelloSport
testo: Quarantena ed attività fisica
La quarantena ha ridotto di molto l'attività fisica dei cittadini. Per questo si raccomanda di adottare una routine giornaliera di esercizio fisico al fine di promuovere la salute psicofisica
immagine: attività-fisica.jpg;
(VERA)
- Post 15 (Liv. 3):
autore: @Giulia98
testo: Acqua inquinata! L'acqua del nostro acquedotto è inquinata da rifiuti tossici prodotti dalle industrie.
immagine: acquedotto.jpg
- Post 16 (Liv. 3):
autore: @ANSIA
testo: Aumenta lo spreco alimentare
Secondo una recente indagine effettuata a Veritopia, la maggior parte dei fondi viene stanziata per la sovrapproduzione di cibo, per cui si stima che lo spreco alimentare arrivi a toccare livelli altissimi.;
- Post 17 (Liv. 3):
autore: @IlSolo24Ore
testo: La Vodka brucia i grassi ed aumenta le difese immunitarie!
Un recente studio ha rivelato che l'assunzione costante di Vodka può ridurre i grassi in eccesso nel nostro organismo e non solo! Un altro studio conferma come ci sia una stretta correlazione tra guariti e bevitori di Vodka.;
- Post 18 (Liv. 3):
autore: @OMS
testo: La bufala della spezia che inibisce il virus.
Recentemente circola sui social una notizia di sedicenti "scienziati" secondo cui alcune spezie, fra cui la menta, inibiscano i recettori del virus causa di quella che è la più grave pandemia globale. È in circolazione una mistura di spezie che, a detta dei presunti "esperti", è in grado di eliminare il virus presente nel corpo.
Evitate l'uso di prodotti ignoti.;
- **immagine:** barattoli.jpg;
(VERA)

- Post 19 (Liv. 3):
autore: @MinistroDell'Agricoltura
testo: Secondo alcuni studi che abbiamo svolto recentemente è possibile modificare il DNA del grano per renderlo più resistente ai climi caldi e secchi come il nostro. Questa incredibile scoperta risolverà il problema della carestia prevista per i prossimi mesi.;
immagine: grano.jpg;
(VERA)
- Post 20 (Liv. 3):
autore: @MinnistroDellaSalute
testo: Attenzione, non mangiate carne di mucca o di altri animali da allevamento, contengono tossine derivanti dai rifiuti.;
immagine: mucca.jpg;
- Post 21 (Liv. 3):
autore: @GiorgioFanti55
testo: L'effetto serra è un'invenzione degli scienziati, questa foto lo dimostra, dov'è il caldo? Siamo a **Maggio** eppure nevica! Quest'anno ci sono state le temperature più basse degli ultimi 10 anni. Basta prenderci in giro!;
immagine: neve.jpg;
- Post 22 (Liv. 4):
autore: @Mike098
testo: Serial Killer scappato di prigione!
Testo vecchio post: Michele Rossi, pluriomicida di fama mondiale, è evaso oggi di prigione, scatenando il panico generale.
Chiunque abbia sue notizie è pregato di rivolgersi alle forze dell'ordine.
gg/mm/2089;
- Post 23 (Liv. 4):
autore: @IlCorriereDellaSera
testo: Incendio alla centrale elettrica
Appena poche ore fa è giunta notizia di un incendio nella centrale elettrica che ha danneggiato alcuni quartieri, portandoli al black-out totale.
gg/mm/2091;
(VERA)
- Post 24 (Liv. 4):
autore: @PepperMario65
testo: Nessuna pietà in campo militare.
Il governo attuale utilizza bambini-soldato per le infiltrazioni in altre città o luoghi incriminati della nostra città. La recente foto scattata dal fotografo Alan Smithee ritrae dei poveri bambini costretti a lavorare per le forze dell'ordine. Condividete affinché il governatore termini tali soprusi!
immagine: bambino.jpg;
- Post 25 (Liv. 4):
autore: @IlCorriereDellaSera
testo: Collusione tra le forze dell'ordine
testo post vecchio: A seguito di numerose indignazioni causate da un'impropria applicazione della legge, è trapelata la notizia secondo la quale alcuni funzionari del governo (forze dell'ordine soprattutto) favoriscano determinati cittadini a scapito di altri. Non sono pochi i casi di violenza attuati ingiustamente da coloro che invece dovrebbero difenderci.
21/09/2080
immagine: corrotto.jpg;

- Post 26 (Liv. 4):
autore: @ANSA
testo: Agricoltori protestano: terreni troppo inquinati!
Il sindacato degli agricoltori ha stabilito, a seguito di studi statistici, che la maggior parte dei terreni coltivati, sta raggiungendo picchi di radioattività elevati, rendendoli sterili. Se non verranno presi gli adeguati provvedimenti in tempo, non sarà più possibile assicurare il cibo a tutti i cittadini.
gg/mm/2091
immagine: agricoltori.jpg;
(VERA)
- Post 27 (Liv. 4):
autore: @Filippo77
testo: AIUTO! Ci attaccano!
Vecchio post @MinistroDegliEsteri: La Città del Nord sta preparando un attacco ai nostri alleati! Dobbiamo reagire subito. Dobbiamo inviare le nostre truppe il prima possibile. 08/06/2020
immagine: soldati.jpg;
- Post 28 (Liv. 4):
autore: @ANSA
testo: Il generale Rossi schiera i carri armati per deporre l'attuale Governatore. gg/mm/2091
immagine: carri.jpeg;
(VERA)
- Post 29 (Liv. 4):
autore: @MarcoPollo
testo: Secondo l'@ISTAT negli ultimi 15 anni ci sono stati troppi nuovi nati. Di questo passo fra 5 anni saremo troppi, con gravi conseguenze.
testo vecchio post @ISTAT: Negli ultimi 15 anni c'è stato un aumento vertiginoso del numero di nascite, che ha superato di gran lunga quello dei decessi. Se questo andamento verrà confermato fra 5 anni saremo circa il quadruplo.
15/09/2039
Immagine: folla.jpg;
- Post 30 (Liv. 4):
autore: @IlCorriereDellaSera
testo: GRANDE INCENDIO NELLA CITTA'
L'incendio nella centrale elettrica si è espanso in gran parte della città, provocando morti e feriti. I palazzi sono ancora avvolti dalle fiamme ed è richiesto intervento immediato. gg/mm/2091;
- Post 31 (Liv. 5):
autore: @NotizieOggi
testo: CITTA' IN PERICOLO! NUOVO ATTENTATO A DUE PALAZZI IN CENTRO
Giunge nell'ultima ora la scioccante notizia dell'attacco alle due più importanti torri della nostra città. Corrono voci di un possibile coinvolgimento della città Nord. Si consiglia di aumentare notevolmente la forza militare per evitare possibili altri attacchi.
immagine: torri-gemelle.jpg;

- Post 32 (Liv. 5):
autore: @QuelloCheNonSai
testo: Quello che non sai sui vaccini!
Molti esperti professori ci spacciano il vaccino come cura definitiva. Ma molti di voi non sanno cosa esso contiene effettivamente: sostanze chimiche nocive, che possono portare anche alla morte. Come mai i dottori, gli scienziati, non fanno il vaccino se sono i primi a spacciarlo per cura miracolosa? Chi c'è dietro alle multinazionali dei vaccini?
Riflettete bene prima di consegnare la vostra fiducia nelle mani di un cialtrone qualunque.;
immagine: vaccino.png;
- Post 33 (Liv. 5):
autore: @GinoFastidio.
testo: DA CONDIVIDERE ASSOLUTAMENTE!
L'esplosione atomica avvenuta alcuni anni fa ha creato una zona radioattiva sfruttata dalle altre città per testare nuovi animali geneticamente modificati da usare come armi biologiche. Chiedo a tutti di far girare la notizia al più presto, perché la salute mondiale potrebbe essere compromessa.;
- Post 34 (Liv. 5):
autore: @ISTAT
testo: La difesa fai da te
Secondo un'indagine effettuata nello scorso semestre, sono sempre più i cittadini in possesso di armi illecite o non dichiarate. Molti degli intervistati affermano che lo scopo sia quello di sopperire alle mancanze del sistema di polizia che, secondo loro, non è più in grado di garantire la sicurezza.
immagine: arma.jpg;
(VERA)
- Post 35 (Liv. 5):
autore: @Fabius95
testo: Questo articolo pubblicato su www.Repubblica.it dimostra che il virus che ha causato così tante vittime è sfuggito a un laboratorio segreto a Wuhan! Volevano ucciderci tutti! ADESSO BASTA!
Immagine: articolo.jpg;
- Post 36 (Liv. 5):
autore: @AlessandroBorghetto
testo: La @BancaCentrale di Veritopia ha dichiarato di aver un surplus di riserve aurifere. Potremmo stampare più moneta per favorire l'economia?
testo post @BancaCentrale: Quest'anno avremo una quantità di oro di gran lunga superiore ai normali livelli della nostra riserva aurea. Questo garantisce una eccellente copertura per la coniazione della nostra moneta.
immagine: oro.jpg;
(VERA)
- Post 37 (Liv. 5):
autore: @Giovanni48
testo: Su @LaStampa ho letto che la polizia ha picchiato dei ragazzi che protestavano pacificamente. Questo abuso di potere non è più tollerabile!
immagine: polizia.jpg;

- Post 38 (Liv. 5):
autore: @MinistroDegliEsteri
testo: La città dell'Ovest ha subito una devastante carestia che ha provocato la morte di numerosi bambini. Ora ci invia il suo ambasciatore per richiedere aiuti economici.

(VERA)

- Post 39 (Liv. 5):
autore: @GiovanniSavastano
testo: CI RUBANO l'elettricità! Invece di essere usata nei nostri ospedali, nei nostri uffici, nelle nostre case, la NOSTRA elettricità viene usata dagli abitanti della città dell'Est, che con un raggio la sottraggono a noi. DOBBIAMO fare qualcosa!!
- Post 40 (Liv. 5):
autore: @MarioLonato
testo: Gli imprenditori locali vogliono assumere extra comunitari per il lavoro nei campi invece di assumere nostri concittadini. Come se non bastasse chiedono di regolarizzare chi è entrato in modo illegale per avere manodopera. E i nostri cittadini che hanno perso il proprio lavoro? Non importano a nessuno? Basta falsi BUONISTI!

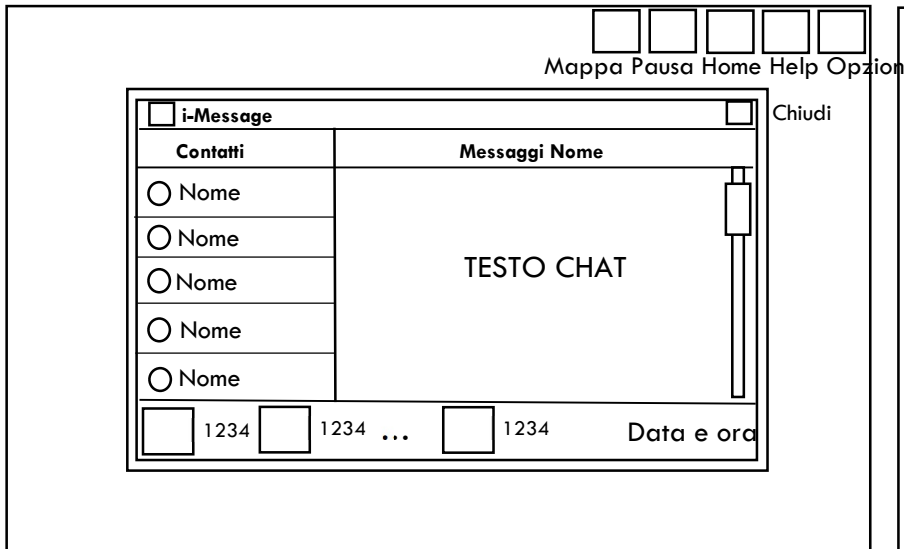


AP002

Scena: gioco

Oggetto: Schermata i-Message

Informazioni



Pulsanti barra strumenti:

Home -> SC002
Help -> HP001
Opzioni -> OP001
Pausa -> PA001
Chiudi -> schermata precedente
Mappa -> MA001

Pulsanti barra di stato:

Parametri -> PR001

Testo pulsanti e titoli:

font: Courier New

colore: Nero

dimensione: 12pt

Testo chat:

font: Courier New

colore: Nero

dimensione: 11pt

Testi Messaggi

- Messaggio 0 (Tutorial):
contatto: +39 9917224579
testo: Fai girare!!! Bere candeggina è una cura economica ed efficace per uccidere il virus! Le case farmaceutiche non vogliono che questa notizia si diffonda! CONDIVIDILA con i tuoi contatti!
- Messaggio 1 (Liv. 1):
contatto: Zio Giovanni
testo: (inoltrato) Mi hanno chiesto di diffonderlo dal reparto di pediatria del nostro ospedale... Mi aiuti a diffonderlo? C'è bisogno di sangue A RH negativo per una bambina che sta molto male.. aiutate a diffonderlo. La referente è Elisa Montagnoli – tel. [3996784215](tel:3996784215) Mandalo ai tuoi contatti per favore.
grazie;
- Messaggio 2 (Liv. 2):
contatto: Mio Fratello
testo: (inoltrato) Pensavo che era la solita fregatura e invece l'ho appena preso! 😊😊
⇒ <http://bancapopolare.com-free-gratuito.com>;
- Messaggio 3 (Liv. 2):
contatto: +39 9997124579
testo: Banca Centrale di Veritopia
Sposta subito i proventi della raccolta fondi sul questo conto per vederli subito raddoppiati!
- Messaggio 4 (Liv. 3):
contatto: Antonio cugino
testo: Secondo uno studio del professore Herman Von Laiër dell'università di Nottingham è possibile ottenere un fertilizzante dal petrolio esponendolo a radiazioni. Il brevetto è stato depositato da poco e già ha ricevuto numerose offerte. Questa straordinaria scoperta potrebbe esserci molto utile;
immagine: fertilizzante.jpg

- Messaggio 5 (Liv. 3):
contatto: Zio Pasquale
testo: Il chimico Mario Dressanini ha scoperto qualcosa che ci lascerà a bocca aperta: il virus in realtà è una bufala, ciò che ci sta infettando è una sostanza chimica che le multinazionali gettano nell'acqua al fine di sterminare gran parte della popolazione per poter quindi gestire al meglio tutte le risorse per sé. Svegliatevi! e non bevete l'acqua dei vostri rubinetti!;
- Messaggio 6 (Liv. 4):
contatto: Marcello
testo: (inoltrato) Il Centro di Comando delle forze dell'Ordine di Veritopia ha identificato alcuni figure sospetti che si aggirano per la città spacciandosi per poliziotti o altri addetti alla sicurezza interna. Non fatevi ingannare poiché sono persone violente che fanno di tutto pur di derubarvi. Non fidatevi della polizia!;
- Messaggio 7 (Liv. 4):
contatto: Ministro dell'Ecologia
testo: L'incendio alla centrale elettrica ha rivelato la presenza di un deposito di gas sotto la città. Potremmo sfruttarlo per produrre acqua calda.
(VERA)
- Messaggio 8 (Liv. 5):
contatto: Zio Giovanni
testo: (inoltrato) La dottoressa Anna Muria del Centro Specialistico Fotonico, esperta in virologia, afferma:
"Il virus che oggi tanto temiamo in realtà non è altro che un composto proteico avvolto da un particolare zucchero, che fonde anche a basse temperature, scoprendo lo strato proteico, più vulnerabile. Mantenere spesso l'ambiente caldo, bere sostanze riscaldate e cibi cotti possono disintegrare il virus! Per cui non è necessaria alcuna medicina costosa ma un po' di calore.";
- Messaggio 9 (Liv. 5):
contatto: Zia Maria
testo: (inoltrato) Armi vendute illegalmente dalla Città Sud aumentano la forza delle associazioni criminali di Veritopia. Vogliono far scoppiare un'insurrezione, dobbiamo fermarli! Chiudiamo le frontiere! Fate girare!;
- Messaggio 10 (Liv. 5):
contatto: Ministro degli Interni
testo: Assalto ai rifornimenti alimentari diretti alla nostra città. I servizi segreti sospettano si tratti di un sabotaggio dei terroristi. Dobbiamo intervenire subito!;
(VERA)

Testi Decisioni

- Decisione 0 (Post 0):
 1. Blocca il post, è una fake news;
 2. Condividi il post, tutti devono saperlo;
- Decisione 1 (Post 1):
 1. L'igiene è importante in un periodo del genere. Condividi e pubblicizza;
 2. È una fake news, segnalala;
- Decisione 2 (Post 2):
 1. Sembra, invece, che sia tutto a posto, ignorala;
 2. Pubblica un post che sottolinea il rischio derivante dall'assunzione di proteine;
 3. Condividi la notizia indicando alla gente come può variare la propria dieta;
- Decisione 3 (Post 3):
 1. Promuovi la cura del dottor Sassaroli;
 2. Segnala il post come fake news;
- Decisione 4 (Post 4):
 1. Blocca fondi alle ONG;
 2. Fai una conferenza stampa e dichiara che la notizia è falsa;
 3. Fai arrestare i responsabili delle ONG;
- Decisione 5 (Post 5):
 1. Concedi a Tullio Simoncini di lavorare negli ospedali di Veritopia per salvare quante più vite possibili nella lotta contro il cancro;
 2. Condividi la notizia, affinché chiunque possa scegliere se affidarsi alle cure di Tullio Simoncini per la lotta contro il cancro;
 3. Non fare nulla, è una fake news;
- Decisione 6 (Post 6):
 1. Condividi il post e smetti di mangiare pane;
 2. È una notizia falsa, segnala il post;
- Decisione 7 (Post 7):
 1. Condividi la notizia;
 2. È una notizia fantastica! Permetti alla gente di Veritopia di tornare alla normalità e di uscire dalle loro case;
 3. Non fare nulla, è una fake news;
- Decisione 8 (Post 8):
 1. Condividi la notizia ed investi tutti i soldi di Veritopia;
 2. Investi una parte dei soldi pubblici di Veritopia;
 3. Non investire nulla, è una fake news;
- Decisione 9 (Post 9):
 1. Condividi la notizia cosicché tutti possano esserne a conoscenza e decidere per la propria privacy.
 2. Vieta l'utilizzo dei social a Veritopia, potrebbero essere città nemiche ad attaccarci!
 3. Ignora la notizia, è una fake news;
- Decisione 10 (Post 10):
 1. Bisogna aumentare i posti. Istanza più fondi nel settore ospedaliero;
 2. È una bufala, i posti letto sono già più che sufficienti. Ignora la notizia;

- Decisione 11 (Post 11):
 1. È una bufala, i soldi son sempre entrati. Ignora la notizia;
 2. È una bufala, ma aumentare gli introiti non sarebbe male. Aumenta le tasse;
 3. L'evasione fiscale è un problema reale. Condividi la notizia sperando nel buon senso dei cittadini;
 4. L'evasione fiscale è un problema serio. Condividi e aumenta i controlli (investimento);
- Decisione 12 (Post 12):
 1. Non fare nulla (notizia falsa);
 2. Dichiarare lo stato di emergenza e fai evacuare gli abitanti nei rifugi anti-sisma;
- Decisione 13 (Post 13):
 1. Fai rimuovere le antenne 10G;
 2. Lascia perdere, sicuramente è una notizia falsa;
- Decisione 14 (Post 14):
 1. Condividi la notizia e fai un decreto per promuovere l'attività fisica in casa;
 2. Non condividere, è una fake news;
- Decisione 15 (Post 15):
 1. Dai l'ordine di chiudere tutti gli acquedotti di Veritopia, permettendo ai cittadini di bere solo acqua comprata. Basta morirli;
 2. Manda una squadra di investigazione sul posto per identificare il colpevole da punire;
 3. Ignora la notizia, è una fake news;
- Decisione 16 (Post 16):
 1. Riduci la produzione e distribuzione di cibo. Dai più spazio ad altri settori commerciali;
 2. Condividi la notizia, giocando sul forte senso di responsabilità dei cittadini;
 3. La notizia è una bufala. Ignoralo;
- Decisione 17 (Post 17):
 1. La notizia è una fake news. Condividi un post in cui la smentisci;
 2. Potrebbe anche esser vera. Condividi;
 3. La notizia è vera. Aumenta la produzione e la distribuzione di vodka;
- Decisione 18 (Post 18):
 1. Quei "sedicenti" scienziati conoscono il loro lavoro. Condividi ed incentiva la distribuzione della mistura;
 2. Sono pur sempre scienziati, e l'OMS sta solo cercando di sviare l'attenzione. Smentisci la notizia;
 3. La notizia è vera. Condividila e disincentiva l'uso di presunte cure;
- Decisione 19 (Post 19):
 1. La notizia è falsa, segnala il post;
 2. Finanzia il progetto;
 3. Non ci sarà nessuna carestia, vendi le riserve di grano;
- Decisione 20 (Post 20):
 1. Chiudi gli allevamenti e vieta la vendita di carne;
 2. Non credi sia vera, fai una conferenza per smentire;

- Decisione 21 (Post 21):
 1. Sicuramente è una fake news, continua con le politiche verdi;
 2. Ferma le politiche pro-clima
 3. Licenzia gli scienziati e investi sui combustibili fossili;
- Decisione 22 (Post 22):
 1. Finanzia subito le indagini per trovarlo, la gente di Veritopia deve stare tranquilla;
 2. Condividi solamente la notizia. Visto che tutti sono in casa, non potrà arrecare molti danni;
 3. Non crederci, è una fake news;
- Decisione 23 (Post 23):
 1. Finanzia subito la riparazione della centrale elettrica e condividi la notizia assicurando i cittadini;
 2. Non fare nulla, è una fake news;
- Decisione 24 (Post 24):
 1. Non eri al corrente di questa grave situazione. Richiama i capi delle forze dell'ordine e licenziali;
 2. I bambini potrebbero però farci comodo. Fa finta di nulla;
 3. La notizia è una bufala. Per precauzione aumenta comunque i controlli interni;
 4. La notizia è una bufala. Smentiscila;
- Decisione 25 (Post 25):
 1. La notizia è una bufala. Smentiscila;
 2. Non mi fido dei funzionari attuali. Aumenta i controlli;
 3. La notizia è vera. Controlla e licenzia;
- Decisione 26 (Post 26):
 1. La notizia è falsa. Ignorala;
 2. Potrebbero anche aver ragione. Ingaggia un gruppo di esperti per verificare le reali condizioni dei terreni;
 3. La notizia è vera. Ingaggia esperti bonificatori e trova altri terreni disponibili;
- Decisione 27 (Post 27):
 1. Ignora questa notizia;
 2. Invia subito l'esercito;
- Decisione 28 (Post 28):
 1. La notizia è falsa, non fare nulla;
 2. Fai un appello alla popolazione per fermare il generale
 3. Dichiarare lo stato d'assedio e fai intervenire i servizi segreti;
- Decisione 29 (Post 29):
 1. Adotta politiche di controllo demografico;
 2. Non ci caschi, sicuramente è una fake news;
- Decisione 30 (Post 30):
 1. È incredibile! Chiudi momentaneamente la centrale elettrica ed invia delle squadre antincendio sul posto;
 2. Lascia stare, è una fake news.;
- Decisione 31 (Post 31):
 1. Aumenta la forza militare;
 2. La città del Nord è troppo debole, non doveva osare così tanto! Dichiarare guerra una volta per tutte alla città del nord;
 3. Non fare nulla, è una fake news.;

- Decisione 32 (Post 32):
 1. La notizia è vera. Riduci i fondi per la ricerca dei vaccini e sconsigliare l'assunzione;
 2. La notizia è falsa. Smentiscila e incentiva l'uso dei vaccini;
 3. Potrebbe esser vera. Condividila e aumenta i controlli nei laboratori;
- Decisione 33 (Post 33):
 1. Sapevi che le altre città tramavano qualcosa. Condividi e aumenta la sicurezza esterna;
 2. La notizia è falsa. Informa l'altra città di questa fake news, migliorandone i rapporti;
- Decisione 34 (Post 34):
 1. La notizia è falsa. Ignorala;
 2. La notizia è vera. Aumento la distribuzione di armi;
 3. La notizia è vera e la difesa fai da te è un pericolo. Aumento i controlli limita le armi personali;
- Decisione 35 (Post 35):
 1. Notizia falsa, mantieni rapporti con Wuhan;
 2. Ritira l'ambasciatore da Wuhan;
 3. Dichiarare guerra alla città di Wuhan;
- Decisione 36 (Post 36):
 1. Fai coniare più moneta per aiutare l'economia;
 2. Non mi fido, continua con le politiche economiche attuali;
- Decisione 37 (Post 37):
 1. È sicuramente falso, fai una conferenza per difendere i poliziotti;
 2. Apri un'indagine interna per fare chiarezza e sospendi i poliziotti violenti;
- Decisione 38 (Post 38):
 1. Stanzia fondi per aiutare i profughi;
 2. Non ci sono soldi, rifiuta gli aiuti;
 3. La notizia è falsa, non ci sono profughi da aiutare;
- Decisione 39 (Post 39):
 1. Manda delle truppe armate alla città Est. Risolviamo questa faccenda;
 2. Adotta dei controlli più seri per l'elettricità di Veritopia;
 3. Non crederci, è una fake news;
- Decisione 40 (Post 40):
 1. Espelli gli immigrati;
 2. La notizia è fake, prosegui con le politiche walfare;
- Decisione 41 (Messaggio 0):
 1. Condividi subito con tutti i tuoi contatti;
 2. Il messaggio diffonde una notizia falsa, rimprovera il mittente;
- Decisione 42 (Messaggio 1):
 1. Inoltra il messaggio ai tuoi contatti e pubblicizzalo ufficialmente;
 2. Sicuramente non è vero, ignori il messaggio;
- Decisione 43 (Messaggio 2):
 1. Ti puoi fidare, segui il link;
 2. Messaggio sospetto, meglio non fidarsi;

- Decisione 44 (Messaggio 3):
 1. Non è la mia banca, non mi fido;
 2. Ottima occasione, sposta i fondi;
- Decisione 45 (Messaggio 4):
 1. Compra subito il brevetto, è molto utile;
 2. Sicuramente non c'è nessun brevetto, elimina il messaggio;
- Decisione 46 (Messaggio 5):
 1. Suspendi subito il servizio idrico di Veritopia;
 2. Si tratta di una fake news, avvisa il mittente;
- Decisione 47 (Messaggio 6):
 1. Condividi ed aumenta i controlli;
 2. È una bufala. Avvisa Marcello per evitare di diffondere altre fake news;
- Decisione 48 (Messaggio 7):
 1. Inizia i lavori di estrazione del gas e condividi la notizia;
 2. È sicuramente una notizia falsa;
- Decisione 49 (Messaggio 8):
 1. Condividila e incentiva l'uso di sostanze calde;
 2. È una bufala. Rimprovera Zio Pippo;
- Decisione 50 (Messaggio 9):
 1. Condividi e chiudi le frontiere con la città Sud. Nessun'arma deve passare;
 2. Biasima Zia Maria e stabilisci un contatto con la Città Sud per scusarti di quanto letto;
- Decisione 51 (Messaggio 10):
 1. Fai intervenire i servizi segreti;
 2. La notizia non è vera, rimprovera il mittente.

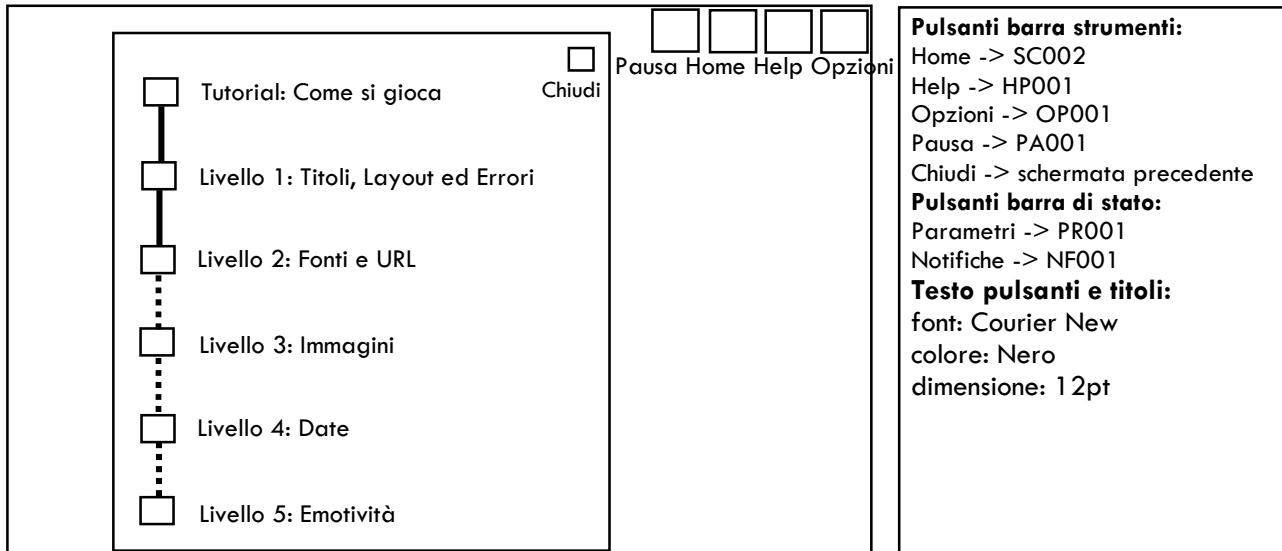


MA001

Scena: gioco

Oggetto: Schermata Mappa

Informazioni



3. Test

3.1 Alpha test

L'applicazione è stata sottoposta a due tipi di test:

1. Test funzionale: verificare le funzionalità dell'applicazione nel suo complesso;
2. Test strutturale: verificare le strutture di navigazione e la consistenza di tutte le componenti dell'applicazione;

3.1.1 Test funzionale

Problemi di installazione

Non sono stati rilevati problemi di installazione.

Problemi di compatibilità hardware

Il software è stato testato su un numero ristretto di macchine, senza che siano stati rilevati grossi problemi di incompatibilità hardware.

L'unico problema rilevato riguarda le risoluzioni degli schermi su cui il gioco viene riprodotto. Le immagini risultano infatti deformate su proporzioni diverse dalla 16:9 e su schermi a bassa risoluzione (es. 800x600).

Problemi di compatibilità software

Il software è stato testato su sistemi Windows (7, 8, 10), senza che siano stati rilevati problemi di incompatibilità software.

Potrebbe presentare problemi di compatibilità con sistemi Mac OS o Linux.

Errori di percorso dei file

Su alcune macchine sono stati rilevati errori di percorso dei file, relativi al caricamento dei salvataggi di gioco. (Risolto)

3.1.2 Test strutturale

Sono stati rilevati i seguenti problemi:

1. Tornando al menù principale, la soundtrack ripartiva sovrapponendosi ad un'altra istanza di sé stessa (Risolto);
2. La soundtrack si sovrapponeva all'audio dell'intro (Risolto);
3. Cliccando su alcuni pulsanti del tutorial, questi non si disattivavano come previsto, mandando il gioco in crash (Risolto).

3.2 Beta test

Il software è stato testato da un campione di sette utenti di diversa età (fra i 18 e i 61 anni) e con una differente conoscenza del dominio.

Sono stati rilevati i seguenti difetti:

- I post presenti in *SocialBook* "sparivano" dopo aver preso una decisione (Risolto);
- I pulsanti delle decisioni nell'app i-Message non funzionavano correttamente (Risolto).

3.2.1 QUIS (Questionnaire for User Interaction Satisfaction)

1. L'installazione del gioco risulta:
Difficile 1 2 3 4 5 Molto facile
2. L'avvio del gioco risulta:
Difficile 1 2 3 4 5 Molto facile
3. L'introduzione del gioco risulta:
Sgradevole 1 2 3 4 5 Accattivante
4. L'interfaccia utente risulta:
Sgradevole 1 2 3 4 5 Accattivante
5. Utilizzare i controlli ed i menù risulta:
Difficile 1 2 3 4 5 Molto facile
6. L'organizzazione delle informazioni all'interno del gioco risulta:
Confusa 1 2 3 4 5 Molto chiara
7. Le informazioni proposte sono:
Scarse 1 2 3 4 5 Adeguate
8. La lettura dei testi risulta:
Difficile 1 2 3 4 5 Molto facile
9. Le immagini utilizzate risultano:
Inadeguate 1 2 3 4 5 Adeguate
10. I colori utilizzati risultano:
Sgradevoli 1 2 3 4 5 Accattivanti
11. Trovare le informazioni sulle fake news:
Difficile 1 2 3 4 5 Facile
12. Navigare liberamente nella sezione "Fake News" risulta:
Difficile 1 2 3 4 5 Facile
13. L'uso del gioco è:
Difficile 1 2 3 4 5 Facile
14. L'uscita dal gioco risulta:
Difficile 1 2 3 4 5 Facile

3.2.2 Grafici dei risultati QUIS

