

# SIW GAMES



---

PROGETTO PERSONALE

ALESSIA CARISTO 519727

MIHAI DANUT ENE 519922

# Specifiche

- Progettare il proprio sistema, definendone casi d'uso, modello di dominio (con indicazioni utili alla progettazione dello strato di persistenza)
- Implementare almeno 4 casi d'uso:
  - almeno uno che richieda operazioni di **inserimento** dei dati di una entità
  - almeno uno che richieda **aggiornamento** (update) dei dati di una entità
  - almeno uno che richieda **cancellazione** di una (o più) entità
  - almeno due che richiedano operazioni di **lettura** dei dati di una o più entità

NB: autenticazione e registrazione dell'utente non sono considerati casi d'uso
- Implementare il sistema con Spring Boot. Saranno oggetto di valutazione anche la qualità del codice e la qualità dell'interfaccia HTML+CSS (è possibile usare librerie CSS come, ad esempio, Bootstrap).
- Il deploy su una piattaforma cloud (ad esempio, AWS, Azure, o Heroku) e l'autenticazione tramite OAuth saranno considerati un plus.

---

# Casi d'uso

- Un **utente occasionale** può visualizzare la lista dei videogiochi, delle piattaforme e degli sviluppatori presenti nel sito. Può inoltre visualizzare i dettagli di ciascuno di essi.
- Un **utente occasionale** può cercare videogiochi in base all'anno di uscita o al titolo.
- Un **utente registrato** può salvare uno o più videogiochi in una lista di preferiti. Può, inoltre, visualizzare la lista con i suoi videogiochi preferiti.
- Un **amministratore** può inserire un nuovo videogioco o cancellarne uno già esistente. Può inoltre inserire un nuovo sviluppatore o una nuova piattaforma.
- Un **amministratore** può modificare le informazioni su un videogioco aggiungendo o togliendo lo sviluppatore e le piattaforme associati ad esso, oppure modificando gli altri campi.

# Modello di dominio

