HackIT

**Manuale utente**

Versione documento 1.2

del 05.06.2020

GRUPPO 7

AUTORI

Pietro Colonna

William Colucci

Amedeo D’Amelio

Alessandro Lillo

Sommario

[HackIT 1](#_Toc41845110)

[Requisiti di installazione 2](#_Toc41845111)

[Requisiti minimi 3](#_Toc41845112)

[Requisiti Consigliati 3](#_Toc41845113)

[Installazione 3](#_Toc41845114)

[Avvio 3](#_Toc41845115)

[Schermate principali 4](#_Toc41845116)

[Menu Principale 4](#_Toc41845117)

[Schermata platform 4](#_Toc41845118)

[Menu pausa 5](#_Toc41845119)

[Schermata Enigma 6](#_Toc41845120)

[Indovina la password 6](#_Toc41845121)

[Dati sensibili trovati 7](#_Toc41845122)

[Suggerimenti acquistabili 8](#_Toc41845123)

[Comandi 9](#_Toc41845124)

[Insegnamenti 9](#_Toc41845125)

**Requisiti di installazione**

**Requisiti minimi**

Processore: i3-530 o superiori

RAM: 256Mb per l’esecuzione

Hard Disk: 800Mb

Scheda video:

Risoluzione schermo: 1920x1080

**Requisiti Consigliati**

Processore: i3-610

RAM: 1Gb per l’esecuzione

Hard Disk: 1Gb

Scheda video:

Risoluzione schermo: 1920x1080

**Introduzione**

L’educational game HackIT ha lo scopo di istruire l’utente per quanto concerne l’ambito della protezione dei dati, illustrandone le pratiche più comuni attraverso l’utilizzo di un Platform bidimensionale avente una componente di enigmi. L’idea alla base del gioco HackIT prende le sue mosse dalla volontà da parte degli sviluppatori di informare riguardo la protezione dei dati. Specificatamente, si istruirà l’utente riguardo la scelta corretta e ponderata di password, metodi per ricordarla facilmente, l’utilizzo di una VPN e della verifica a due Passaggi.

**Installazione**

Per usufruire del gioco non è richiesto alcun tipo di installazione. Basterà ottenere l’eseguibile attraverso un supporto di memoria esterno o attraverso la rete nel caso in cui il cliente decidesse, in accordo con il team di sviluppo, di caricare online tutto il necessario.

# **Avvio**

Basterà lanciare l’eseguibile di HackIT per fare in modo che la finestra di gioco si apra ed essere già in grado di interagire con il sistema.

# **Schermate principali**

## **Menu Principale**

Nel menu principale si potrà:

1. Iniziare a giocare
2. Ottenere informazioni riguardanti sviluppatori e ringraziamenti
3. Uscire dal gioco, previa apposita conferma

Immagine che contiene portatile, computer, orologio

Descrizione generata automaticamente**Schermata platform**

In una schermata generica del gioco Platform il giocatore avrà informazioni su:

1. Quantità di vite rimaste
2. Informazioni sensibili ottenute
3. Quantità di valuta attualmente in possesso.

Il movimento dell’avatar di gioco avverrà attraverso la pressione dei tasti:

* A per il movimento a sinistra
* D per il movimento a destra
* Barra spaziatrice per Il salto

Elementi di interazione sullo schermo sono:

1. Le piattaforme che fungono da appoggio per l’avatar
2. Le chiavi che rappresentano le informazioni sensibili
3. Le gemme che rappresentano la valuta di gioco
4. I nemici che fungono da ostacolo per il giocatore. Se si fosse colpiti da un nemico si perderebbe una vita. Viceversa, il nemico scomparirebbe.

## **Menu pausa**

Sarà possibile accedere al menu di pausa premendo ESCin qualunque punto del livello platform. In questa schermata il giocatore potrà:

1. modificare il volume
2. decidere se tornare al menu principale
3. riprendere a giocare

## **Schermata Enigma**

### Immagine che contiene monitor, screenshot, portatile, schermo Descrizione generata automaticamente**Indovina la password**

Sarà possibile accedere a questa schermata dopo la fine di ogni livello. In questa schermata il giocatore potrà:

1. Spostarsi tra le varie tab (a partire dall’alto): inserimento password, dati sensibili trovati, acquista suggerimenti.
2. Inserire la password che verrà posizionata sui trattini visibili a schermo. Durante l’inserimento potrà cancellare la password o correggerla.
3. Nel caso in cui la password inserita risulterà essere errata avrà la possibilità di riprovare ad indovinarla.

### Immagine che contiene screenshot, monitor, portatile, schermo Descrizione generata automaticamente**Dati sensibili trovati**

Questa schermata permette all’utente di visualizzare i dati sensibili trovati durante il livello di gioco. Ogni dato sensibile è utile ai fini della password utile a finire il livello, per questo l’utente è obbligato a raccoglierli tutti per arrivare alla schermata dell’enigma.

### **Immagine che contiene screenshot, monitor, schermo, computer Descrizione generata automaticamenteSuggerimenti acquistabili**

Questa schermata permette all’utente di acquistare eventuali suggerimenti utili ad indovinare la password. I suggerimenti possono essere visti come un aiuto nel capire come utilizzare i dati sensibili trovati.

**Comandi**

All’interno dei menu di gioco la selezione di un determinato comando avverrà attraverso l’utilizzo del puntatore della macchina su cui l’applicativo è avviato. All’interno dei livelli Platform il giocatore potrà:

* Premere A per spostarsi a sinistra
* Premere D per spostarsi a destra
* Premere la barra spaziatrice per saltare
* Premere ESC per entrare nel menu di pausa

All’interno della schermata enigma il giocatore potrà:

* Entrare nella schermata per visualizzare i dati sensibili attraverso l’apposito TAB
* Entrare nella schermata per visualizzare ed eventualmente acquistare suggerimenti attraverso l’apposito TAB
* Immettere la password dell’utente per passare al livello successivo
* Cliccare sul bottone “riprova” per riprovare a reimmettere la password

**Insegnamenti**

Ad ogni livello corrisponde un insegnamento spiegato in maniera chiara ed esplicita alla fine di ogni enigma:

* Livello 1: utilizzo di dati personali per proteggere informazioni sensibili
* Livello 2: utilizzo di Virtual Private Network
* Livello 3: metodologie di memorizzazione password a mente
* Livello 4: autenticazione a due passaggi
* Livello 5: riepilogo finale

**Riferimenti utili**