HackIT

**Manuale utente**

Versione documento 1.0

del 05.06.2020

GRUPPO 7

AUTORI

Pietro Colonna

William Colucci

Amedeo D’Amelio

Alessandro Lillo

Sommario

[HackIT 1](#_Toc41665158)

[Requisiti di installazione 3](#_Toc41665159)

[Requisiti minimi 3](#_Toc41665160)

[Requisiti Consigliati 3](#_Toc41665161)

[Installazione 3](#_Toc41665162)

[Avvio 3](#_Toc41665163)

[Schermate principali 4](#_Toc41665164)

[Menu Principale 4](#_Toc41665165)

[Schermata platform 4](#_Toc41665166)

[Menu pausa 5](#_Toc41665167)

[Schermata Enigma 5](#_Toc41665168)

[Comandi 6](#_Toc41665169)

[Insegnamenti 6](#_Toc41665170)

**Requisiti di installazione**

**Requisiti minimi**

Processore: i3-530 o superiori

RAM: 256Mb per l’esecuzione

Hard Disk: 800Mb

Scheda video VGA con risoluzione minima di 800x600 pixel

**Requisiti Consigliati**

Processore: i3-610

RAM: 1Gb per l’esecuzione

Hard Disk: 1Gb

Scheda video:

**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**

NB. Mettere immagine

******Schermata platform**

In una schermata generica del gioco Platform il giocatore avrà informazioni sulla quantità di vite rimaste, informazioni sensibili ottenute e quantità di valuta attualmente in possesso.

Il movimento dell’avatar di gioco avverrà attraverso la pressione dei tasti A per il movimento a sinistra e D per il movimento a destra. Il salto avverrà attraverso la pressione della barra spaziatrice.

Elementi di interazione sullo schermo sono:

* Le piattaforme che fungono da appoggio per l’avatar
* Le chiavi che rappresentano le informazioni sensibili
* Le gemme che rappresentano la valuta di gioco
* 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 modificare il volume o decidere se tornare al menu principale o riprendere a giocare

## **Schermata Enigma**

NB. Mettere immagine

**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
* 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