**REQUISITI FUNZIONALI**

**Formulazione delle User Story**

|  |  |
| --- | --- |
| **USER STORY** | **ACCEPTANCE CRITERIA** |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare il mio inventario*  in modo tale *da avere un resoconto dei miei oggetti, anche in combattimento* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Scorrere la schermata degli oggetti |
| In qualità di *giocatore*,  voglio *poter visualizzare il mio inventario*  in modo tale *da utilizzare i miei oggetti, anche in combattimento* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Scorrere la schermata degli oggetti  - Selezionare l’oggetto da scegliere se utilizzare |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare una descrizione degli oggetti*  in modo tale *da sapere il loro effetto, anche in combattimento* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Scorrere la schermata degli oggetti  - Scegliere un oggetto da vederne l’effetto |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare i miei materiali e valuta*  in modo tale *da sapere se posso potenziare le mie statistiche* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Cambiare finestra  - Scorrere la schermata delle statistiche |
| In qualità di *giocatore*,  voglio *poter visualizzare il mio equipaggiamento*  in modo tale *da avere un resoconto delle mie statistiche, anche in combattimento* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Cambiare finestra  - Scorrere la schermata delle statistiche |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare il mio equipaggiamento*  in modo tale *da potenziare le mie statistiche* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Cambiare finestra  - Scorrere la schermata delle statistiche  - Scegliere l’equipaggiamento da potenziare |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare i miei punti esperienza*  in modo tale *da sapere se posso potenziare l'albero delle abilità* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Cambiare finestra  - Scorrere la schermata delle abilità |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare l'albero delle abilità*  in modo tale *da avere un resoconto delle mie abilità, anche in combattimento* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Cambiare finestra  - Scorrere la schermata delle abilità |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare l'albero delle abilità*  in modo tale *da poter espandere le mie abilità* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (I)  - Cambiare finestra  - Scorrere la schermata delle abilità scegliere  - Selezionare l’abilità da scegliere se espandere |

|  |  |
| --- | --- |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare una guida di gioco* in modo tale *da sapere come si gioca* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (Esc)  - Visualizzare un menu  - Premere un bottone per cambiare finestra  - Visualizzare la guida del gioco |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *mettere in pausa il gioco*  in modo tale *da riprenderlo più avanti* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (Esc)  - Visualizzare un menu  - Aspettare il tempo necessario  - Premere lo stesso tasto per tornare in partita |
| In qualità di *giocatore*, voglio poter *mettere in pausa il gioco* in modo tale *da salvare i miei progressi* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (Esc)  - Visualizzare un menu  - Premere un bottone per salvare  - Visualizzare se il salvataggio ha successo |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *mettere in pausa il gioco*  in modo tale *da uscire da gioco* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (Esc)  - Visualizzare un menu  - Premere un bottone per uscire |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare la mia salute e stamina,  durante i combattimenti*,  in modo tale *da sapere se utilizzare degli oggetti o meno* | Il giocatore deve poter:  - Visualizzare nella schermata delle barre che   indicano la salute e la stamina del   personaggio |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *controllare una mappa*  in modo tale da sapere *in quale punto mi trovo e decidere dove andare* | Il giocatore deve poter:  - Premere un tasto (M)  - Visualizzare una mappa |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare il mio attuale obiettivo*  in modo tale *da sapere cosa devo fare* | Il giocatore deve poter:  - Visualizzare nella schermata una finestra con   scritto l’obiettivo attuale |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *avviare* *un combattimento con un nemico* in modo tale *da avanzare nel gioco* | Il giocatore deve poter:  - Visualizzare i nemici  - Decidere se affrontarli  - Combattere i nemici |
| In qualità di giocatore,  voglio poter attaccare con l'arma  in modo tale da infliggere al nemico danni in combattimento | Il giocatore deve poter:  - Premere un bottone  - Attaccare il nemico |
| In qualità di giocatore,  voglio poter utilizzare le abilità  in modo tale da infliggere danni al nemico in combattimento | Il giocatore deve poter:  - Premere un bottone  - Scegliere l'abilità  - Attaccare il nemico |
| In qualità di giocatore,  voglio poter usare oggetti durante il combattimento  in modo tale da sfruttarne gli effetti | Il giocatore deve poter:  - Visualizzare l'inventario  - Scegliere l'oggetto  - Usare l'oggetto |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **EPIC STORY** | **USER STORY** | **ACEPTANCE CRITERIA** |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *personalizzare il mio personaggio*  in modo tale *da provare diverse esperienze di gioco* | In qualità di *giocatore*,  voglio poter *visualizzare le statistiche delle classi*  in modo tal *da scegliere il mio stile di gioco* | Il giocatore deve poter:  - Visualizzare le classi  - Cliccare su una classe  - Vedere le statistiche e abilità  - Confermare se utilizzarla |
| In qualità di *giocatore*,  voglio poter *scegliere il nome e sesso del personaggio* in modo tale *da sentirmi immerso nel gioco* | Il giocatore deve poter:  - Avere una barra per la scelta del nome  - Due pulsanti per la scelta del sesso |

**Disegno** **delle** **classi**

**Preparazione dei** **test**

**Implementazione guidata dai test per ciascuna delle unità**