**REQUISITI NON FUNZIONALI**

1. L’introduzione alle meccaniche del gioco deve essere graduale:
2. Come criterio di verificabilità, il giocatore non deve essere introdotto a tutte le meccaniche del gioco nella prima fase, ma deve risultare suddiviso in più parti, sparse nelle fasi iniziali del gioco.
3. Il salvataggio deve:
4. Essere rapido, in particolare non deve essere superare (indicativamente) i 30 secondi;
5. Poter essere effettuato in qualunque momento al di fuori dei combattimenti;
6. Essere notificato al giocatore una volta correttamente effettuato;
7. L’interfaccia utente deve essere semplice e intuitiva, in particolare devono essere presenti due menù:
8. Menu di pausa per permettere:

* Di riprendere la partita;
* Di uscire dal gioco;
* Di salvare la partita;

1. Menu di gioco per permettere:

* Di visualizzare le proprie statistiche;
* Di visualizzare e usare gli oggetti raccolti durante i livelli;
* Di visualizzare e modificare il proprio albero delle abilità;

1. La schermata di combattimento non deve presentare troppi pulsanti;
2. Requisiti organizzativi:
3. Il processo di sviluppo dovrà seguire la metodologia Agile, con particolare riferimento a Scrum;
4. Il linguaggio di programmazione del software sarà Java;

// Bisogna stabilire ancora se il software dovrà funzionare sul dispositivo utente   
(cui dovrà installare Java) oppure dovrà funzionare mediante web application.

1. I software che verranno usati per lo sviluppo includono:

* L’IDE IntelliJ IDEA;
* Il CVS Git e la piattaforma Github;
* Il DBMS MySQL;
* Strumenti per il disegno del sistema software in UML;