



Università degli Studi di Salerno
Dipartimento di Informatica

GameUp

Problem Statement

Studenti
Francesco Foglia

Docente
Prof. Andrea De Lucia

Anno Accademico 2020-2021

Cronologia Revisioni

Data	Versione	Descrizione
24/01/2021	1.0	Aggiunta problem statement mancante al set di deliverables

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Problema	1
2	Requisiti funzionali e non funzionali	3
3	Ambiente target	4

Capitolo 1

Introduzione

Con la rivoluzione tecnologica attualmente in corso da vari decenni, in particolare negli ultimi due, abbiamo assistito ad un miglioramento esponenziale dell'hardware per lo svolgimento di operazioni complesse relative all'informatica, sia in termini di performance che di grandezza delle apparecchiature. Ciò ha consentito la produzione di computer tascabili, comunemente conosciuti come smartphone, attualmente potenti come computer di fascia alta del decennio scorso. Tra i vari settori che hanno approfittato di tali strumenti, uno in particolare ha iniziato ad espandersi sempre di più: quello relativo all'*entertainment*.

Il mondo videoludico tratta un mercato di \$145.7 miliardi nel 2019, e da \$160 miliardi nel 2020, anche in seguito alla recente pandemia che ha fornito molto tempo libero da passare dentro la propria abitazione. Una parte di questo fatturato è dovuto al mondo videoludico mobile, il quale ha generato da solo \$75.4 miliardi nel 2020, con un +11% all'inizio della pandemia, dovuto al fatto che in molti non hanno computer potenti dedicati al *gaming*, ma spesso hanno l'ultima versione dell'iPhone, o dispositivi di fascia alta Android semplicemente per moda o per le fotocamere di alto livello che permettono di condividere facilmente esperienze sui vari social.

1.1 Problema

Nonostante tutto ciò, un videogiocatore mobile deve per forza trovare videogiochi nuovi tramite le due piattaforme principali, che non sono dedicate a questo mondo in continua evoluzione, bensì sono le piattaforme generiche offerte dai due tipi di sistema operativo mobile per il download di applicazioni autorizzate.

Il problema è proprio questo: la mancanza di una piattaforma che sfrutti questo mercato, aiutando sia i videogiocatori ma anche gli sviluppatori che scelgono come target il *mobile gaming* per permettere una classificazione facilitata, una ricerca semplice ed efficace, ma anche la costruzione di comunità relative ai singoli videogiochi, basandosi sulla legge di Reed, ovvero che l'efficacia di una rete (in questo caso, l'insieme di utenti connessi da un videogioco in comune) cresce esponenzialmente avendo un interesse in comune, ma anche dalla prova pratica offerta da soluzioni simili ma per mercati alternativi, come quello del *pc gaming*, con Steam come rappresentante principale, il quale offre proprio questo tipo di funzionalità. La nostra soluzione sarà quindi quella di adottare le funzionalità offerte dalle piattaforme attualmente esistenti e applicarle in questo ambito.

Capitolo 2

Requisiti funzionali e non funzionali

I requisiti funzionali e non funzionali sono reperibili nel *Requirements Analysis Document*.

Capitolo 3

Ambiente target

Come descritto precedentemente, il target del sistema sarà composto dal mondo *mobile*. Per poter offrire l'accesso alla piattaforma a quanti più tipi di dispositivi possibili, si adotterà una soluzione *Web based*, così da rendere il sistema intrinsecamente portabile.