GameUp RAD //TODO: aggiungere header

1. Introduzione
   1. Scopo del sistema

Con il passare degli anni, il settore videoludico ha acquisito sempre più importanza, sia a livello di interesse della popolazione mondiale che al livello economico, con un mercato molto ricco sia dei prodotti effettivi sviluppati che degli strumenti atti allo sviluppo, in particolare per l’ecosistema mobile, ovvero dei dispositivi portatili come smartphone e tablet, oggigiorno fondamentali e posseduti dalla quasi totalità della popolazione dei paesi industrializzati. Attualmente il mercato è governato da due colossi: Google per i dispositivi Android e Apple per quelli iOS, in costante competizione per aggiudicarsi la fetta più ampia del mercato. Prendendo in considerazione il mercato videoludico di questi dispositivi, la situazione attuale lascia a desiderare, in primis per il modo in cui le applicazioni videoludiche vengono gestite all’interno degli “store” ufficiali di queste due piattaforme, rendendo la vita difficile sia agli utenti finali, per i quali risulta difficile trovare un videogioco adatto ai loro gusti, sia agli sviluppatori, obbligati a sottostare alle regole e ai costi di entrambe le piattaforme, ottenendo un servizio mediocre e incompleto per gestire tutti i vari aspetti del proprio videogioco. GameUp si prefissa come obiettivi quello di rendere disponibile un singolo store unificato per entrambe le piattaforme, specifico per questa ampia fetta di mercato del mondo videoludico, rendendo disponibili funzionalità utili e già esistenti in modo generico, ma non specifiche per l’ambito mobile, così da semplificare la ricerca di videogiochi da parte degli utenti finali e la gestione da parte degli sviluppatori.

* 1. Ambito del sistema

Il sistema GameUp vuole semplificare la vita in due modi diversi, per i due principali tipi di utenti finali: videogiocatori e sviluppatori di videogiochi. Per i primi, si vuole offrire un semplice e potente sistema di ricerca di contenuti basati sulle preferenze indicate dall’utente, come ad esempio la ricerca per genere (giochi di azione, avventura, gestionali…) o per determinate caratteristiche (multigiocatore o giocatore singolo, il tema generale del gioco, oltre che a dare la possibilità di scrivere una recensione per un gioco posseduto e a partecipare alla comunità di quel gioco in modo simile ad un forum. Per gli sviluppatori, bisogna rendere semplice l’intera gestione del videogioco, dall’inserimento di esso agli aggiornamenti del gioco, come se fossero amministratori del sito ma solo relativi ai contenuti da loro gestiti, riguardanti il loro videogioco (inclusa la parte di forum e le recensioni).

* 1. Obiettivi e criteri di successo del progetto

Gli obiettivi principali del progetto sono:

* Rendere disponibile il catalogo dei giochi gestiti dal sistema, offrendo dei filtri per rendere più semplice la ricerca e permettendo la scelta di un gioco da parte dell’utente;
* Sviluppare il pannello di gestione dei videogiochi per gli utenti sviluppatori;
* Creare il pannello di gestione per il sito per gli amministratori, così da poter approvare nuovi videogiochi o gestire eventuali problemi;
* Fornire l’intero sistema sia ai dispositivi Android che quelli iOS, oltre che su quante più piattaforme possibili, considerando la possibilità di nuovi concorrenti futuri;
  1. Definizioni, acronimi e abbreviazioni
* GameUp: Nome della piattaforma da sviluppare;
* Utente: Qualsiasi attore che accede alla piattaforma;
* Sviluppatore: Un utente che può anche richiedere l’inserimento di un videogioco nella piattaforma e che ha accesso alla gestione dei propri videogiochi pubblicati;
* Amministratore: Utente con permessi completi sul sistema GameUp;
* Mobile: Dispositivi portatili, come smartphone o tablet;
* Store: Catalogo di prodotti, simile ad un e-commerce;

1. Sistema corrente

Esistono vari tipi di sistemi attualmente esistenti. In primis Play store, di Google, e App Store, di Apple, i quali sono i principali store che vengono pre-installati sui dispositivi attualmente in commercio. Questi store gestiscono la totalità delle applicazioni esistenti sul mercato attuale, indipendentemente dal tipo di applicazione, oltre che a rendere disponibili prodotti secondari come film o libri. Possono essere considerati come i punti di accesso primari al mondo software dei dispositivi mobile. Inoltre, esistono anche store secondari, con svariati obiettivi come quello di rendere disponibili solo applicazioni *open-source* e gratis, o fornire contenuti di tipo diverso ai propri utenti. Attualmente non esiste uno store dedicato ai videogiochi mobile, l’idea che più si avvicina è ristretta ai videogiochi per computer (Windows, Linux, MacOS). Lo store più famoso per questi videogiochi è [Steam](https://store.steampowered.com/) e rappresenta la validità di questa idea con il suo fatturato di 3.5 miliardi di dollari nel 2016.

1. Sistema proposto
   1. Panoramica

GameUp è un software dedicato a due tipi di utenti finali: visitatori e sviluppatori di videogiochi. I visitatori possono essere visti come il tipo base di utente, mentre gli sviluppatori e gli amministratori sono una specializzazione di essi. Il sistema deve quindi offrire un insieme di funzionalità base per tutti gli utenti, oltre che a funzionalità specifiche per le singole specializzazioni.

In particolare, le funzionalità base da offrire sono:

* Mostrare un catalogo di videogiochi attualmente attivi nella piattaforma, mostrando delle informazioni di base ed offrendo dettagli aggiuntivi come descrizione, immagini di esempio e recensioni al click dell’utente;
* Permettere l’acquisto di un videogioco dalla pagina del dettaglio di esso;
* Permettere funzionalità di autenticazione (registrazione e log-in) per rendere più semplice l’interazione con la piattaforma, salvando il metodo di pagamento o permettendo la stesura di una recensione, o di avere accesso a funzionalità dedicate agli sviluppatori o agli amministratori;
* Filtrare il catalogo per trovare giochi inerenti ai gusti dell’utente, o per rimuovere giochi indesiderati;

Mentre le funzionalità aggiuntive dedicate agli sviluppatori sono:

* Richiedere l’aggiunta del proprio videogioco all’interno della piattaforma compilando un modulo contenente le informazioni necessarie;
* Gestire i propri videogiochi pubblicati, modificandone le informazioni;
* Gestire il forum dedicato al proprio videogioco, dando la possibilità di creare una comunità affiatata e di rispondere ad eventuali domande poste dagli utenti;

Infine, le funzionalità aggiuntive degli amministratori della piattaforma sono:

* Avere il controllo totale della piattaforma, potendo quindi modificare le informazioni di qualsiasi videogioco, per poter moderare le informazioni dove necessario;
* Approvare o negare le richieste di inserimento di videogiochi da parte degli sviluppatori;
* Gestire eventuali problemi sotto forma di ticket da parte degli utenti;
* Poter moderare le comunità dei vari videogiochi, in particolare potendo cancellare eventuali messaggi o recensioni con contenuti dannosi, come ad esempio lo spam;
  1. Identificazione degli attori

TODO

* 1. Requisiti funzionali
     1. RF Gestione account (Visitatori e utenti registrati)
        1. Registrazione: Il visitatore deve poter registrarsi alla piattaforma, diventando così un utente registrato;
        2. Log-in: Il visitatore deve poter immettere le sue credenziali per poter autenticarsi come utente registrato;
        3. Log-out: L’utente registrato deve poter uscire dalla piattaforma, diventando così un visitatore;
        4. Visualizza profilo: L’utente registrato deve poter visualizzare le informazioni collegate al suo account;
        5. Modifica profilo: L’utente registrato deve poter modificare le informazioni relative al suo account. In particolare, deve poter segnare l’opzione Sviluppatore per diventare un utente sviluppatore;
        6. Recupera password: Il visitatore deve poter richiedere il reset della password nel caso se ne sia dimenticato;
     2. RF Visitatori
        1. Visualizzazione vetrina: Il visitatore deve poter visualizzare una vetrina di videogiochi selezionati secondo vari criteri dal sistema;
        2. Visualizzazione catalogo: Il visitatore deve poter visualizzare il catalogo di tutti i videogiochi attivi della piattaforma, ovvero i dettagli sostanziali che lo descrivono come nome, prezzo, autore e logo, avendo la possibilità di filtrarli secondo determinati criteri;
        3. Visualizzazione dettagli videogioco: Il visitatore deve poter visualizzare i dettagli relativi ad un particolare videogioco, come ad esempio la descrizione per esteso, la versione, immagini di anteprima;
        4. Visualizzazione comunità videogioco: Il visitatore deve poter visualizzare il forum dedicato ad un determinato videogioco, formato da discussioni contenenti messaggi scritti da utenti registrati, in particolare dagli autori del videogioco;
     3. RF Utenti registrati
        1. Download videogioco: L’utente registrato deve poter effettuare il download del gioco scelto dalla sua schermata dei dettagli, nel caso sia gratis, oppure previo pagamento. In particolare, deve poter avere la possibilità di scegliere la versione da scaricare, vedendo eventuali note lasciate dallo sviluppatore in caso di versioni difettose;
        2. Recensire videogioco: L’utente registrato, il quale ha scaricato un determinato videogioco, deve poter lasciare la sua valutazione, formata da due componenti principali: se lo consiglierebbe ad un amico ed eventuali note aggiuntive lasciate come testo;
        3. Visualizzazione consigliati: L’utente registrato deve poter vedere i videogiochi consigliati dal sistema. Ciò deve essere basato su un algoritmo che va ad analizzare le scelte precedentemente fatte dall’utente, in primis i videogiochi scaricati in passato sulla piattaforma per i quali è stata lasciata una recensione positiva, fino ad, eventualmente, considerare le ricerche effettuate dall’utente;
        4. Contribuire alla comunità di un videogioco: L’utente registrato, il quale ha scaricato un determinato videogioco, deve poter contribuire alla comunità di tale videogioco in modo da poter creare discussioni o partecipare a quelle esistenti con le proprie idee o commenti;
     4. RF Sviluppatori
        1. Richiesta caricamento videogioco: Lo sviluppatore deve poter accedere ad un modulo compilabile, tramite il quale può richiedere agli amministratori della piattaforma la pubblicazione del proprio videogioco;
        2. Gestione comunità videogioco: Lo sviluppatore deve avere a disposizione degli strumenti per la moderazione delle comunità (forum) dedicate ai videogiochi creati da esso, potendo mettere in primo piano determinate discussioni o chiudendo una discussione esistente considerata nociva. In particolare, lo sviluppatore NON dispone della possibilità di cancellare commenti altrui, per evitare ovvi abusi di potere;
        3. Gestione dati videogioco: Lo sviluppatore deve poter modificare le informazioni relative ad un gioco da lui pubblicato. In particolare, deve poter caricare una nuova versione del suo videogioco (un aggiornamento), senza però sovrascrivere le versioni esistenti, le quali rimangono pubbliche e scaricabili. Può, però, aggiungere dei commenti a determinate versioni per avvisare gli utenti di potenziali problemi, nel caso scegliessero una versione obsoleta;
     5. RF Amministratori
        1. Gestione richieste pubblicazione videogiochi: L’amministratore deve poter accettare o rifiutare una richiesta di pubblicazione di un videogioco. Nel caso di una approvazione, il sistema provvede a creare la pagina di dettaglio del videogioco basandosi sui dati forniti dallo sviluppatore nel modulo da lui pubblicato.
        2. Gestione contenuti pubblici: L’amministratore deve poter modificare od eliminare contenuti pubblici di qualsiasi tipo, come ad esempio videogiochi, commenti o discussioni nocive, per il bene della piattaforma;
        3. Gestione videogiochi sponsorizzati: L’amministratore deve poter rendere “sponsorizzato” un determinato videogioco, così da farlo visualizzare nella vetrina della piattaforma in una area dedicata, previo pagamento di una determinata tassa da parte dello sviluppatore nel caso venga richiesta questa funzionalità;
  2. Requisiti non funzionali
     1. Usabilità

Il sistema deve essere semplice da utilizzare e graficamente attraente. Deve essere accessibile da qualsiasi piattaforma, in particolare per i dispositivi mobile, ovvero i target principali del sistema. Opzionalmente, deve essere accessibile anche da dispositivi non mobile, come ad esempio un desktop, principalmente per rendere più semplice l’uso per gli sviluppatori e gli amministratori. I contenuti caricati dagli sviluppatori devono seguire un format standard, così da non confondere gli utenti durante la navigazione del catalogo.

* + 1. Affidabilità  
       Il sottosistema di autenticazione degli utenti registrati deve essere robusto, basandosi su un algoritmo di sicurezza valido e gli utenti devono avere accesso solo specificatamente alle risorse necessarie, nella modalità necessaria (solo lettura o lettura e scrittura). Gli sviluppatori devono avere più permessi di un normale utente registrato, ma solo per le pagine relative ai loro videogiochi, senza poter impersonare o abusare, però, altri utenti o altri videogiochi, ad esempio nel forum non devono poter cancellare i contenuti altrui, per evitare la cancellazione di feedback negativi validi, mentre le richieste di modifica del proprio videogioco devono necessariamente passare per un controllo di validazione da parte degli amministratori, per evitare modifiche atte a danneggiare la piattaforma.
    2. Performance  
       Il sistema deve poter soddisfare le richieste di svariati utenti, utilizzando servizi moderni per la distribuzione di contenuti. In particolare, il download e l’upload dei videogiochi non deve impattare la visualizzazione del sito, essendo l’operazione più onerosa del sistema.
    3. Manutenibilità  
       Il sistema deve essere dotato dei test necessari per garantire, in primis, che la parte dedicata agli utenti finali non subisca danni durante gli aggiornamenti del sistema, per evitare aggiornamenti dannosi.
    4. Legali  
       I dati personali degli utenti registrati devono essere trattati secondo le regole definite dal Regolamento Ue 2016/679, noto come GDPR.
  1. Modello del sistema
     1. Scenari

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Registrazione di un visitatore |
| Partecipanti | Bob: visitatore con dispositivo Android |
| Descrizione | Lo scenario descrive la scoperta, da parte di Bob, della piattaforma GameUp. Bob decide di registrarsi per avere accesso ad ulteriori funzionalità, così da poter trovare il gioco perfetto per il suo smartphone. |
| Vantaggi | Il visitatore Bob diventa un utente registrato, così da poter effettivamente effettuare il download di un videogioco. |
| Flusso degli eventi | 1. Bob, tramite il suo smartphone Android, decide di cercare un nuovo videogioco per occupare il suo tempo libero. Non riesce a trovare un videogioco soddisfacente sullo store ufficiale, pieno di applicazioni di bassa qualità, quindi decide di provare GameUp. 2. Bob accede alla piattaforma GameUp ed inizia a controllare la vetrina principale con i videogiochi in evidenza. Trova un gioco che gli interessa dopo aver visualizzato i dettagli, ma nota che deve registrarsi per effettuare il download. 3. Bob va sulla schermata di log-in, scegliendo come opzione “Registrati”, e compila username, email e password, per poi procedere. 4. Il sistema acquisisce i dati di Bob, controllando che non ci siano collisioni con username o email. In caso di successo, Bob viene inserito all’interno del sistema, altrimenti viene avvisato del conflitto, attendendo ulteriori dati da Bob. 5. Bob riesce a registrarsi e viene automaticamente autorizzato dal sistema, così da poter effettuare il download del videogioco scelto. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Log-in e log-out di un visitatore |
| Partecipanti | Bob: utente registrato con dispositivo Android |
| Descrizione | Lo scenario descrive il ritorno di Bob sulla piattaforma GameUp, dopo essersi divertito con il videogioco precedentemente installato. |
| Vantaggi | Il visitatore Bob viene autorizzato dal sistema, così da poter avere più funzionalità a sua disposizione, per poi effettuare il log-out per evitare che suo figlio esegua erroneamente il pagamento per qualche videogioco. |
| Flusso degli eventi | 1. Bob torna sulla piattaforma GameUp, selezionando la schermata di log-in. 2. Bob inserisce il suo username e la sua password, mandandole al sistema. 3. Il sistema autentica Bob e crea una sessione, così da tener traccia di tale autenticazione durante la navigazione. 4. Bob controlla il catalogo per vedere se trova qualche videogioco interessante. 5. Bob decide di non scaricare nulla, quindi nella stessa posizione del pulsante che permette il log-in, trova il pulsante log-out, cliccandolo ed effettuando il log-out. 6. La sessione viene invalidata dal sistema e il log-out di Bob viene eseguito. 7. Bob dà il suo smartphone a Bob Jr., il quale prontamente prova a comprare un gioco da 60€, fallendo poiché non è attualmente un utente registrato. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Attacco hacker ai dati di un visitatore |
| Partecipanti | Bob: utente registrato con dispositivo Android |
| Descrizione | Lo scenario descrive la scoperta, da parte di Bob, dell’esposizione del suo username e della sua password che usa per tutti i servizi online, GameUp incluso, mostrando gli scenari di recupero password, visualizzazione e modifica del profilo. |
| Vantaggi | L’utente registrato Bob è in grado di entrare nuovamente in possesso del suo profilo, cambiando i dati personali salvati. |
| Flusso degli eventi | 1. Bob, tramite il suo smartphone Android, scopre di essere stato vittima di un attacco hacker. Dopo aver resettato i suoi dati sui vari servizi in uso, decide di provare ad entrare nella piattaforma GameUp, fallendo. 2. Il sistema continua a dare un errore di password errata, così Bob decide di richiedere il reset della password tramite l’apposito link sotto il modulo per il log-in. 3. Il sistema visualizza una pagina con un semplice modulo il quale richiede l’inserimento della e-mail. 4. Bob inserisce l’e-mail collegata al suo account. 5. Il sistema processa la richiesta, inviando una e-mail all’indirizzo fornito (nel caso sia un indirizzo effettivamente valido ed associato ad un profilo) contenente un link temporaneo per il reset della password. 6. Bob naviga su questo link temporaneo, dove gli viene mostrato un modulo per il cambio della password. 7. Bob cambia la sua password con successo, decidendo di visualizzare il suo profilo per vedere se i suoi dati sono stati cambiati dall’attaccante hacker. 8. Il sistema fornisce una semplice vista dei dati di Bob, il quale nota che il suo username è stato cambiato. 9. Bob clicca su un pulsante che gli permette la modifica dei dati visualizzati e decide di ripristinare l’username. 10. Il sistema accoglie la richiesta di Bob, aggiornando i suoi dati. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Scoperta di un videogioco interessante |
| Partecipanti | Tim: utente registrato con dispositivo Android |
| Descrizione | Lo scenario descrive la scoperta, da parte di Tim, di un videogioco che corrisponde perfettamente ai suoi criteri, grazie alle funzionalità offerte dalla piattaforma. Tim è un perfezionista e decide di controllare accuratamente i dettagli del videogioco prima di effettuarne il download. |
| Vantaggi | Questo scenario mostra il classico uso di un videogiocatore della piattaforma GameUp. |
| Flusso degli eventi | 1. Il giovane Tim ha bisogno di un videogioco che lo soddisfi e che gli permetta di spendere svariate ore su di esso. 2. Tim effettua il log-in nella piattaforma GameUp, controllando velocemente la vetrina ma non notando nulla che gli interessi. 3. Tim decide, quindi, di andare direttamente sul catalogo, dove gli vengono offerti vari filtri di ricerca per trovare il videogioco perfetto per lui. 4. Egli sceglie come filtri un videogioco di tipo gestionale, ma che sia solo multiplayer e a tema steampunk oppure sci-fi. Inoltre, vuole che il videogioco sia in beta, così da poter diventare uno dei giocatori migliori e avere un vantaggio sui giocatori futuri. 5. Il sistema esegue una ricerca all’interno del database, ritornando tutti i giochi che rispettano le caratteristiche fornite da Tim, in modo sia esclusivo (il gioco deve essere sia multiplayer, sia in beta) che opzionale (il gioco deve essere di genere steampunk oppure sci-fi) 6. Tim inizia a controllare i vari risultati, andando nelle pagine dei dettagli di ogni videogioco. In particolare, controlla le recensioni degli altri utenti, controllando il punteggio medio e le note delle recensioni più votate. 7. Tim trova un videogioco molto amato dai suoi videogiocatori e decide di scaricare l’ultima versione, selezionandola dopo aver premuto il pulsante di download. Scopre che è perfetto e decide di lasciare una semplice recensione positiva. Inoltre, decide di vedere la comunità del videogioco così da trovare possibili alleati e altre persone con cui giocare attraverso una discussione creata da lui. 8. Tim trova un gruppo di persone e decide di giocare insieme a loro. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Richiesta di pubblicazione di un videogioco e modifica |
| Partecipanti | Jim: utente registrato, developer di videogiochi indie; Bob: utente registrato; |
| Descrizione | Lo scenario mostra come un utente registrato può diventare sviluppatore e richiedere la pubblicazione del suo videogioco agli amministratori, oltre che a mostrare la modifica dei dettagli di esso e una conversazione tipo tra uno sviluppatore ed un utente registrato. |
| Vantaggi | Jim pubblica il suo videogioco sulla piattaforma, arricchendo l’assortimento di videogiochi offerti agli utenti finali. |
| Flusso degli eventi | 1. Jim si accorge che può richiedere, in modo semplice, l’aggiunta del suo videogioco multipiattaforma sviluppato interamente da lui alla piattaforma GameUp, che sta usando da qualche mese. 2. Jim va nel suo profilo, modificandolo in modo da impostare l’opzione “Sviluppatore” su Si. 3. Il sistema converte il profilo di Jim in un profilo sviluppatore, dando l’accesso ad un modulo per la richiesta di pubblicazione di un videogioco. 4. Jim nota questa nuova opzione, navigandoci, ed inizia a riempire i dati relativi al suo videogioco, fornendo il nome, il logo, alcune immagini di anteprima, una descrizione dettagliata e il videogioco stesso. Inoltre, fornisce un insieme iniziale di caratteristiche che descrivono il suo videogioco: single player, RPG, azione, avventura, open world. 5. Il sistema mette la richiesta in una coda visibile agli amministratori ed eventualmente la richiesta viene approvata. 6. Il gioco diventa pubblico, ma Jim si accorge di un errore di battitura nella descrizione. Entra nel pannello di modifica, aggiustando l’errore, ed invia una richiesta di aggiornamento. 7. L’amministratore approva la semplice richiesta di aggiornamento e Jim inizia a vedere le prime recensioni positive. 8. Bob, uno dei primi giocatori, nota un problema nel videogioco e provvede subito a segnalarlo nella comunità dedicata all’interno della piattaforma. 9. Jim si accorge della discussione ed assicura Bob che il problema verrà risolto nella prossima versione. 10. Bob ringrazia e Jim chiude la discussione. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Approvazione di una richiesta di pubblicazione e di sponsorizzazione |
| Partecipanti | Frank: amministratore della piattaforma GameUp |
| Descrizione | Lo scenario descrive le operazioni base di un amministratore della piattaforma, ovvero la pubblicazione e la sponsorizzazione di un videogioco. |
| Vantaggi | L’amministratore ha la possibilità di vedere, moderare e gestire i contenuti che vengono aggiunti. Inoltre, può sponsorizzare alcuni videogiochi, mostrandoli in una categoria apposita nella vetrina, così da aumentare gli introiti. |
| Flusso degli eventi | 1. Frank effettua il log-in nella piattaforma GameUp dopo il caffè mattutino, andando a vedere nell’area riservata agli amministratori le richieste odierne di pubblicazione e di sponsorizzazione. 2. Frank nota due richieste: una richiesta di pubblicazione di uno sviluppatore appena registrato, il quale vuole pubblicare un videogioco, ma l’applicazione fornita all’interno del modulo non sembra funzionare. 3. Frank decide di rifiutare la richiesta, scrivendo come nota che l’applicazione fornita non funziona sul suo Oneplus 5T, rendendosi disponibile ad eventuali chiarimenti qualora fosse necessario. 4. Il sistema aggiorna i dati della richiesta, oltre che a mandare una email all’indirizzo dello sviluppatore contenente lo stato di rifiuto e le note inserite da Frank. 5. Frank controlla quindi la richiesta di un videogioco molto famoso, Brawl Stars, inserito il giorno precedente. 6. La richiesta indica che il periodo di sponsorizzazione deve durare un mese. Frank quindi calcola un prezzo adeguato per l’importanza del videogioco, scegliendo un prezzo medio-alto poiché l’autore del videogioco è ben conosciuto come azienda importante. 7. Frank accetta quindi la richiesta, fornendo l’importo da pagare per la finalizzazione di essa. 8. Viene aggiornato lo stato della richiesta e viene inviata una e-mail allo sviluppatore, contenente stato, note e l’importo da pagare per la finalizzazione della richiesta. 9. Lo sviluppatore paga l’importo dovuto e il sistema provvede ad attivare automaticamente la sponsorizzazione in caso di pagamento con carta di credito, altrimenti l’amministratore imposta la richiesta come finalizzata in modo manuale. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome scenario | Rimozione di un contenuto offensivo |
| Partecipanti | Frank: amministratore della piattaforma GameUp |
| Descrizione | Lo scenario descrive la rimozione di una discussione altamente offensiva, a seguito di un report effettuato da molteplici utenti registrati. |
| Vantaggi | Il testo offensivo viene rimosso dalla piattaforma, evitando malcontenti da parte degli utenti registrati. |
| Flusso degli eventi | 1. Frank nota, dal pannello di amministrazione, una discussione con molteplici report. 2. Frank clicca sulla discussione e viene rimandato direttamente alla comunità del videogioco contenente la discussione stessa. 3. Frank si accorge che, effettivamente, la discussione contiene contenuti offensivi ed è stata già nascosta dallo sviluppatore del videogioco. 4. Frank procede ad andare nel profilo dell’utente segnalato, eseguendo una azione amministrativa per cacciare l’utente dalla piattaforma per un periodo di 1 mese, fornendo un link alla discussione incriminante come motivazione. 5. Frank torna nel pannello di amministrazione, segnando tutti i report collegati alla discussione come risolti in modo semplice. |

1. Consegne e scadenze

|  |  |
| --- | --- |
| **Documenti** | **Scadenze** |
| Problem Statement | 04/10/2020 |
| Requirement Analysis Document | 11/10/2020 |
| System Design Docuemnt | 18/10/2020 |
| Object Design Document | 25/10/2020 |
| Implementazione | 08/11/2020 |
| System Test | 20/11/2020 |