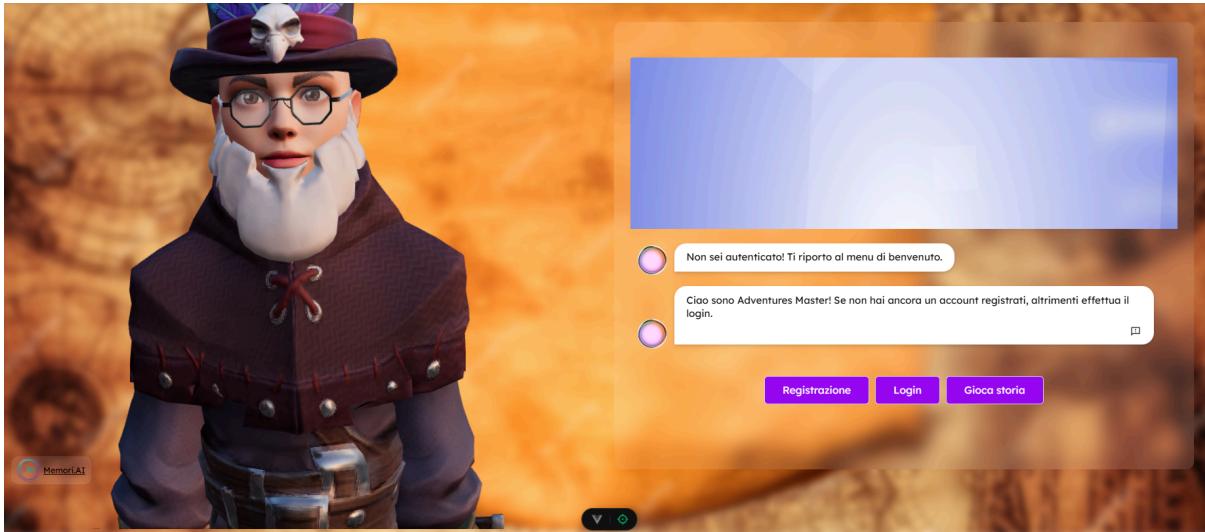


Manuale Utente - Adventures Master

Autori: Lorenzo Guadagnini, Matteo Cardinale, Michela Pagliarani

1. Interfaccia Principale



Struttura generale dell'applicazione

L'interfaccia di Adventures Master è suddivisa in due sezioni principali che lavorano in sinergia per offrire un'esperienza di gioco fluida e coinvolgente:

- **La Chat:** area in cui l'utente interagisce con l'agente conversazionale Aisuru. Qui l'utente riceve descrizioni delle scene, dialoghi e opzioni interattive che permettono di modellare l'evoluzione della storia. Ogni scelta può portare a diverse conseguenze e percorsi narrativi unici.
- **L'Extension:** un'area grafica separata dove vengono mostrati i componenti visivi interattivi. Qui vengono montati dinamicamente i componenti Vue, come l'elenco delle storie disponibili, i dettagli dei salvataggi e le schermate di creazione delle storie personalizzate.

Navigazione e interazioni principali

L'utente può navigare tra le diverse funzionalità dell'applicazione attraverso l'agente Aisuru, che guida le interazioni. I principali punti di navigazione sono:

- **Login e Registrazione:** all'avvio dell'app, l'utente può autenticarsi per accedere ai propri progressi.
- **Selezione della storia:** un'interfaccia permette di scegliere tra le storie disponibili o crearne di nuove.
- **Interazione con la narrazione:** durante il gioco, l'utente effettua scelte tramite i bottoni interattivi della chat.
- **Gestione dei salvataggi:** possibilità di salvare i progressi e caricare partite precedenti.

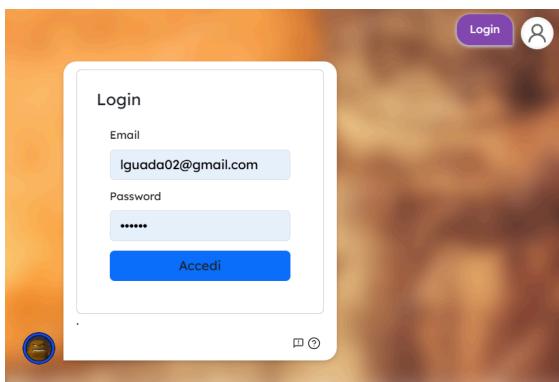
L'interfaccia di Adventure Master è progettata per essere intuitiva, combinando l'interazione testuale con elementi grafici dinamici.

2. Accesso all'Applicazione

Visualizzazione catalogo e del primo scenario

L'utente prima di autenticarsi ha la possibilità di visualizzare il catalogo con le storie disponibili e di entrare all'interno dello scenario iniziale. Una volta superato quest'ultimo, non essendo autenticato potrà soltanto tornare al menù ed eventualmente accedere.

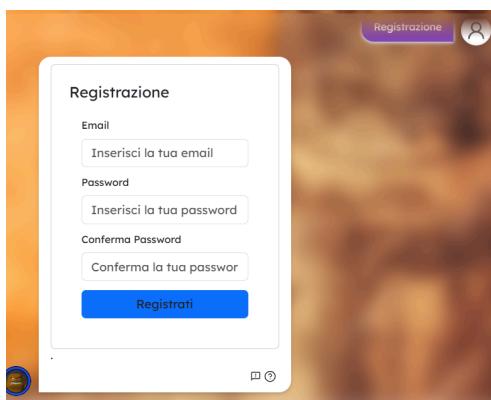
Login e autenticazione



Per accedere all'applicazione l'utente deve effettuare il login. L'accesso avviene tramite l'interfaccia della chat, in cui viene montato dinamicamente il componente di login. Qui l'utente può inserire le proprie credenziali (email e password) e autenticarsi tramite il servizio Firebase. Se le credenziali sono corrette, il sistema consente l'accesso e permette di proseguire con la navigazione nell'app.

In caso di errore, vengono mostrati messaggi di avviso con indicazioni sulle possibili cause, come password errata o utente non registrato.

Registrazione di un nuovo utente



Se l'utente non possiede un account, può registrarsi tramite l'interfaccia dedicata, anch'essa montata dinamicamente nella chat. Il processo di registrazione richiede l'inserimento dell'email e della password.

Una volta completati i campi, l'utente può confermare la registrazione. Il sistema verifica la validità delle informazioni e crea un nuovo account nel database Firebase.

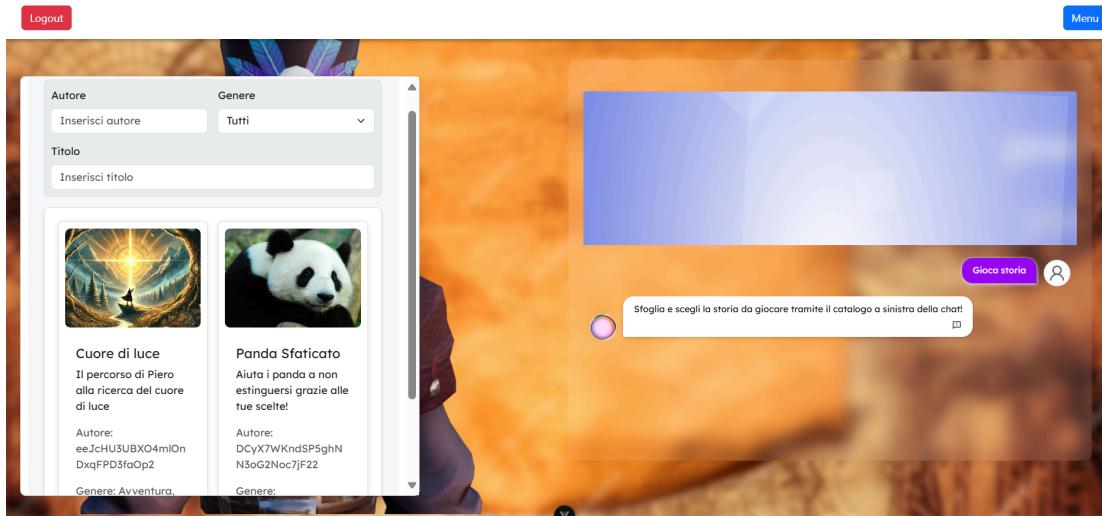
Se l'operazione ha successo, l'utente viene automaticamente autenticato e può iniziare a giocare.

In caso di problemi, vengono fornite indicazioni specifiche, come l'uso di una password non conforme o un'email già registrata.

3. Giocare una Storia

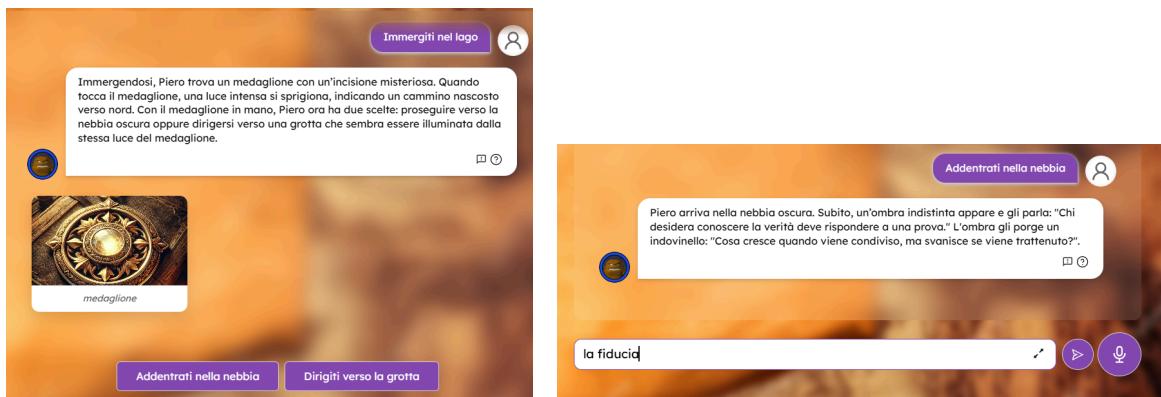
Selezione di una storia

[Gioca storia](#)



Dopo aver effettuato l'accesso, l'utente può scegliere una storia da giocare. L'elenco delle storie disponibili viene visualizzato nell'Extension tramite l'interfaccia del catalogo, con ogni storia rappresentata da una scheda. Selezionando una storia, l'utente può visualizzare una breve descrizione e avviare l'esperienza interattiva.

Interfaccia di gioco e narrazione



Una volta avviata la storia, il gioco si sviluppa all'interno della Chat, con la narrazione che si adatta alle scelte effettuate dall'utente. Il testo della storia viene mostrato progressivamente, e l'utente può interagire con Aisuru per prendere decisioni che influenzano l'andamento della trama. Ogni decisione presa dall'utente può avere effetti immediati o a lungo termine sulla narrazione. Alcune scelte possono portare a percorsi alternativi della storia, mentre altre permettono il ritrovamento di oggetti utili per eventi futuri.

Salvataggio dei progressi

[Salva](#)

Durante il gioco, l'utente ha la possibilità di salvare i progressi tramite bottone "Salva", che consente di creare un punto di ripristino della partita. Questo permette di riprendere l'avventura in un secondo momento senza perdere i progressi effettuati.

[Tornare al menu principale](#)

Menu

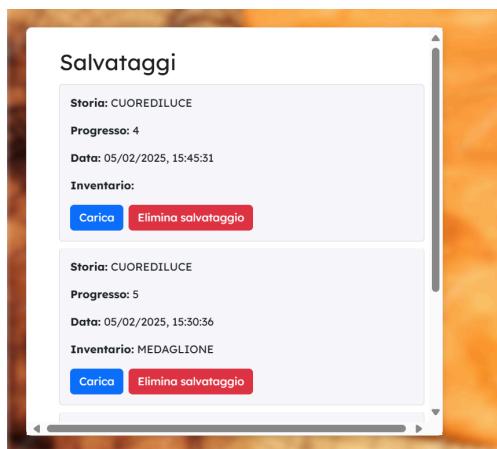
In qualsiasi momento, l'utente può interrompere la partita e tornare al menu principale per selezionare un'altra storia o accedere ad altre funzionalità dell'applicazione.

4. Caricare una Partita Salvata

Navigazione tra i salvataggi

Carica partita

L'utente può accedere ai salvataggi dalla sezione Extension, dove viene mostrato un elenco delle partite precedentemente salvate, con dettagli su ciascuna sessione di gioco.



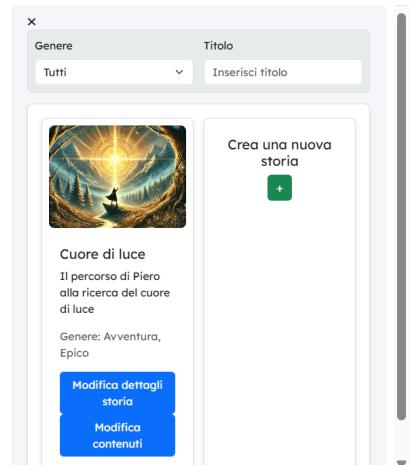
Ogni salvataggio è rappresentato da una scheda contenente informazioni come il titolo della storia, la data dell'ultimo progresso salvato e il contenuto dell'inventario. Dopo aver selezionato un salvataggio, il sistema carica lo stato della storia e posiziona l'utente esattamente nel punto in cui aveva interrotto la sessione precedente. L'interfaccia della chat riprende il dialogo con Aisuru, consentendo di proseguire senza perdere progressi.

L'utente ha anche la possibilità di eliminare un salvataggio direttamente dall'elenco. Accanto al pulsante di caricamento della partita, è presente un'opzione per rimuovere il file di salvataggio.

5. Creare una Storia Personalizzata

Creazione di una nuova storia

L'utente può avviare il processo di creazione di una storia selezionando il pulsante "Crea storia" presente nel menu principale.



Da qui è possibile giocare una storia creata in precedenza dall'utente, oppure scriverne una nuova. In quest'ultimo caso basterà cliccare su "Crea una nuova storia" e si aprirà il form che consente di definire i dettagli principali della storia. Una volta completata la storia e gli scenari, l'utente può salvare il progetto e condividerlo con la community di Adventures Master, permettendo ad altri utenti di esplorare e giocare le creazioni personalizzate.

The image consists of two side-by-side screenshots of a web-based application for creating stories. The left screenshot shows the 'Create a new story' screen, which includes fields for 'Titolo' (Title), 'Descrizione' (Description), 'Carica Immagine' (Upload Image) with a file selection button, and 'Genere' (Genre) with options like 'Es. Avventura, Fantascienza'. A blue 'Salva Dettagli della Storia' (Save Story Details) button is at the bottom. The right screenshot shows the 'Create a scenario' screen, which includes fields for 'Titolo' (Title), 'Risposta' (Response), a checkbox for 'È uno scenario finale' (Is a final scenario), 'Hints' (with a text input field and a 'Aggiungi Hint' (Add Hint) button), and sections for 'Context Vars to Set (JSON)' and 'Context Vars to Match (JSON)'. It also has 'Salva Scenario e Continua' (Save Scenario and Continue) and 'Termina Inserimento' (Finish Insertion) buttons.

Aggiunta di scenari

Dopo aver salvato la storia, si passa alla creazione degli scenari. La schermata "Crea uno Scenario" permette di costruire i singoli momenti narrativi e le interazioni dell'utente. L'utente può assegnare un titolo allo scenario e definire la risposta che verrà mostrata quando questo verrà attivato. Se lo scenario rappresenta un punto di conclusione della storia, può essere contrassegnato come "Scenario Finale".

Tramite gli hints si definiscono le scelte che il giocatore può intraprendere in quel determinato scenario. Per aggiungere gli hints bisogna inserire il testo che si vuole mostrare e premere il pulsante dedicato.

Ogni scenario può includere variabili di contesto, sia da impostare che da verificare, espresse in formato JSON. Queste variabili determinano condizioni specifiche che influenzano la progressione della storia.

Se l'utente vuole creare un indovinello dovrà fornire al giocatore le scelte disponibili tramite gli hints e gestire i contesti in caso di superamento o di fallimento. L'utente può scegliere tramite l'impostazione degli hints delle scelte dell'indovinello se il giocatore può ritentare l'indovinello oppure condurlo a un percorso diverso.

Una volta completato lo scenario, l'utente può salvarlo e continuare con la creazione di altri scenari, oppure terminare l'inserimento e passare alla gestione della storia.

Modifica e gestione delle storie

Dopo aver creato la storia e gli scenari, l'utente può modificarli e gestirli attraverso il pannello di gestione delle storie, accessibile dall'estensione. Qui è possibile visualizzare l'elenco delle storie create, modificarne i contenuti o aggiungere nuovi scenari per arricchire l'esperienza narrativa. Questo sistema offre un'ampia flessibilità nella creazione di storie interattive, garantendo un'esperienza coinvolgente e personalizzata.