

KEY-KNOWLEDGE



Nome Documento

Requirements Analisys Document

Version 2.0

SOMMARIO

TABELLA REVISIONI	5
ATTORI	5
DIAGRAMMA DELLE GERARCHIE UTENTI	6
REGISTRAZIONE	8
TABELLA CAMPI DI REGISTRAZIONE	9
MOCK-UPS REGISTRAZIONE	9
Registrazione corretta[MK1]	9
Registrazione non corretta[MK2]	10
Pop-up avviso email[MK3]	10
SEQUENCE DIAGRAMS REGISTRAZIONE	11
Registrazione(BadDataR).....	11
Registrazione(usedNick).....	11
Registrazione(invioMail)	11
Registrazione(rispostaMail).....	12
LOGIN-DEMO	12
SEQUENCE DIAGRAMS LOGIN-DEMO	12
Login corretto.....	12
Login (username_unvalid).....	13
Login (password_unvalid)	13
LOGIN.....	14
MOCK-UPS LOGIN	15
Login corretto[MK4]	15

Login non corretto[MK5]	15
SEQUENCE DIAGRAMS LOGIN	16
Login corretto	16
Login(Tutorial)	16
Login(BadData)	16
Login(NotAccepted)	17
Login(Suspension)	17
TUTORIAL	18
MOCK-UPS TUTORIAL	19
Risposta domanda[MK7]	19
Scelta domanda[MK8]	19
Creazione domanda[MK9]	20
Schermata principale[MK10]	20
Schermata KNOWLEDGE[MK11]	21
SEQUENCE DIAGRAM TUTORIAL	21
Tutorial	21
CANCELLA UTENTE	22
MOCK-UPS CANCELLA UTENTE	22
Delete User[MK24]	22
SEQUENCE DIAGRAMS CANCELLA UTENTE	22
Cancella utente.....	23
Cancella utente(declined)	23
SOSPENDI UTENTE	23
MOCK-UPS SOSPENDI UTENTE	24
Delete User[MK24]	24
SEQUENCE DIAGRAMS SOSPENDI UTENTE	24
Sospendi utente.....	24
Sospendi utente(declined)	24
AGGIUNTA FOTO	25
MOCK-UPS AGGIUNTA FOTO	25
Schermata principale[MK10]	25
SEQUENCE DIAGRAMS AGGIUNTA FOTO	26
Aggiunta foto	26
Aggiunta foto(wrong-extension)	26
Aggiunta foto(wrond-dim)	27
LOG-OUT	27
MOCK-UPS LOG-OUT	28
Schermata principale[MK10]	28
SEQUENCE DIAGRAMS LOG OUT	28
Log out	28
Log out(reject).....	28
MODIFICA PASSWORD	29
MOCK-UPS MODIFICA PASSWORD	30

Update password [MK35]	30
SEQUENCE DIAGRAMS MODIFICA PASSWORD	30
Modifica password.....	30
Modifica password (old password wrong)	30
Modifica password (new password wrong)	31
Modifica password (confirm password wrong).....	31
RECUPERA PASSWORD.....	31
MOCK-UP RECUPERA PASSWORD	32
SEQUENCE DIAGRAMS RECUPERO PASSWORD.....	32
Recupero password (invio mail)	32
Recupero password (risposta mail)	33
Recupero password (email_error).....	33
PACKAGE REPORTING	33
CREAZIONE REPORT	34
MOCK-UP CREAZIONE REPORT.....	34
Risposta domanda con Report[MK21].....	34
SEQUENCE DIAGRAMS CREAZIONE REPORT.....	35
Creazione report	35
Creazione report(decline).....	35
VISUALIZZA REPORT	35
MOCK-UP VISUALIZZA REPORT	36
Management Area[MK23].....	36
SEQUENCE DIAGRAM VISUALIZZA REPORT	36
Visualizza report	36
PACKAGE QUESTIONMANAGEMENT	37
AGGIUNGI CATEGORIA	37
MOCK-UPS AGGIUNGI CATEGORIA	38
Adding Category[MK29]	38
New Category[MK30].....	38
Enter Question Manager[MK27]	39
SEQUENCE DIAGRAMS AGGIUNGI CATEGORIA	39
Aggiungi categoria	39
Aggiungi categoria (name not available).....	39
CANCELLA CATEGORIA	40
MOCK-UPS CANCELLA CATEGORIA.....	40
Enter Question Manager[MK27]	40
Deleting Category[MK34]	41
SEQUENCE DIAGRAMS CANCELLA CATEGORIA.....	41
Cancella categoria.....	41
Cancella categoria(reject)	41
AGGIUNGI DOMANDA	42
MOCK-UPS AGGIUNGI DOMANDA	42
View Questions[MK31]	42

Adding Question[MK32].....	43
SEQUENCE DIAGRAMS AGGIUNGI DOMANDA	43
Aggiungi domanda	43
Aggiungi domanda(bad_data)	44
CANCELLA DOMANDA	44
MOCK-UP CANCELLA DOMANDA	45
New Question[MK33]	45
SEQUENCE DIAGRAMS CANCELLA DOMANDA	45
Cancella domanda	45
Cancella domanda(reject)	46
TABELLA DATI DOMANDA	46
PACKAGE PLAYING	47
CREA PARTITA-DEMO	47
SEQUENCE DIAGRAMS CREA PARTITA-DEMO	48
Crea partita-DEMO	48
Crea partita-DEMO(pairing failed)	48
CREA PARTITA	49
MOCK-UPS CREA PARTITA	49
Scelta modalità[MK12].....	49
Caricamento[MK13]	50
Caricamento completato[MK14]	50
Caricamento fallito[MK15]	51
SEQUENCE DIAGRAMS CREA PARTITA	51
Crea partita	51
Crea partita(pairing failed)	52
RISPONDI DOMANDA-DEMO	52
RISPONDI DOMANDA	52
MOCK-UP RISPONDI DOMANDA	53
Risposta domanda[MK7].....	53
SEQUENCE DIAGRAM RISPONDI DOMANDA E DEMO	53
Rispondi domanda e Rispondi domanda-DEMO.....	53
Rispondi domanda(Unselected) e Rispondi domanda-DEMO(Unselected)	54
CREA DOMANDA	54
MOCK-UP CREA DOMANDA	55
Creazione domanda[MK9].....	55
SEQUENCE DIAGRAM CREA DOMANDA	55
Crea domanda	55
SCEGLI DOMANDA	56
MOCK-UP SCEGLI DOMANDA	56
Scelta domanda[MK8].....	56
SEQUENCE DIAGRAM SCEGLI DOMANDA	57
Scegli domanda	57
FINE PARTITA	57

MOCK-UPS FINE PARTITA	58
Attesa fine partita[MK18]	58
Fine partita[MK19]	58
Fine partita	59
Fine partita(wait-opponent)	59
User StateChart	61
Match StateChart	62
Utente giocatore NavigationPath	63
UserManager NavigationPath	64
QuestionManager NavigationPath	65

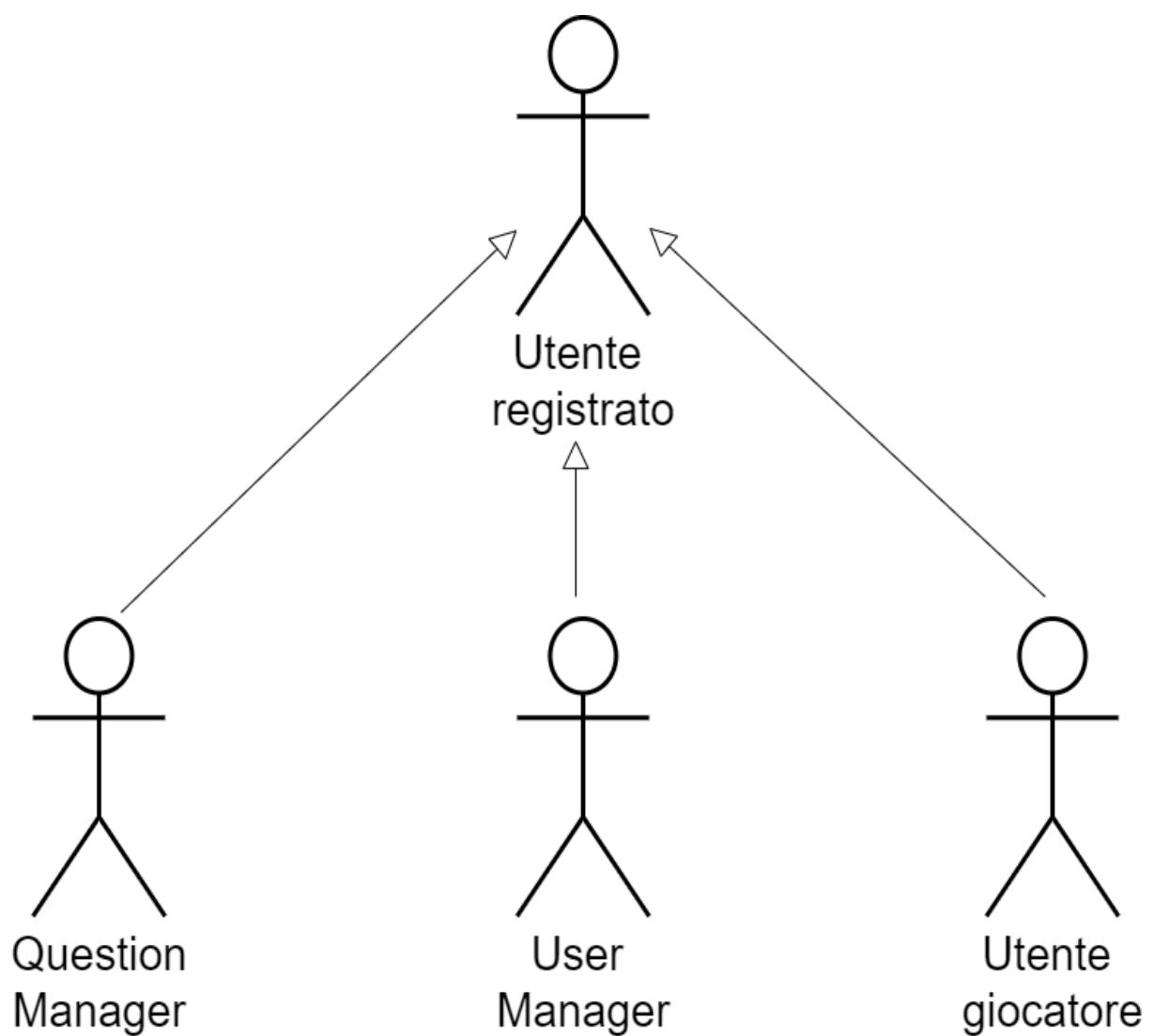
TABELLA REVISIONI

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORE
04/11/2020	1.0	Prima versione del documento Requisiti e casi d'uso	Crescenzo Manzone Franco Nicola Fernando Giovanni Battista Mercurio
15/11/2020	1.2	Prima revisione casi d'uso e inserimento diagrammi di flusso	Giovanni Battista Mercurio
12/12/2020	1.4	Revisione diagrammi di flusso e inserimento statechart diagrams	Franco Nicola Fernando
15/06/2020	2.0	Revisione finale	Crescenzo Manzone

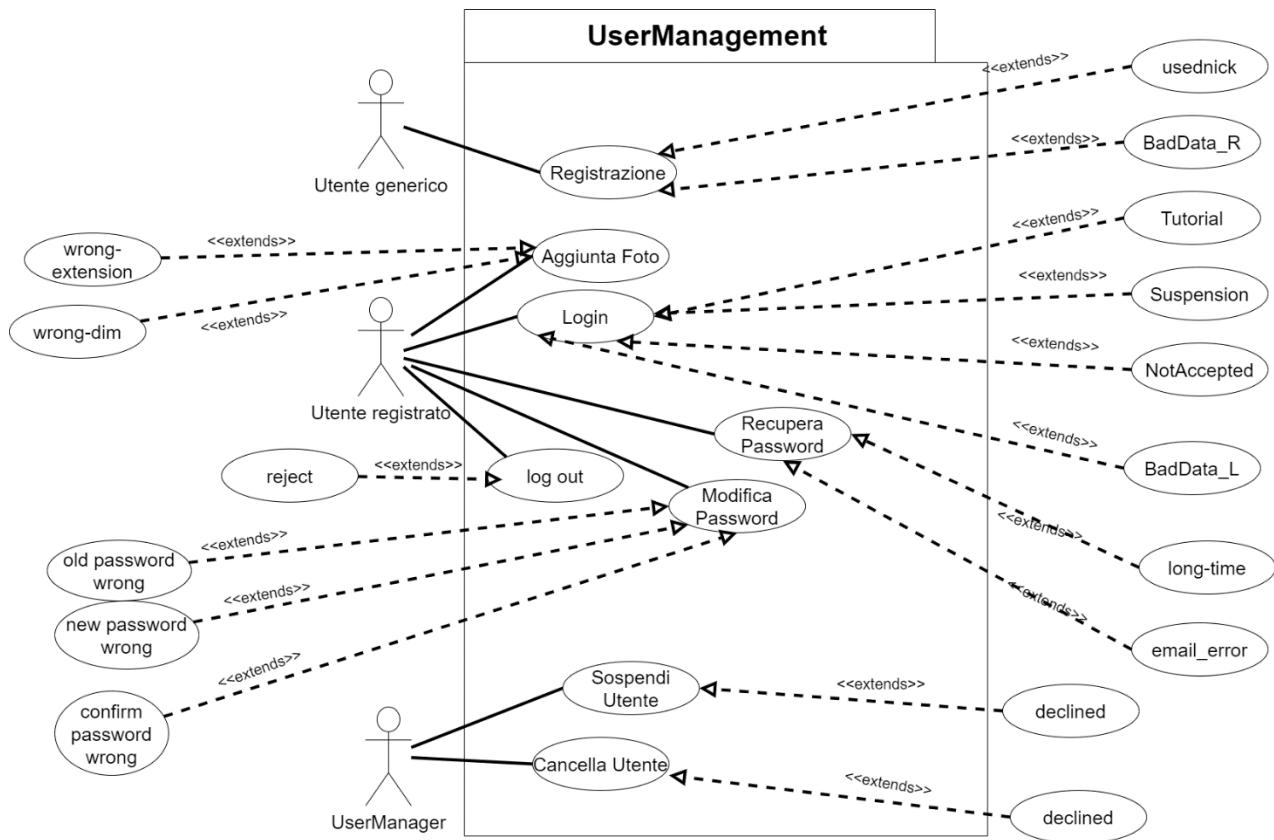
ATTORI

- **UTENTE REGISTRATO:** Accede a tutte le funzionalità di gioco dell'app.
- **USER MANAGER:** amministra gli altri utenti all'intero del sistema.
permessi:
 - Bloccare utente
 - Rimuovere utente
 - Aggiungere campi nel profilo utente
- **QUESTION MANAGER:** amministra il gioco inserendo o togliendo categorie e domande.
permessi:
 - Aggiungere una categoria
 - Rimuovere una categoria
 - Aggiungere domande
 - Rimuovere domande

DIAGRAMMA DELLE GERARCHIE UTENTI



PACKAGE USERMANAGEMENT



REGISTRAZIONE

Nome caso d'uso	Registrazione[UC-R]
Attori Partecipanti	Utente generico
Condizioni d'ingresso	L'utente apre il sistema per la prima volta.
Flusso di eventi	<p>1.L'utente compila i campi del form elencati nella tabella dei campi di registrazione. (vedi MK1)</p> <p>2.Il sistema controlla che i campi siano corretti e che i dati obbligatori siano compilati, se lo sono permette all'utente di registrarsi.</p> <p>3.L'utente preme il pulsante SIGN IN.</p> <p>4.Il sistema controlla che il nickname usato non sia già in uso.</p> <p>5.Il sistema invia una mail all'indirizzo specificato dall'utente e lo avvisa di confermarla per validare l'account. (vedi MK3)</p> <p>6.L'utente accede alla sua mail e clicca sul link che lo porta a fare il login. (la mail è valida per 1 ora).</p> <p>7.Il sistema salva i dati inseriti come utente registrato.</p>
Condizioni d'uscita	L'utente clicca sul pulsante REGISTER
Requisiti qualitativi	La mail deve essere inviata subito dopo la registrazione, con un tempo limite di 10 secondi. La mail ha validità di 1 ora.
Eccezione: BadData_R	Se nel passo 2 il controllo non va a buon fine il sistema non permette all'utente di registrarsi e gli chiede di ricompilare i campi mostrandogli gli errori commessi. I messaggi di errore sono riportati nella tabella dei campi di registrazione.(vedi MK2) Si ritorna al punto 1 del flusso di eventi principale.
Eccezione:usednick	Nel passo 4 il controllo non va a buon fine e il sistema avvisa l'utente. Si ritorna al passo 1.

TABELLA CAMPI DI REGISTRAZIONE

NOME CAMPO	CONTENUTO	OBLIGATORIETA'	MESSAGGIO DI ERRORE
Nickname	Qualsiasi stringa fino a 45 caratteri che non sia già presente sul DataBase	SI	Nickname non valido o già in uso (Campo Obbligatorio)
Password	Una stringa da 5 a 10 caratteri con almeno 1 numero, 1 carattere speciale e una lettera maiuscola	SI	Password non valida: devi usare: almeno un numero, una lettera maiuscola, un carattere speciale, da 5 a 10 lettere. (Campo Obbligatorio)
Confirm Password	Deve essere identico al campo Password	SI	Le password non corrispondono (Campo Obbligatorio)
email	Deve essere una mail valida	SI	Email non valida (Campo Obbligatorio)
Surname	Qualsiasi stringa fino a 45 caratteri senza numeri ne caratteri speciali	NO	Nome non valido
Name	Qualsiasi stringa fino a 45 caratteri senza numeri ne caratteri speciali	NO	Cognome non valido
photo	Qualsiasi file con peso inferiore o uguale a 500 kb	NO	Immagine non valida(deve avere un peso minore di 500 kb)

MOCK-UPS REGISTRAZIONE

Registrazione corretta[MK1]

KEY-KNOWLEDGE

NICKNAME:	MR. QUIZ99
PASSWORD:	Apocalypse/2020
CONFIRM PASSWORD:	Apocalypse/2020
EMAIL:	giovanni.alfonsi@gmail.com
NAME:	GIOVANNI
SURNAME:	ALFONSI

ADD PHOTO

SIGN-IN

if you have an account

Log-in

Registrazione non corretta[MK2]

KEY-KNOWLEDGE	
NICKNAME:	MR. QUIZ
PASSWORD:	Apocalypse/2020
CONFIRM PASSWORD:	Apocalypse
EMAIL:	giovanni.alfonsi@gmail.com
NAME:	GIOVANNI
SURNAME:	ALFONSI

nickname già in uso e password non conformi

CLICK 

SIGN-IN

Pop-up avviso email[MK3]

KEY-KNOWLEDGE	
NICKNAME:	MR. QUIZ99
PASSWORD:	Apocalypse/2020

Caro Giovanni, ti abbiamo inviato una mail di conferma alla tua casella, clicca sul link per confermare l'account

E-MAIL: giovanni.alfonsi@gmail.com

NAME: GIOVANNI

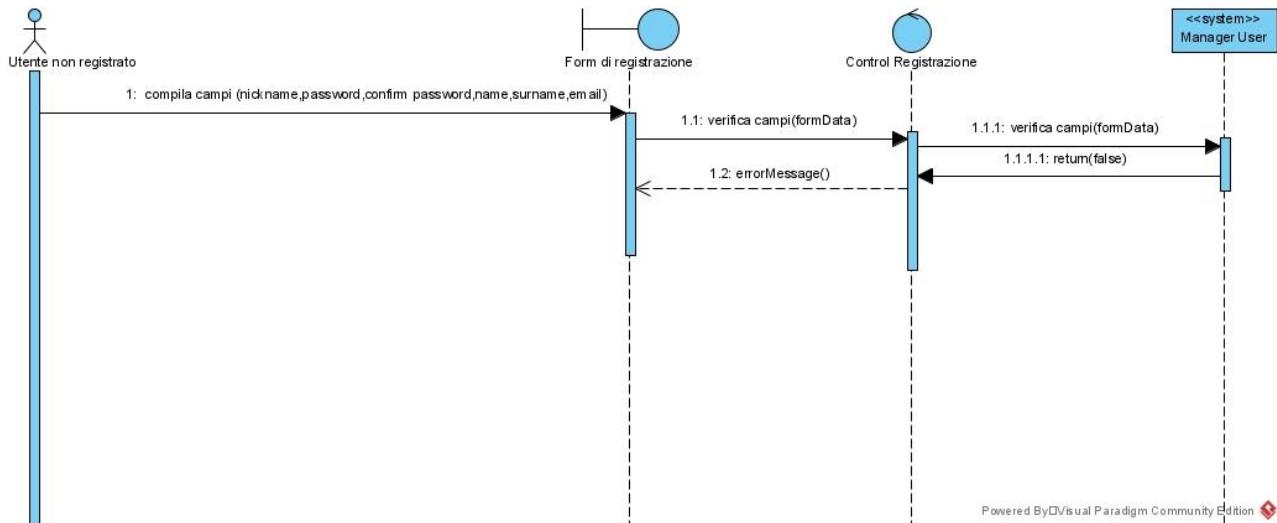
SURNAME: ALFONSI

 ADD PHOTO

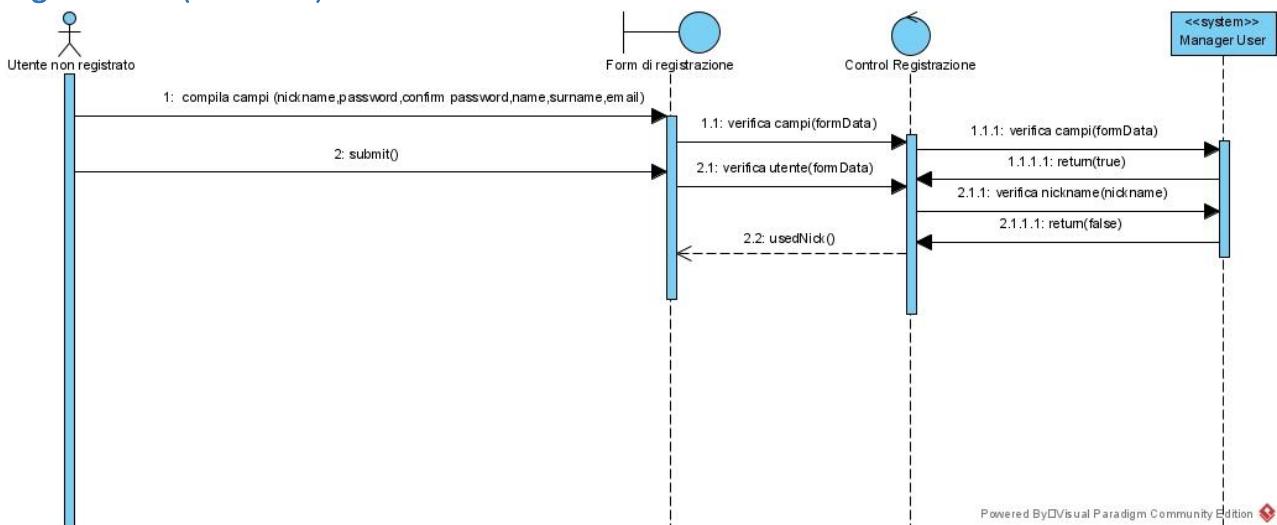
SIGN-IN

SEQUENCE DIAGRAMS REGISTRAZIONE

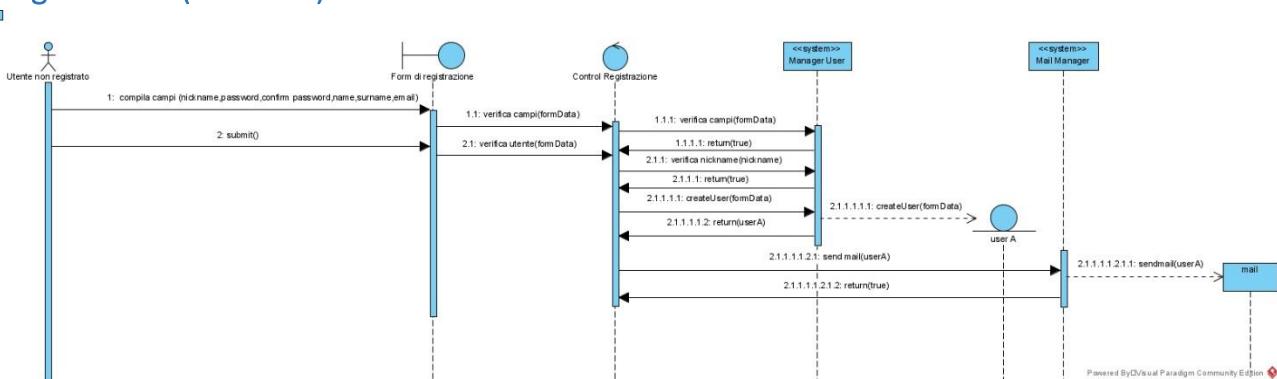
Registrazione(BadDataR)



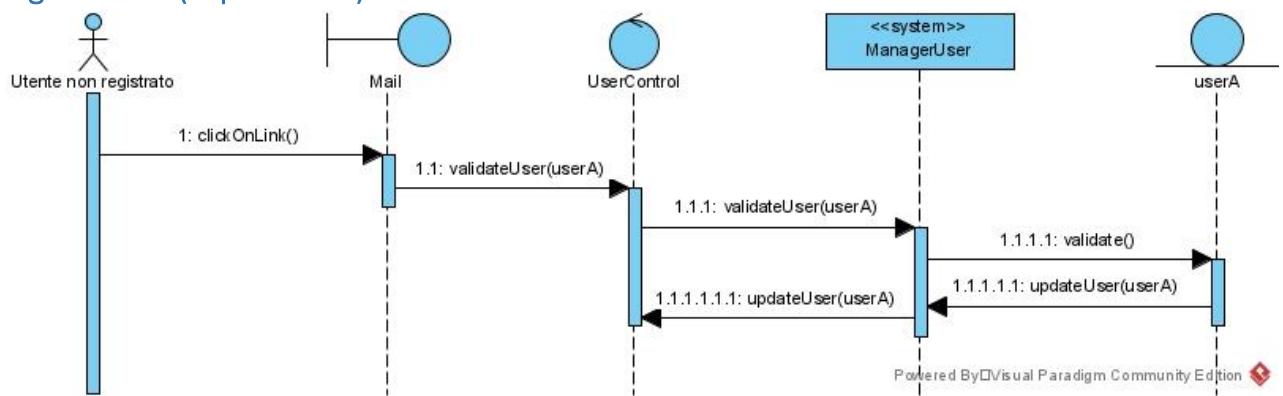
Registrazione(usedNick)



Registrazione(invioMail)



Registrazione(rispostaMail)

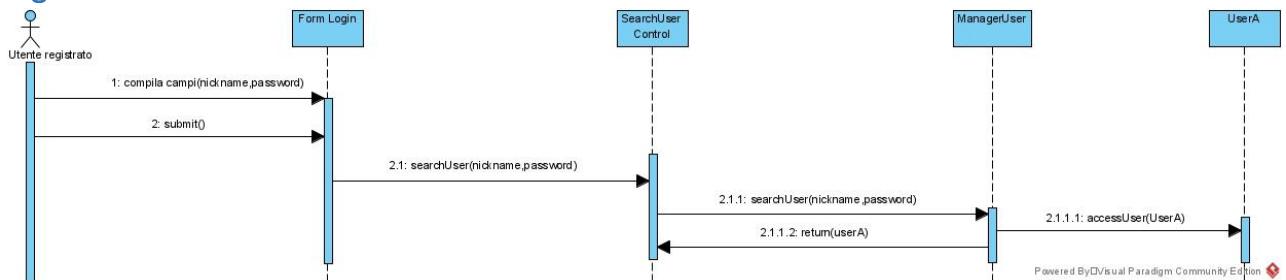


LOGIN-DEMO

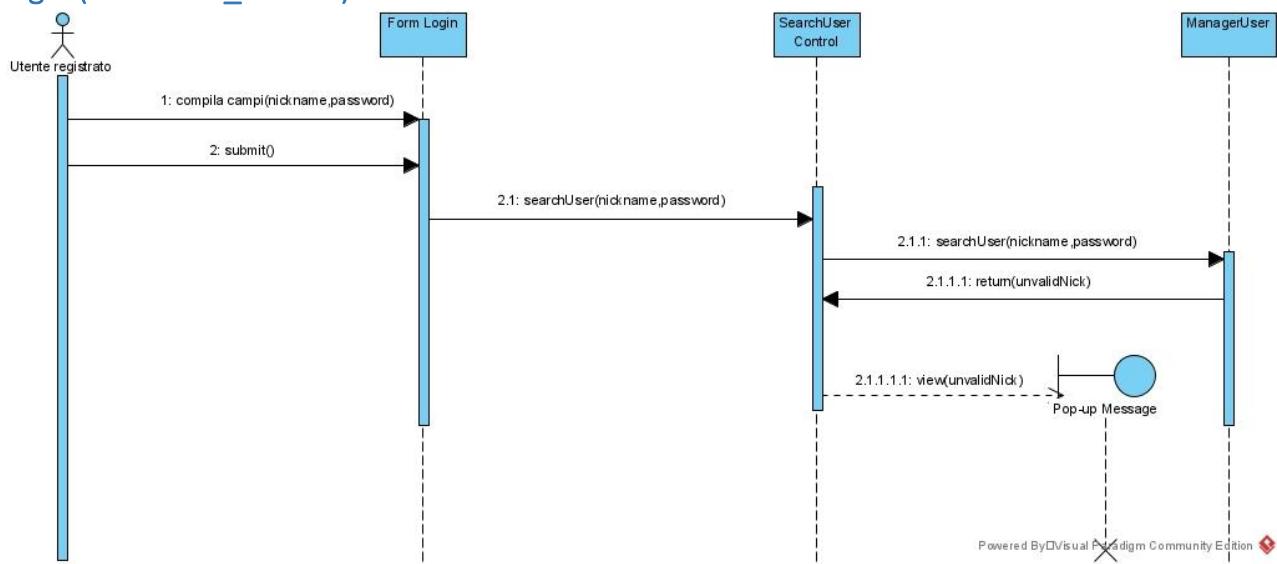
Nome caso d'uso	Login-DEMO
Attori Partecipanti	Utente registrato
Condizioni d'ingresso	L'utente clicca sul tasto LOGIN dalla schermata di benvenuto
Flusso di eventi	<p>1.L'utente compila i campi (Nickname, password) del form e preme LOGIN. (vedi MK4)</p> <p>2.Il sistema controlla che i campi corrispondono a un account già registrato, se corrispondono il sistema fa accedere l'utente.</p>
Condizioni d'uscita	L'utente clicca sul pulsante LOGIN e il sistema accetta i dati.
Requisiti qualitativi	Il sistema dovrà rispondere in un tempo minore di 10 secondi.
Eccezione: username_invalid	<p>Se nel passo 1, l'utente inserisce un username che non corrisponde a nessun utente , il sistema lo avverte che l'utente inserito non esiste.</p> <p>Si ritorna al punto 1 del flusso di eventi principale.</p>
Eccezione: password_invalid	<p>Se nel passo 1, l'utente inserisce una password errata per l'utente inserito, il sistema lo avverte che la password è errata.</p> <p>Si ritorna al punto 1 del flusso di eventi principale.</p>

SEQUENCE DIAGRAMS LOGIN-DEMO

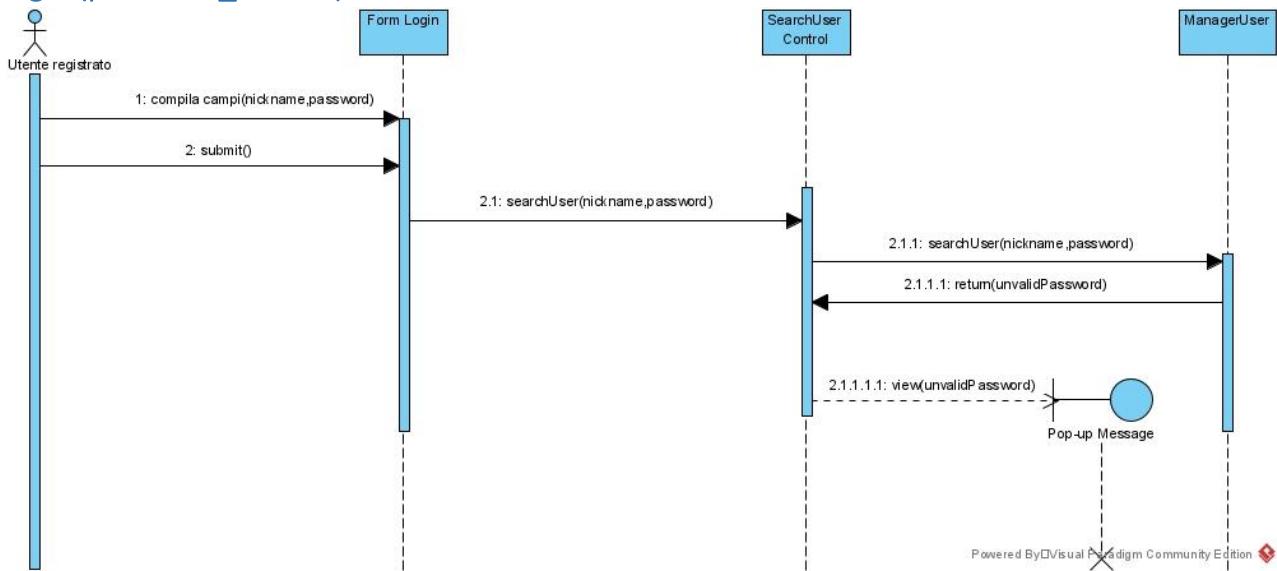
Login corretto



Login (username_invalid)



Login (password_unvalid)



LOGIN

Nome caso d'uso	Login
Attori Partecipanti	Utente registrato
Condizioni d'ingresso	L'utente apre il sistema dopo molto tempo oppure è entrato cliccando sul link alla mail oppure è entrato dopo aver effettuato la registrazione.
Flusso di eventi	1.L'utente compila i campi (Nickname, password) del form e preme LOGIN. (vedi MK4) 2.Il sistema controlla che i campi corrispondono a un account già registrato, se corrispondono il sistema fa accedere l'utente.
Condizioni d'uscita	L'utente clicca sul pulsante LOGIN e il sistema accetta i dati. L'utente clicca sul pulsante di recupero password ed entra nel caso d'uso di recupero password.
Requisiti qualitativi	Il sistema dovrà rispondere in un tempo minore di 10 secondi.
Eccezione: BadData_L	Se nel passo 2 i campi inseriti dall'utente non corrispondono ad un utente già registrato, il sistema non permette all'utente di accedere e gli chiede di ricompilare i campi mostrandogli un messaggio: "Nickname o password errati, riprovare". (vedi MK5) Si ritorna al punto 1 del flusso di eventi principale.
Eccezione: NotAccepted	Se nel passo 2 i campi inseriti corrispondono a un utente registrato ma non accettato, il sistema fa comparire un messaggio pop-up :"accetta la mail prima di continuare".
Eccezione:Suspension	Se l'utente è stato sospeso in precedenza quando fa login con le sue credenziali il sistema gli mostra il messaggio: "Sei stato sospeso, attendi 7 giorni"
Flusso alternativo: Tutorial	Se è il primo accesso dell'utente, il sistema alla fine del login reindirizza l'utente al caso d'uso tutorial.

MOCK-UPS LOGIN

Login corretto[MK4]

KEY-KNOWLEDGE

NICKNAME: MR. QUIZ99

PASSWORD: Apocalypse/2020

[password dimenticata?](#)

LOGIN

Login non corretto[MK5]

KEY-KNOWLEDGE

NICKNAME O PASSWORD ERRATI

NICKNAME: MR. QUIZ99

PASSWORD: ACAMRF

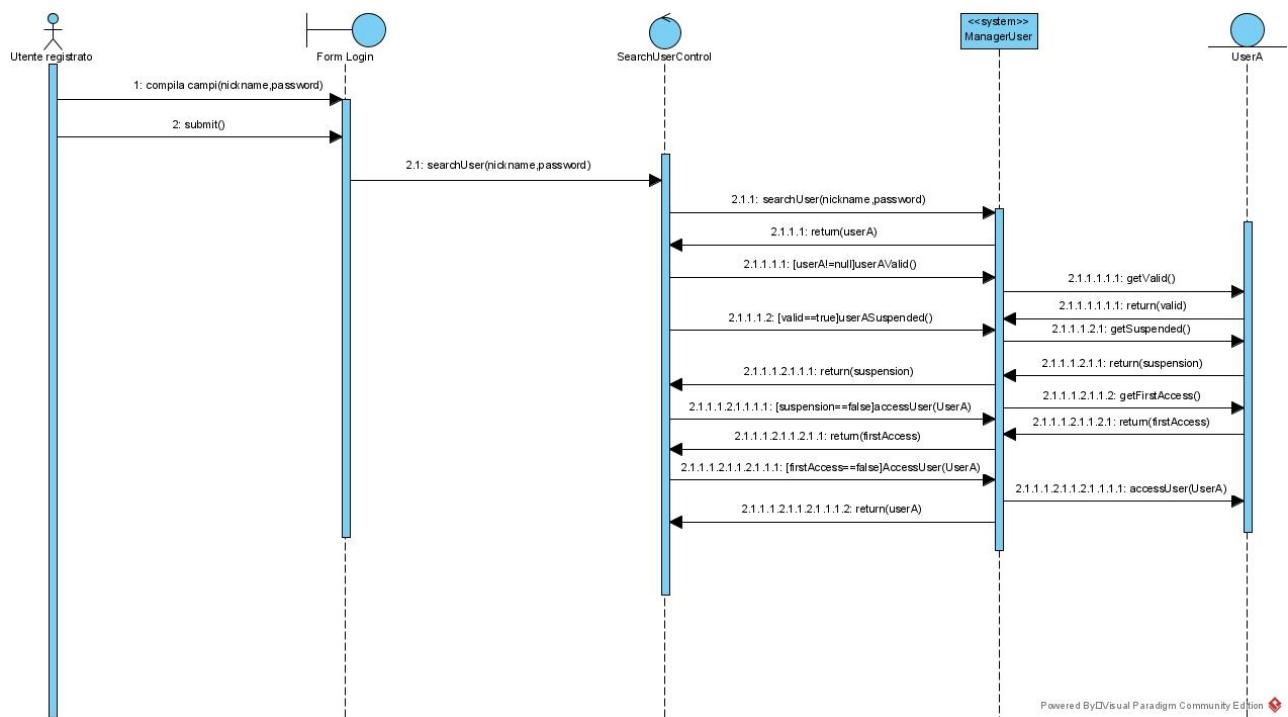
[CLICK password dimenticata?](#)



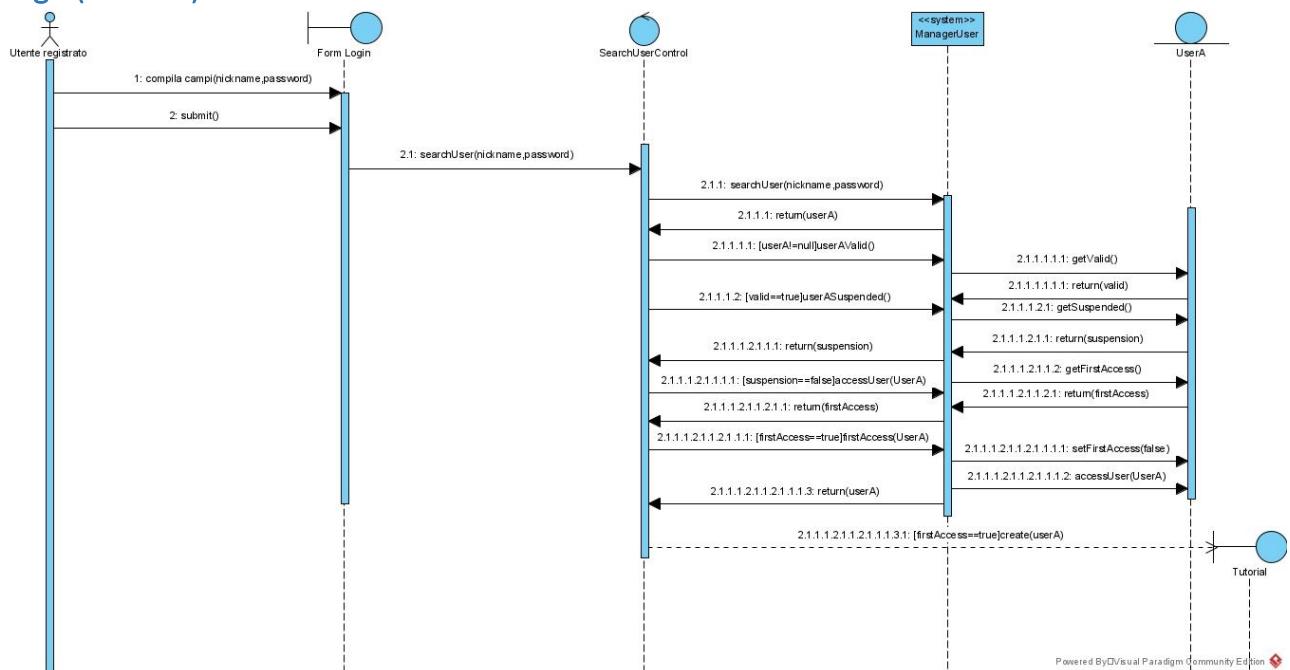
LOGIN

SEQUENCE DIAGRAMS LOGIN

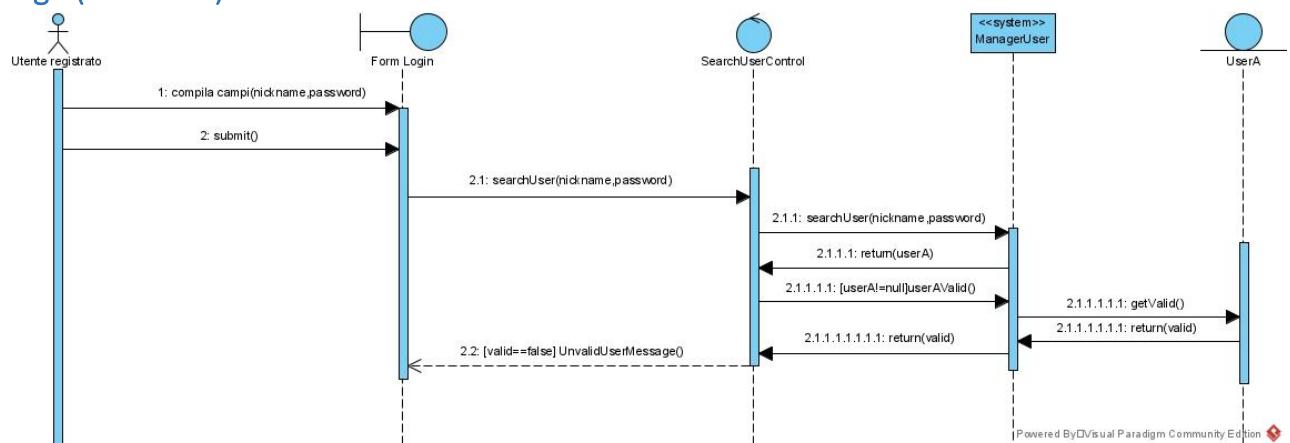
Login corretto



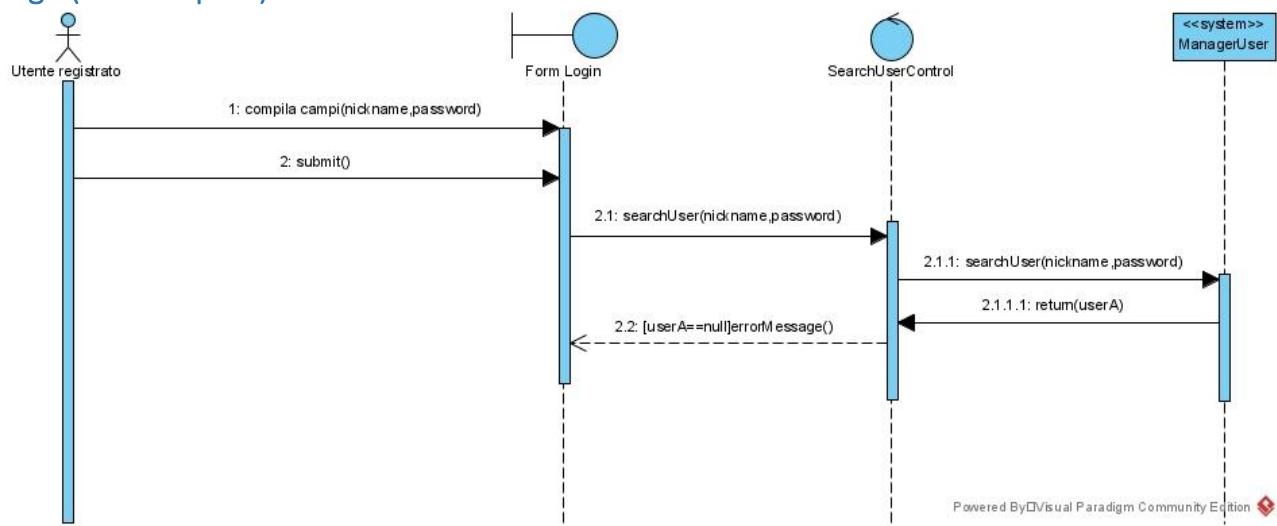
Login(Tutorial)



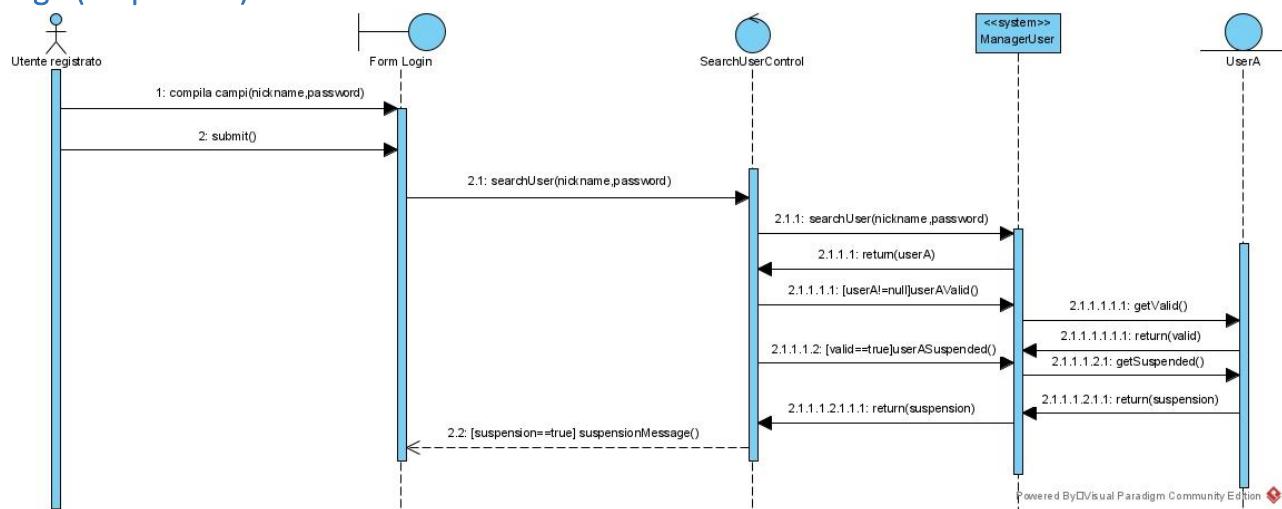
Login(BadDataL)



Login(NotAccepted)



Login(Suspension)



TUTORIAL

Nome caso d'uso	Tutorial
Attori Partecipanti	Utente giocatore
Condizioni d'ingresso	L'utente crea un nuovo account ed effettua il login per la prima volta oppure preme sul pulsante "?" sulla schermata KNOWLEDGE
Flusso di eventi	<p>1) L'utente legge il regolamento e preme "NEXT"</p> <p>2) inizia con le domande. L'utente seleziona la sua risposta e la conferma premendo su "CONFIRM". (vedi MK7)</p> <p>3) l'utente seleziona una tipologia tra quelle disponibili</p> <p>4) l'utente seleziona una domanda tra quelle disponibili e conferma (vedi MK8)</p> <p>5) L'utente formula una domanda con la relativa risposta (compilando la domanda e le risposte) e viene inviata al suo pseudo-avversario. (vedi MK9)</p> <p>6) All'utente appare la schermata HOME (vedi MK10)</p> <p>7) l'utente visualizza la schermata KNOWLEDGE dove preme il tasto "Ho Capito"(vedi MK11)</p>
Condizioni d'uscita	Il tutorial finisce e l'Utente viene portato alla home

MOCK-UPS TUTORIAL

Risposta domanda[MK7]

KEY-KNOWLEDGE
QUESTION N.1
HISTORY
THE DATE BEGINNING OF THE FIRST GLOBAL WAR
REMAINING TIME: 30S
1942 1915 1914 1918 CLICK 1 CONFIRM CLICK 2

Scelta domanda[MK8]

KEY-KNOWLEDGE
CHOICE QUESTION N.1
TIPOLOGY:GEOGRAPHY ▼
THE CAPITAL OF FRANCE ▼
TIME REMAINING:30S
PARIS LONDON ROME LUXEMBOURG CONFIRM

Creazione domanda[MK9]

KEY-KNOWLEDGE	
CREATING QUESTION N.1	
Una ninfea in un lago ogni giorno raddoppia il suo volume,ipotizziamo che impiega 50 giorni per ricoprire tutto il lago.Quanti giorni impiega per coprirne metà?	
TIME REMAINING: 3m,0s	
CORRECT QUESTION:1	
49	48
25	36
<input type="button" value="CONFIRM"/>	

Schermata principale[MK10]

KEY-KNOWLEDGE		
PROFILE 		
7 fai uno swipe a sinistra per vedere la tua KNOWLEDGE	 clicca qui per vedere i tuoi dati 	
5		
Nickname: Mr.Quiz99	6	
Partite vinte: 55%		
Partite totali: 132		
 ADD PHOTO 	 8 Premere l'icona per uscire dall'account corrente	
1 seleziona una di queste 3 modalità di gioco prima di cliccare play. Non potrai giocare senza selezionare la modalità		
2  10 domande da rispondere , CON STORICO	3  6 domande da rispondere 2 da scegliere, CON STORICO e 2 da creare	4  30 domande da rispondere , SENZA STORICO
CLASSIC MODE	MISC MODE	RESTART MODE

Schermata KNOWLEDGE[MK11]

KEY-KNOWLEDGE	
KNOWLEDGE LEVEL 0%	
HISTORY	0%
SCIENCES	0%
GEOGRAPHY	0%
ARTS	0%
GENERAL	0%

?
cliccando qui puoi rifare il tutorial

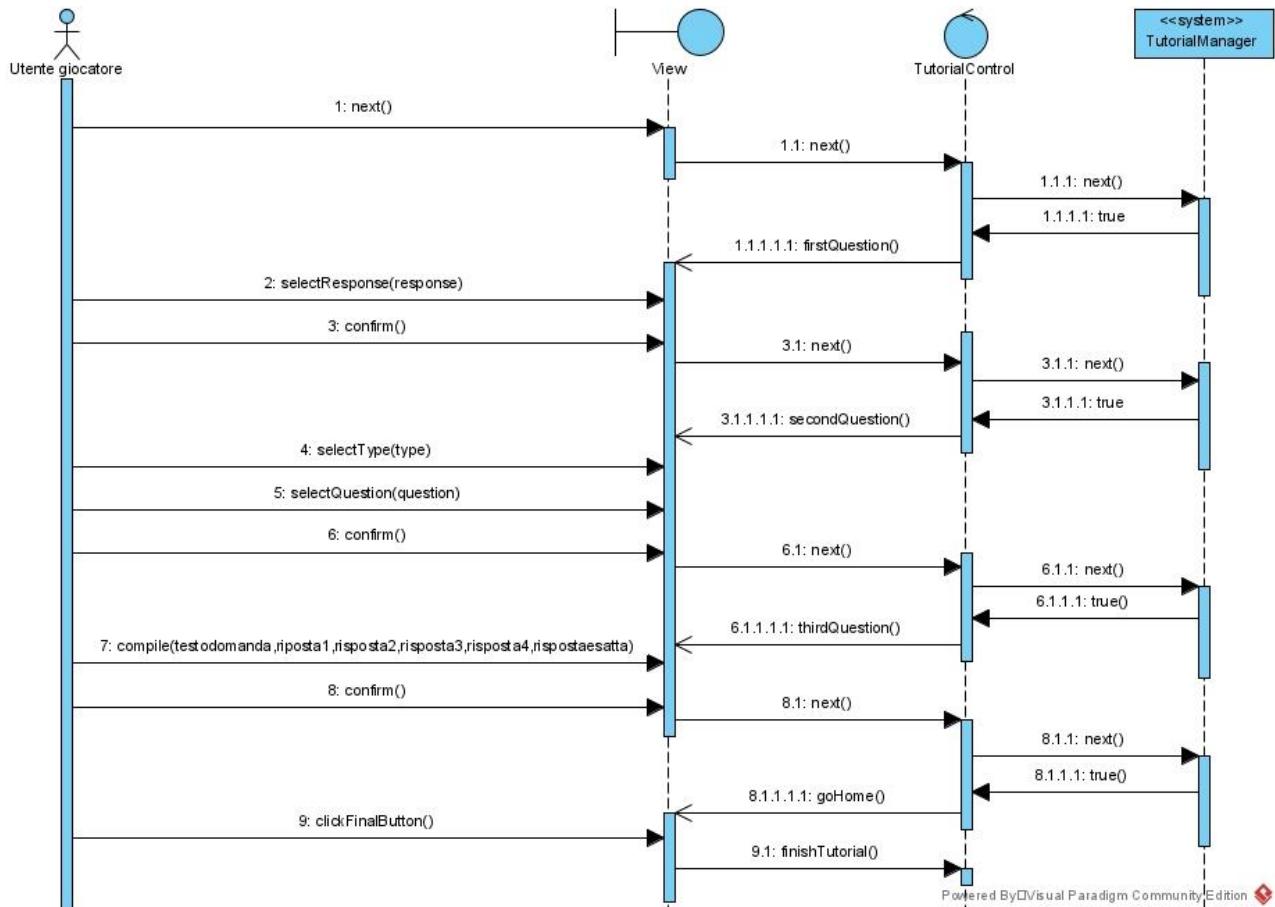
FUNZIONAMENTO

In questa pagina puoi vedere il tuo livello di KNOWLEDGE, per ogni categoria e anche la tua knowledge media (KNOWLEDGE LEVEL). Ogni volta che rispondi a una domanda correttamente incrementerai la tua KNOWLEDGE. Lo STORICO è l'elenco delle domande a cui hai risposto, non potrai visionarlo, l'IA lo conserverà e lo userà per farti domande sempre più difficili in base alle tue conoscenze. Buona fortuna!!!

HO CAPITO

SEQUENCE DIAGRAM TUTORIAL

Tutorial



CANCELLA UTENTE

Nome caso d'uso	Cancella Utente
Attori partecipanti	UserManager
Condizioni d'ingresso	L'Usermanager preme sul pulsante elimina sull'utente desiderato(vedi MK24) o preme DELETE sul report creato dall'utente
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Il sistema fa apparire u pop-up di conferma con il messaggio "Eliminare L'utente?" con i pulsanti SI e NO 2) L'UserManager clicca su SI 3) Il sistema cancella l'utente
Condizioni d'uscita	L'UserManager fa logout
Flusso alternativo: declined	Al passo 2 L'userManager clicca su NO e il sistema non cancella l'utente

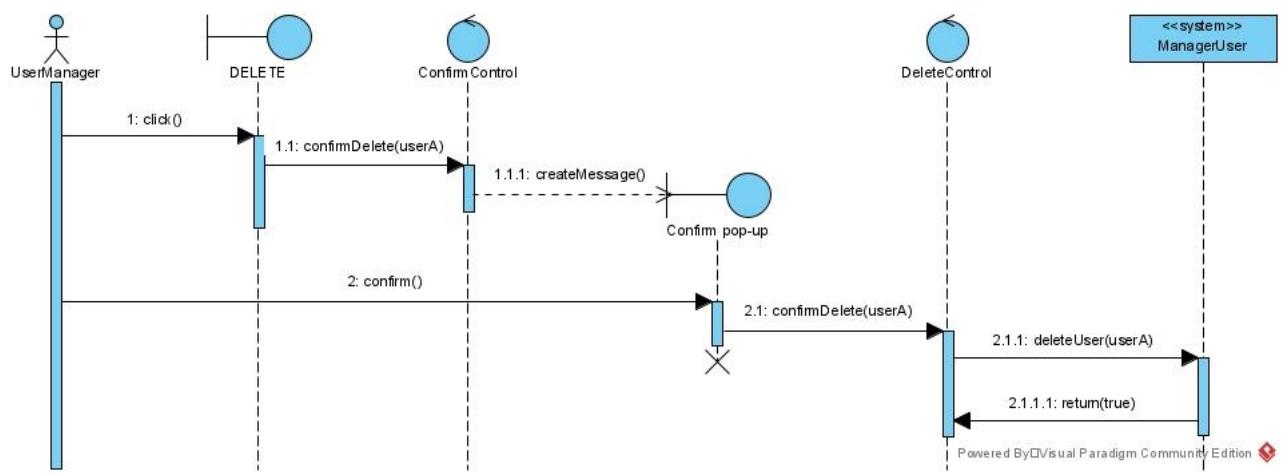
MOCK-UPS CANCELLA UTENTE

Delete User[MK24]

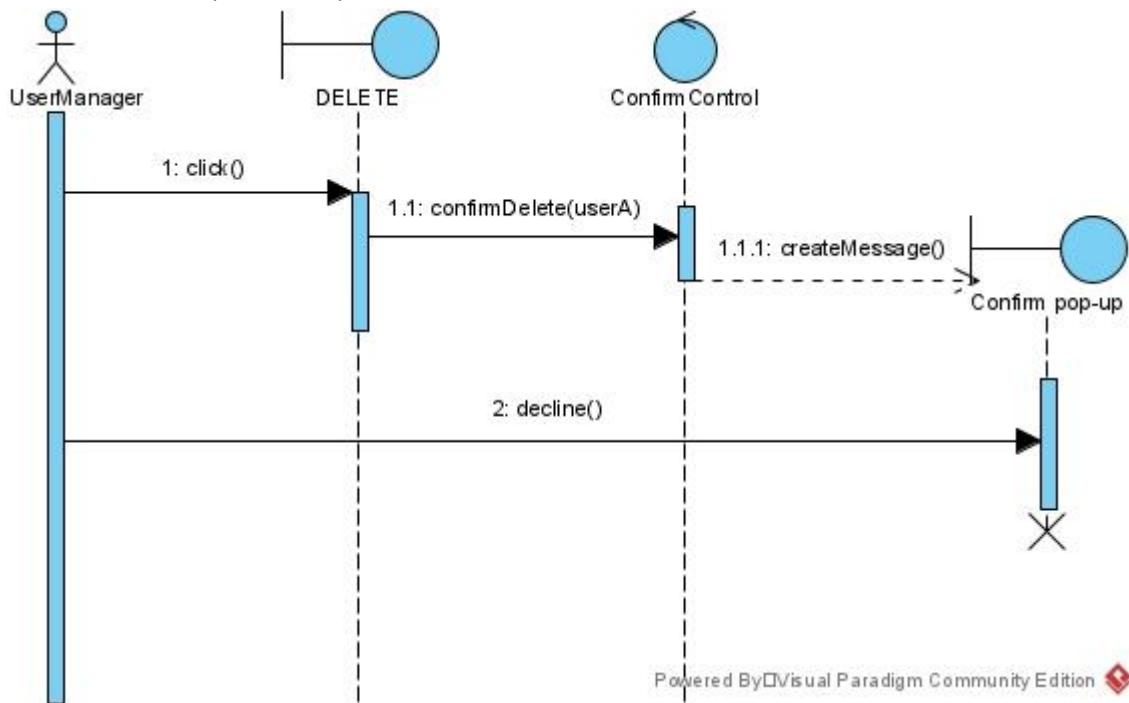
KEY-KNOWLEDGE		
USER VIEW		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Sicuro di voler rimuovere l'utente Dred65? </div>		
User	SI	NO
Dred65	DELETE STATS SUSPEND	
User0	DELETE STATS SUSPEND	
User1	DELETE STATS SUSPEND	
User2	DELETE STATS SUSPEND	

SEQUENCE DIAGRAMS CANCELLA UTENTE

Cancella utente



Cancella utente(declined)

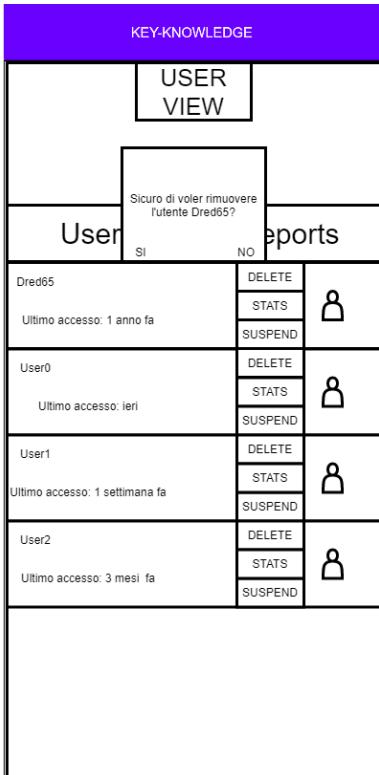


SOSPENDI UTENTE

Nome caso d'uso	Sospendi Utente
Attori partecipanti	UserManager
Condizioni d'ingresso	L'Usermanager preme sul pulsante sospendi sull'utente desiderato(vedi MK24) o preme SUSPEND sul report creato dall'utente
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Il sistema fa apparire un pop-up di conferma con il messaggio "Sospendere l'utente per una settimana?" con i pulsanti SI e NO 2) L'UserManager clicca su SI 3) Il sistema sospende l'utente
Condizioni d'uscita	L'UserManager fa logout
Flusso alternativo: declined	Al passo 2 L'UserManager clicca su NO e il sistema non sospende l'utente

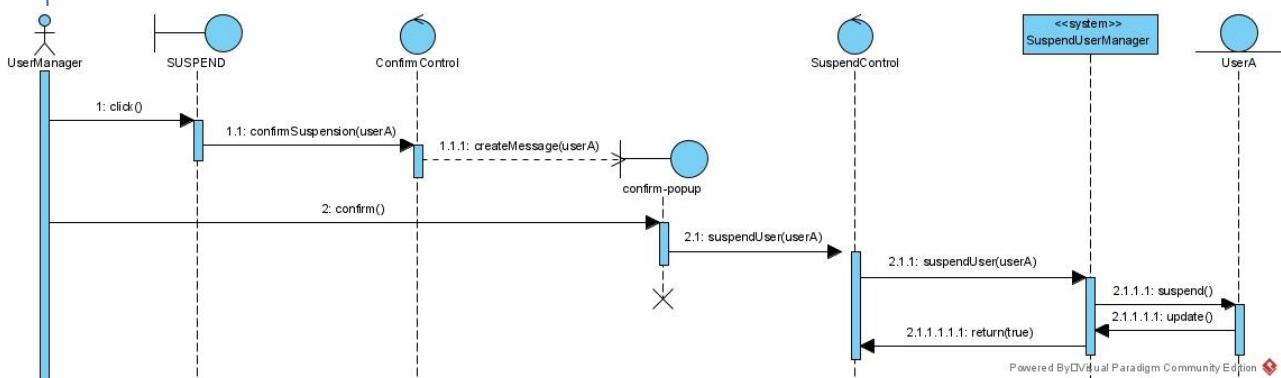
MOCK-UPS SOSPENDI UTENTE

Delete User[MK24]

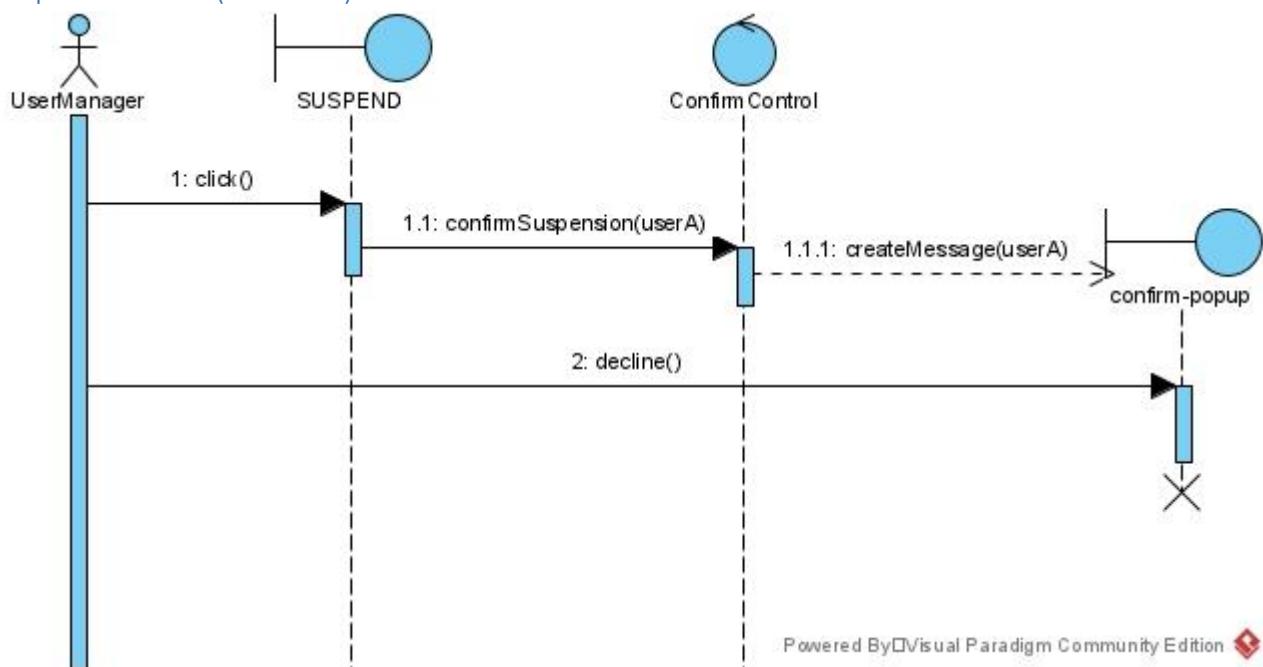


SEQUENCE DIAGRAMS SOSPENDI UTENTE

Sospendi utente



Sospendi utente(declined)

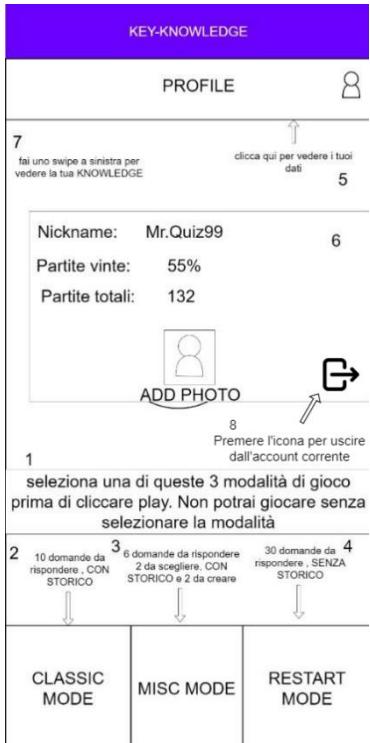


AGGIUNTA FOTO

NOME CASO D'USO	Aggiunta Foto	[CU-AF]
ATTORI	Utente giocatore	
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente è nella schermata principale del profilo e clicca sul pulsante "aggiungi foto"	
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente sceglie una foto dal proprio dispositivo e clicca su di essa per aggiungerla. 2. Il sistema mostra all'utente la nuova foto appena aggiunta, nel campo dedicato all'interno della schermata principale del profilo (vedi mk-10) 	
CONDIZIONI DI USCITA	L'utente clicca su una foto all'interno del proprio dispositivo e la aggiunge.	
ECCEZIONE "wrong-extension"	Se l'utente sceglie una foto con estensione diversa da png o jpeg, il sistema mostra all'utente un Toast con il seguente messaggio "impossibile aggiungere la foto selezionata, riprovare"	
ECCEZIONE "wrong-dim"	Se l'utente inserisce una foto con dimensioni superiori a 50KB, il sistema mostra all'utente un Toast con il seguente messaggio "impossibile aggiungere la foto selezionata, riprovare"	

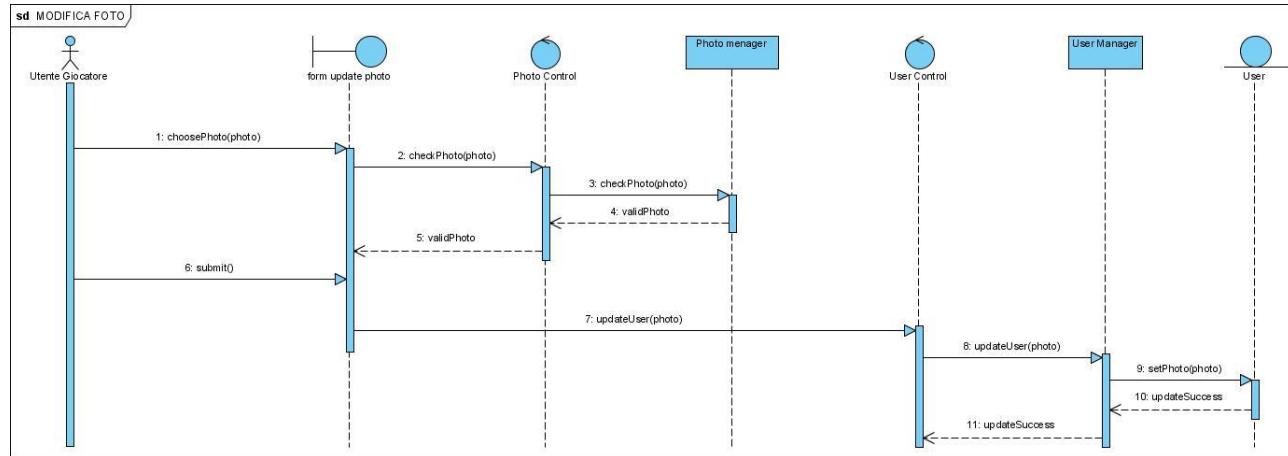
MOCK-UPS AGGIUNTA FOTO

Schermata principale[MK10]

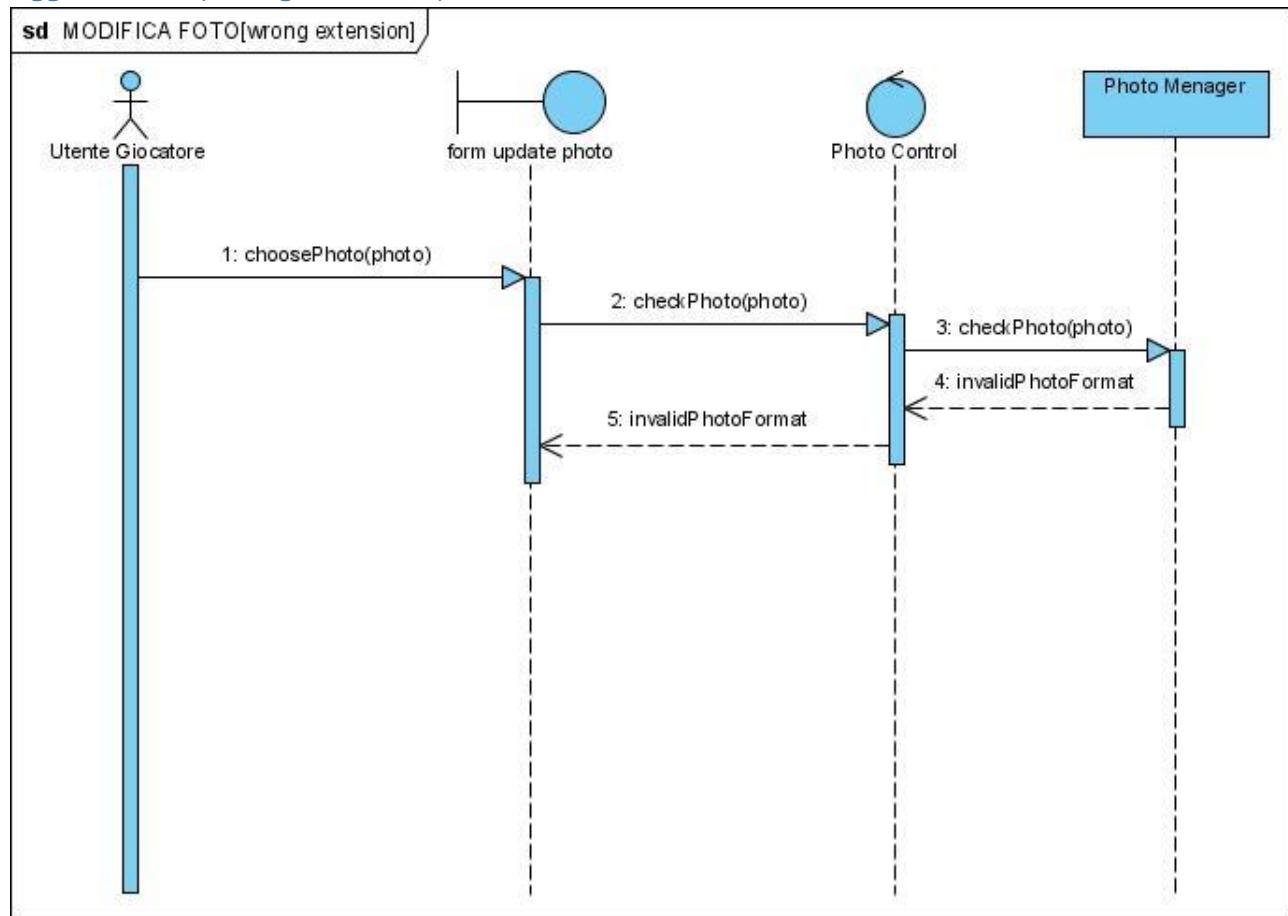


SEQUENCE DIAGRAMS AGGIUNTA FOTO

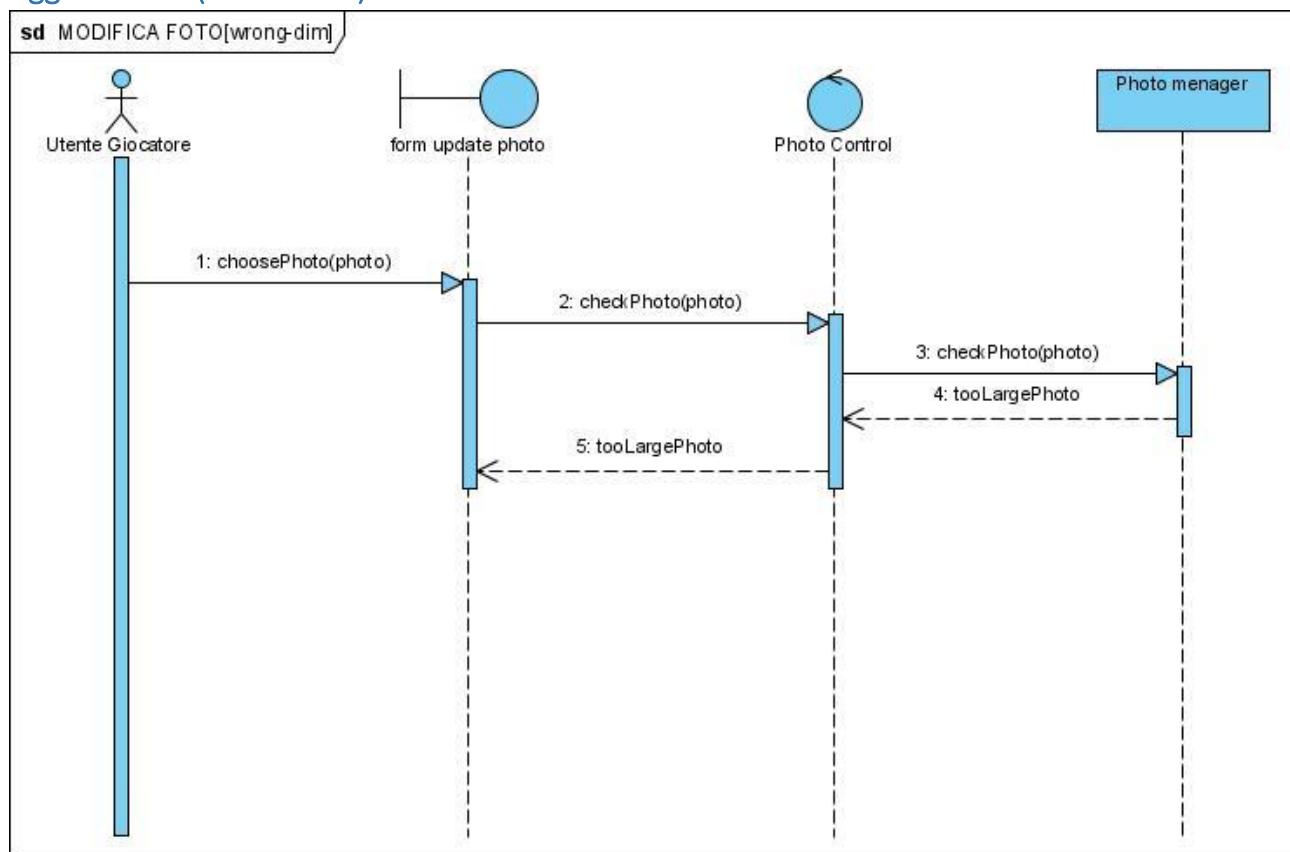
Aggiunta foto



Aggiunta foto(wrong-extension)



Aggiunta foto(wrond-dim)



LOG-OUT

NOME CASO D'USO	LOG-OUT	[CU-OUT]
ATTORI	Utente registrato	
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente ha fatto log-in nell'applicazione e si trova nella schermata di profilo principale. Vedi MK[10]	
FLUSSO DI EVENTI	1.L'utente clicca sul pulsante di log-out 2.L'utente visualizza un pop-up che lo avvisa che sta per effettuare il log-out con i pulsanti SI e NO 3.L'utente clicca su SI.	
FLUSSO ALTERNATIVO: reject	1. Al passo 3 l'utente clicca su NO 2. L'utente torna alla schermata iniziale	
CONDIZIONI DI USCITA	Il sistema disconnette l'utente	

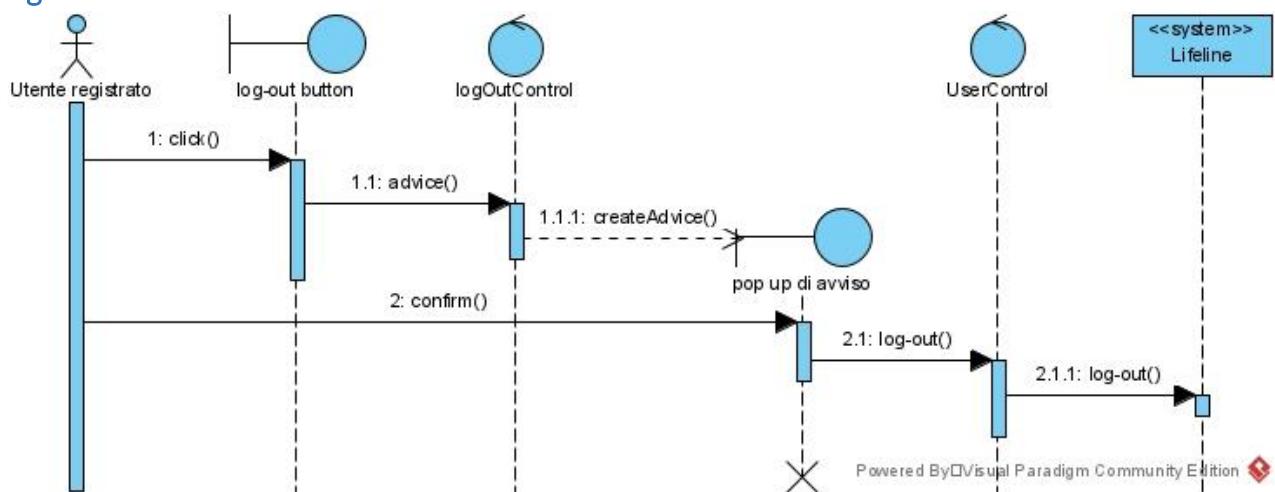
MOCK-UPS LOG-OUT

Schermata principale[MK10]

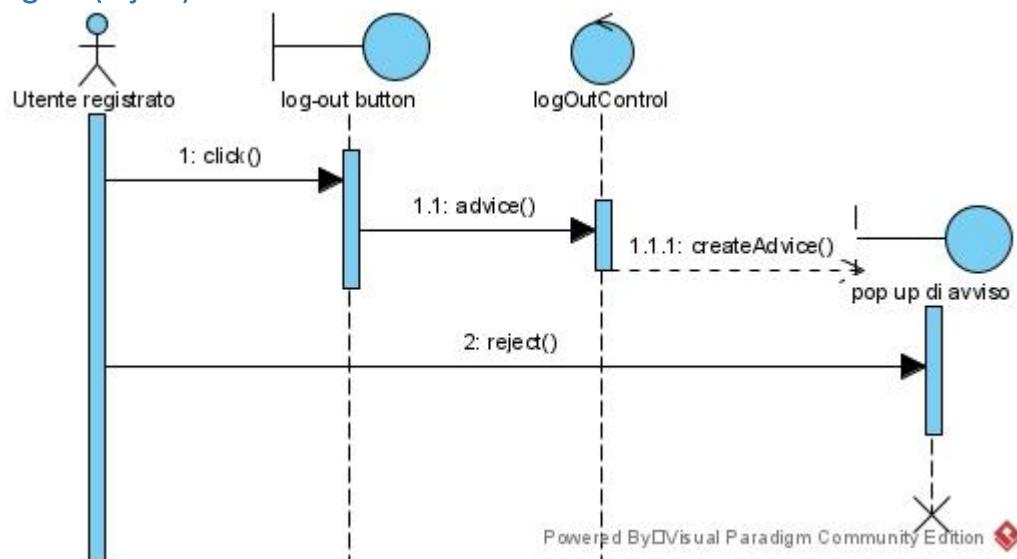


SEQUENCE DIAGRAMS LOG OUT

Log out



Log out(reject)



MODIFICA PASSWORD

NOME CASO D'USO	Modifica password	[CU-VK]
ATTORI	Utente giocatore	
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente è correttamente registrato e dalla schermata del profilo clicca sul pulsante "modifica password"	
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente è nella schermata "modifica password" 2. Il sistema mostra all'utente 3 campi di editing ("inserisci vecchia password", "inserisci nuova password", "conferma nuova password") e un pulsante "SALVA" in basso. (vedi mk-35) 3. L'utente digita correttamente i dati all'interno dei campi 4. L'utente clicca sul pulsante "SALVA" in basso. 	
CONDIZIONI DI USCITA	L'utente clicca sul pulsante di back del proprio cellulare ed esce dalla schermata "modifica password" entrando di nuovo nella schermata del profilo.	
ECCEZIONE "old password wrong"	Se l'utente sbaglia la propria vecchia password, quando clicca "SALVA" il sistema mostra all'utente un messaggio in cui è scritto "qualcosa è andato storto, compila i campi correttamente e riprova".	
ECCEZIONE "new password wrong"	Se l'utente digita la nuova password con caratteri minori di 8, oppure non alfanumerico, il sistema mostra all'utente un messaggio in cui è scritto "password non accettata, inserire una password con più di 8 caratteri alfanumerici, riprovare".	
ECCEZIONE "confirm password wrong"	Se l'utente digita la password di conferma diversa dalla password digitata nel campo precedente, il sistema mostra all'utente un messaggio in cui è scritto "password non confermata, riprovare".	

MOCK-UPS MODIFICA PASSWORD

Update password [MK35]

KEY-KNOWLEDGE

Vecchia password

Mostra password

Nuova password

Mostra password

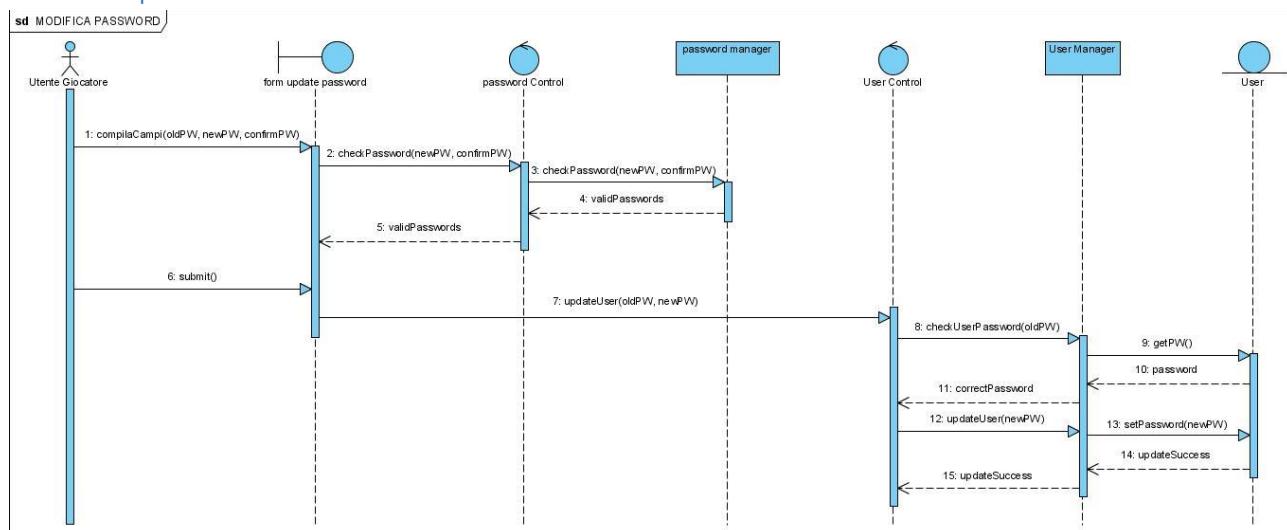
Conferma nuova password

Mostra password

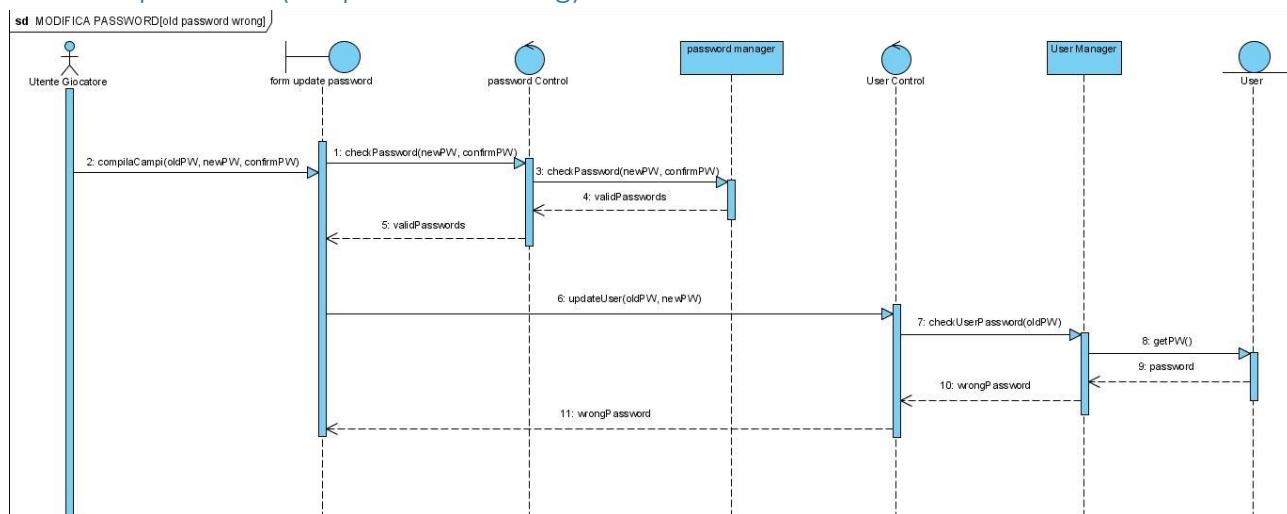
ANNULLA
SALVA

SEQUENCE DIAGRAMS MODIFICA PASSWORD

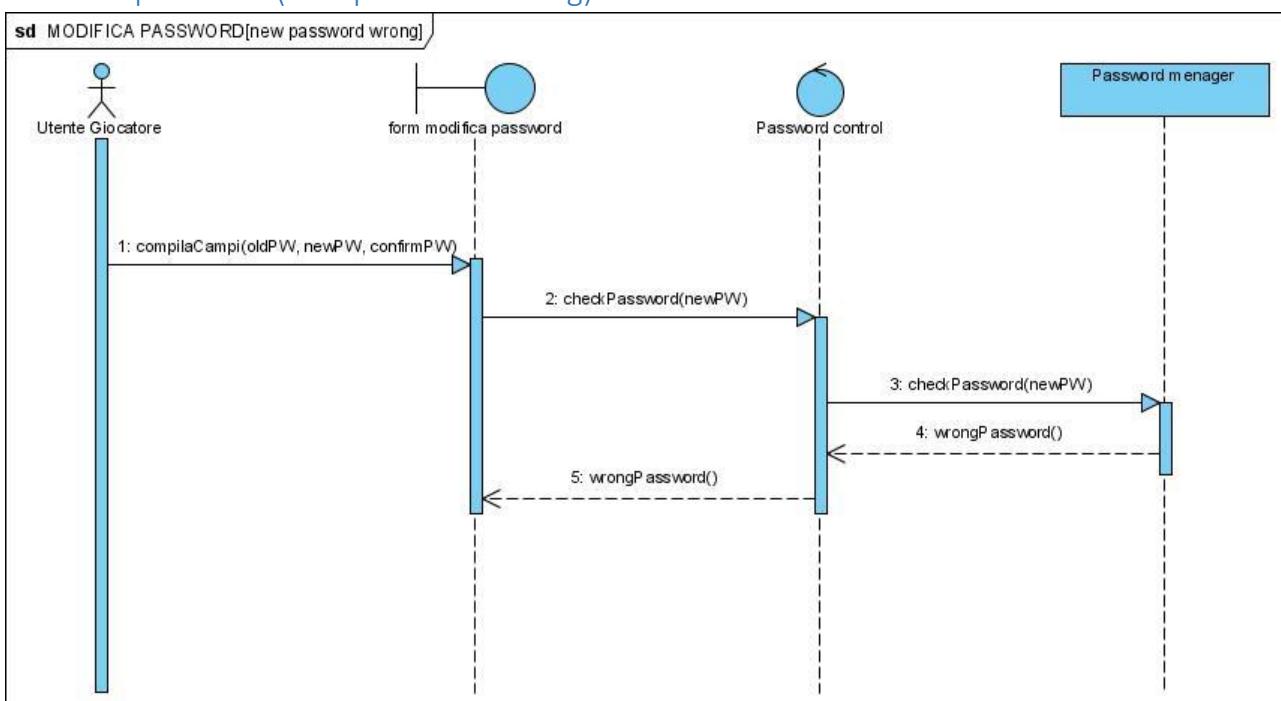
Modifica password



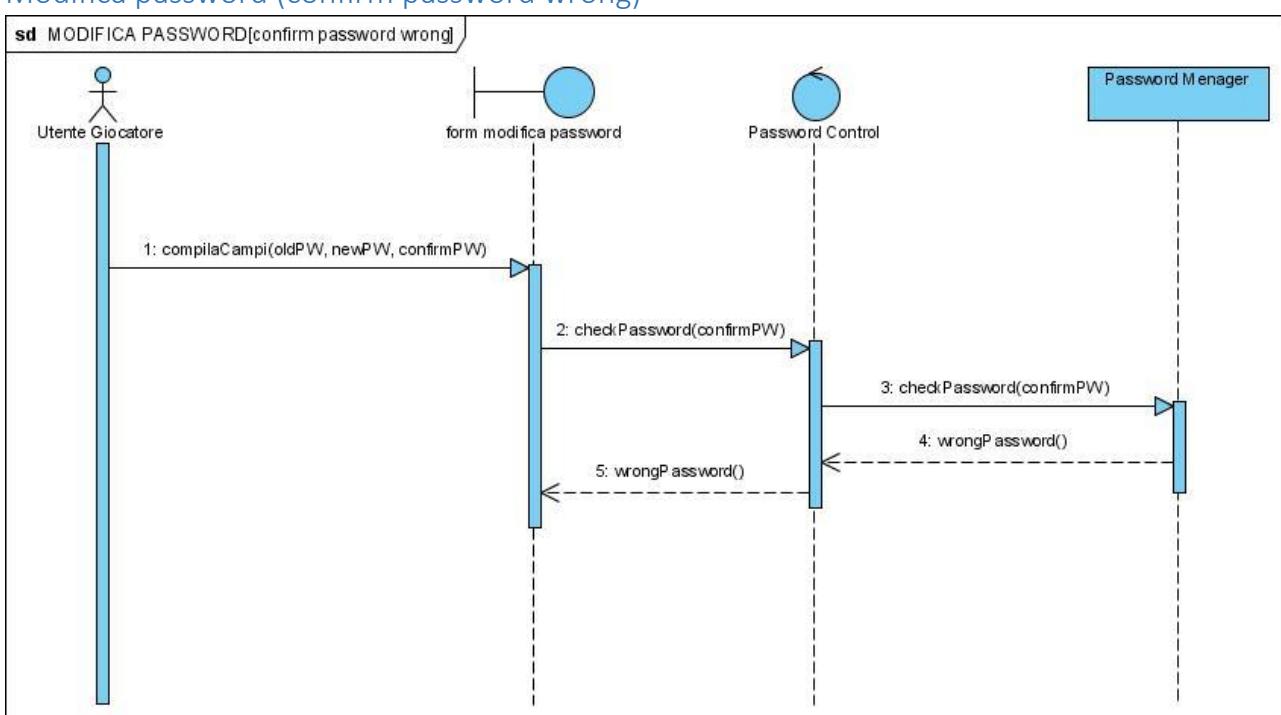
Modifica password (old password wrong)



Modifica password (new password wrong)



Modifica password (confirm password wrong)



RECUPERA PASSWORD

NOME CASO D'USO	Recupera password
ATTORI	Utente Registrato
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente registrato preme su "RECUPERA PASSWORD" nella schermata di log-in
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1) L'utente registrato visualizza la schermata di recupero della password (vedi MK0) 2) Inserisce il nickname e l'email utilizzata per la creazione dell'account 3) Il sistema verifica se l'email inserita corrisponde all'email di creazione di quel determinato nickname

	<p>4) Se la verifica va a buon fine viene inviata un email di recupero password</p> <p>5) L'utente registrato entra nella propria mail e tramite l'email inviata in precedenza entra nella schermata di creazione di una nuova password dove digita la nuova password e infine preme su "CAMBIA PASSWORD"</p>
CONDIZIONI DI USCITA	L'utente registrato preme su "CAMBIA PASSWORD" e il sistema invia la mail per il recupero.
Requisiti qualitativi	La mail di recupero ha validità di 1 ora
Flussi alternativi : email_error	<p>1 Al passo 3 la mail inserita non corrisponde al nickname inserito</p> <p>2 Il sistema mostra un messaggio di errore "email non riconosciuta"</p> <p>3 si ritorna al passo 2 del flusso principale.</p>

MOCK-UP RECUPERA PASSWORD

KEY-KNOWLEDGE

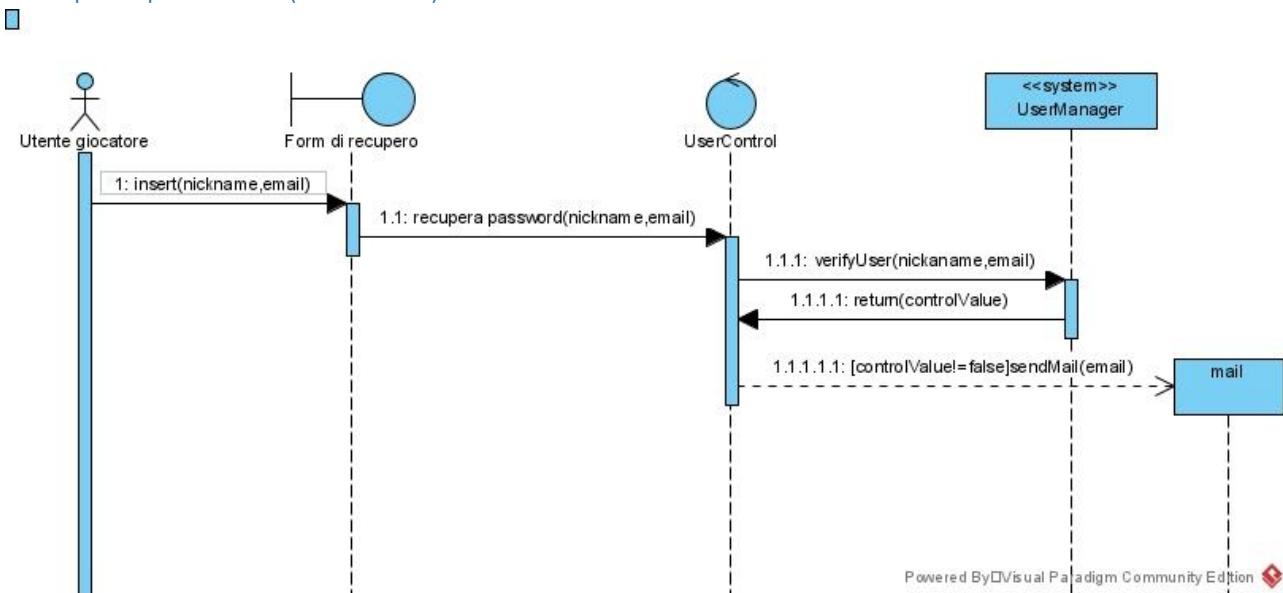
email

nickname

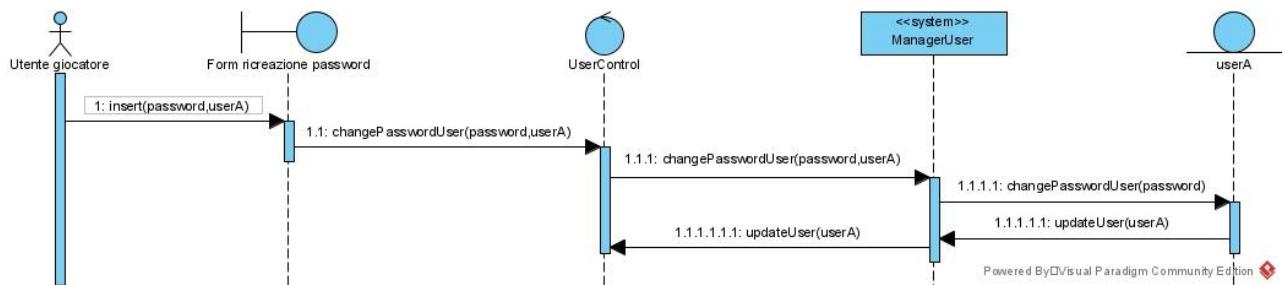
ANNULLA
INVIA MAIL

SEQUENCE DIAGRAMS RECUPERO PASSWORD

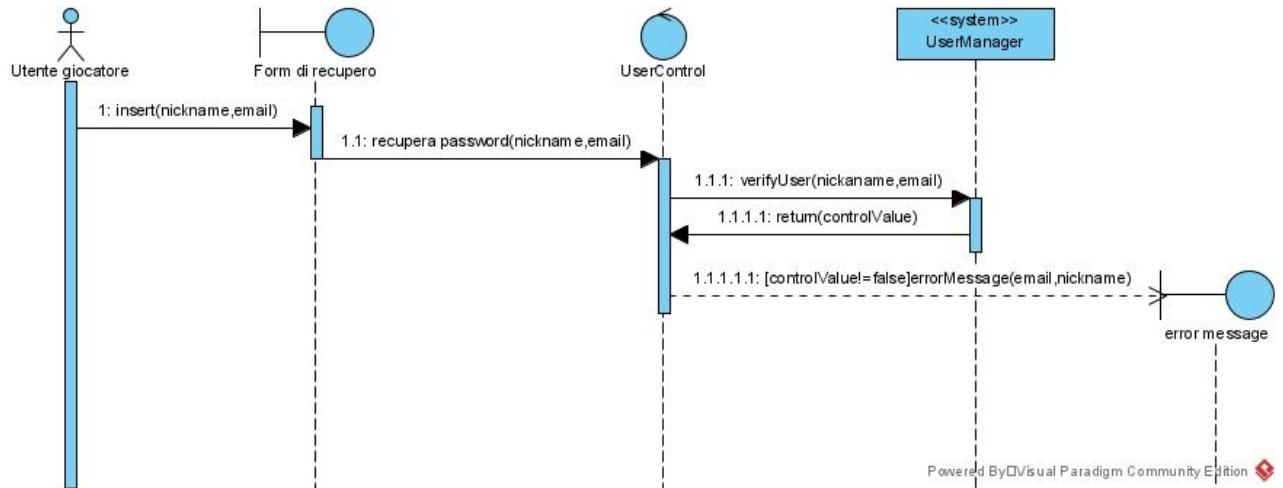
Recupero password (invio mail)



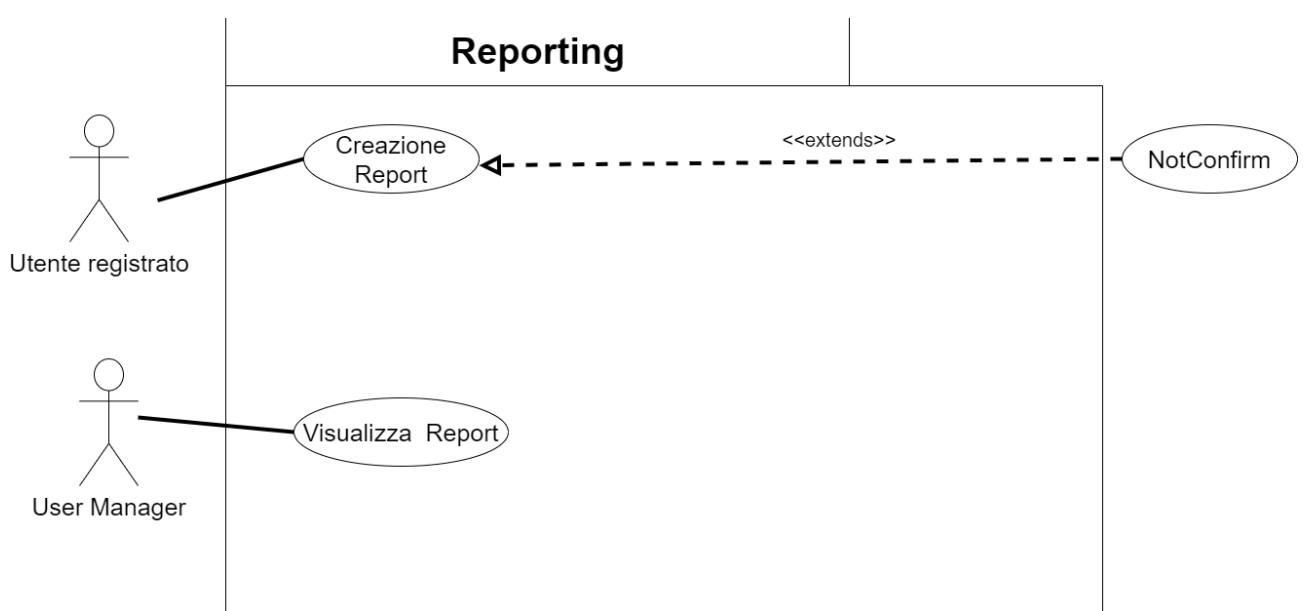
Recupero password (risposta mail)



Recupero password (email_error)



PACKAGE REPORTING

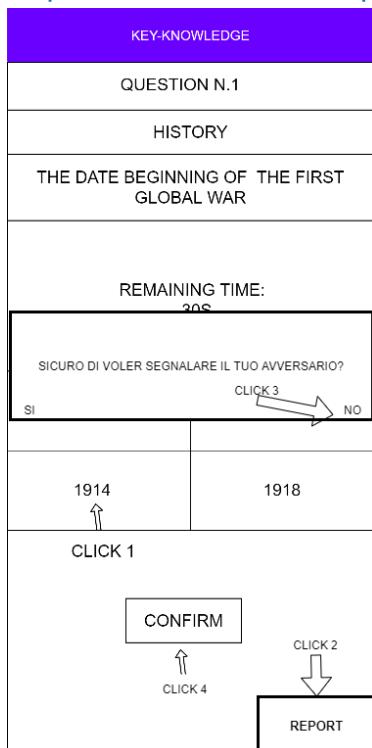


CREAZIONE REPORT

Nome caso d'uso	Creazione Report
Attori partecipanti	Utente registrato
Condizioni d'ingresso	L'utente si trova in una partita in modalità MISC
Flusso di eventi	1.L'utente preme il tasto REPORT. 2 appare un pop-up di conferma "vuoi confermare il report?" con SI o NO.(vedi MK21) 3L'utente clicca su SI
Condizioni d'uscita	L'utente B conferma o meno il REPORT
Requisiti qualitativi	Il sistema dovrà notificare l'userManager del REPORT non oltre 5 minuti
Eccezione: NotConfirm	Se al passo 6 l'utente clicca su NO il report non viene inviato.

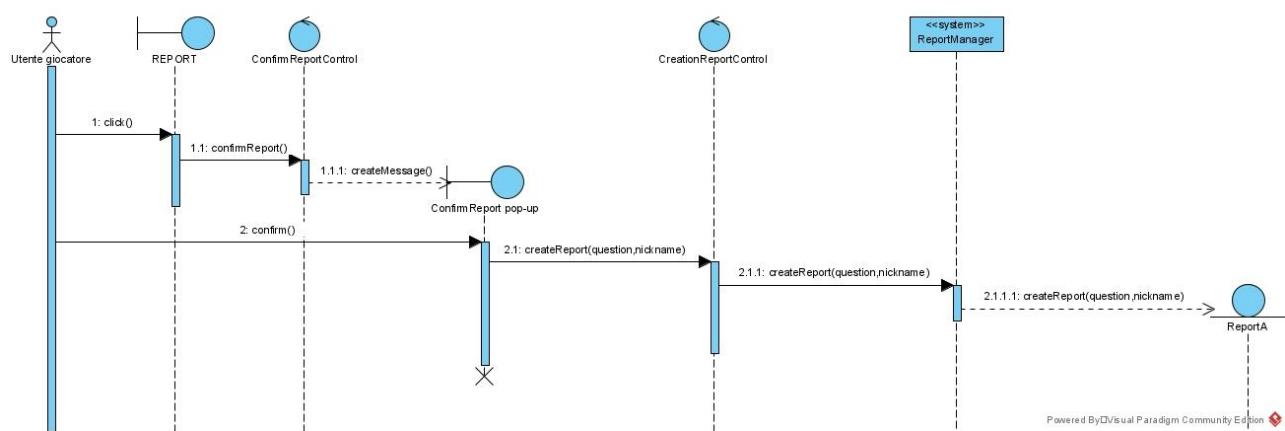
MOCK-UP CREAZIONE REPORT

Risposta domanda con Report[MK21]

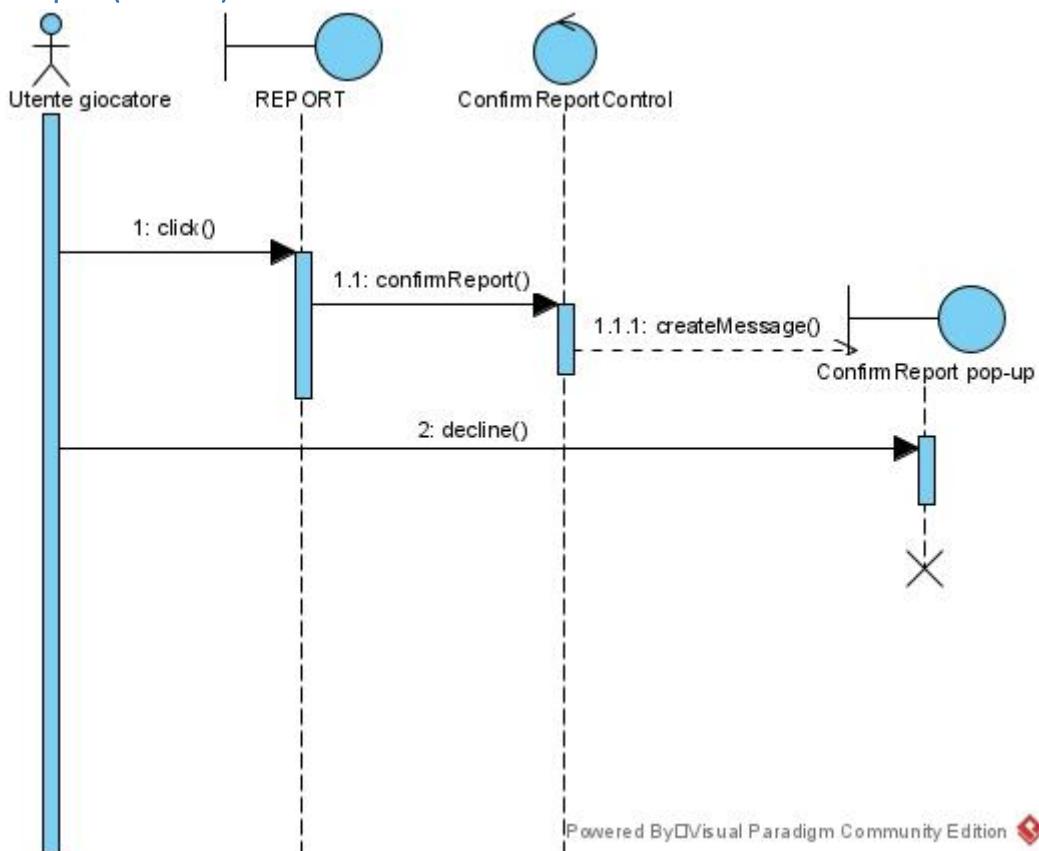


SEQUENCE DIAGRAMS CREAZIONE REPORT

Creazione report



Creazione report(decline)

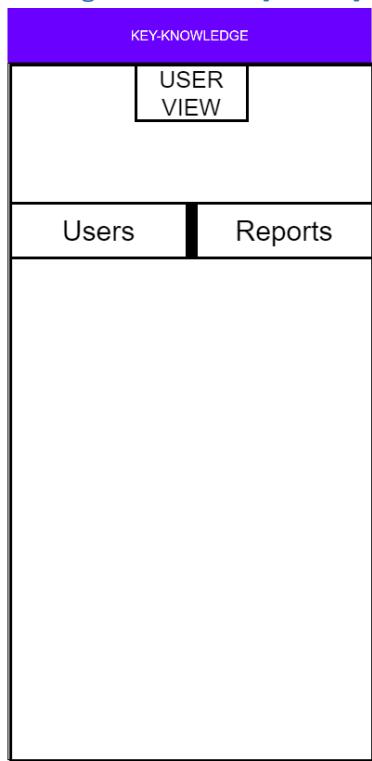


VISUALIZZA REPORT

Nome caso d'uso	Gestione Report
Attori partecipanti	UserManager
Condizioni d'ingresso	L'UserManager si trova nella sezione report della sua area utente(vedi MK23)
Flusso di eventi	1L'UserManager seleziona il Report e lo apre 2L'UserManager visualizza il testo della domanda segnalata con le sue risposte.
Condizioni d'uscita	L'UserManager esce dalla sua area utente

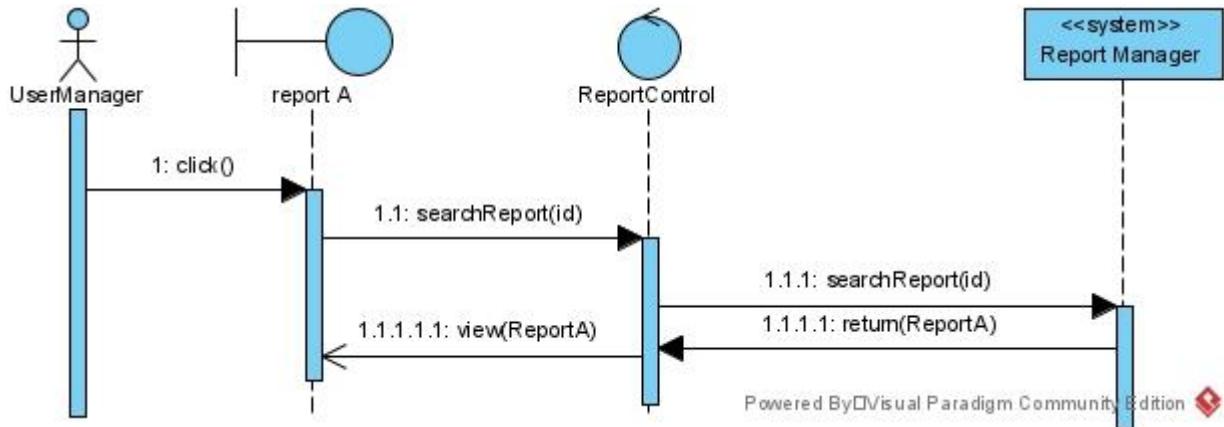
MOCK-UP VISUALIZZA REPORT

Management Area[MK23]

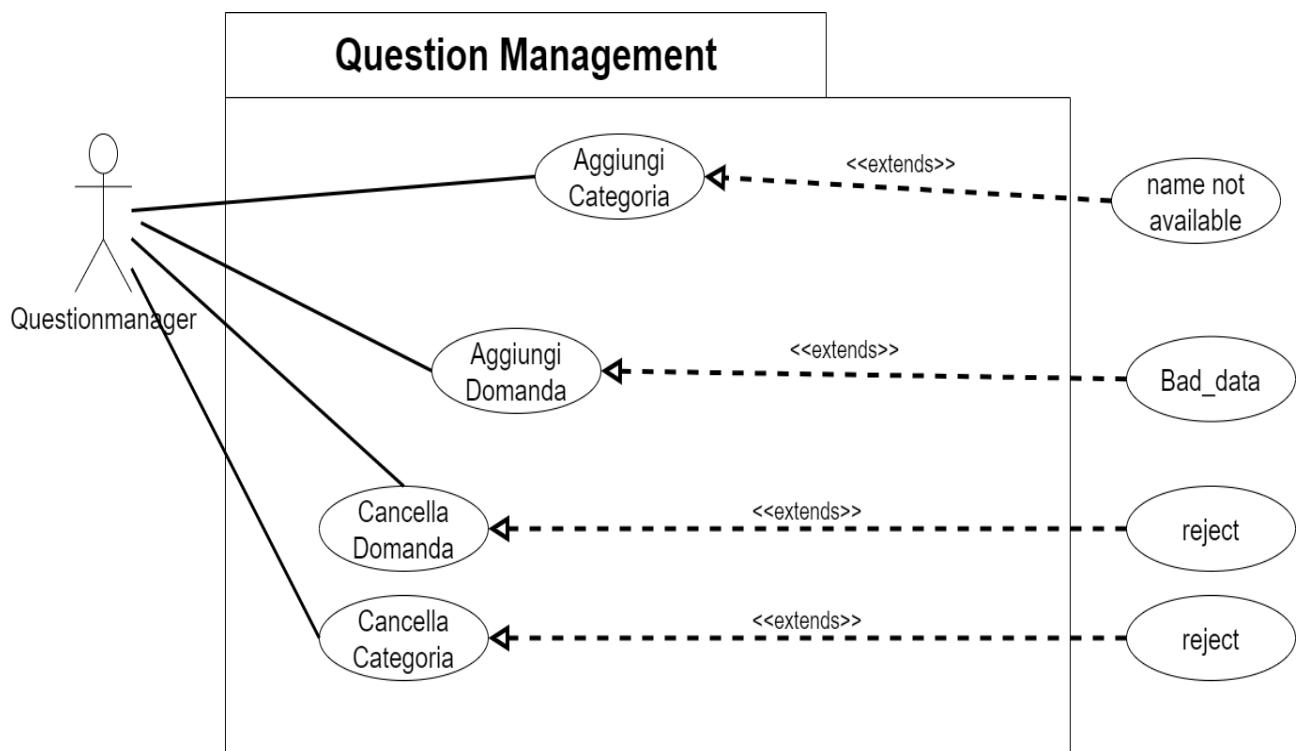


SEQUENCE DIAGRAM VISUALIZZA REPORT

Visualizza report



PACKAGE QUESTIONMANAGEMENT



AGGIUNGI CATEGORIA

Nome caso d'uso	Aggiungi categoria
Attori partecipanti	QuestionManager
Condizioni d'ingresso	Il QuestionManager accede alla sua area utente facendo login(vedi MK27)
Flusso di eventi	1) Il QuestionManager preme su "ADD CATEGORY" (vedi MK30) 2) Si apre una finestra pop-up(vedi MK29) 3) Digita il nome della categoria 4) preme su "CONFIRM" 5) Il sistema controlla che il nome digitato non esista già come categoria
Condizioni d'uscita	La categoria viene aggiunta nel sistema
Eccezione: name not available	Al passo 5 il nome inserito esiste già come categoria, il sistema cancella il nome inserito e avverte l'utente dell'errore con il messaggio "categoria già esistente", l'utente torna al passo 3

MOCK-UPS AGGIUNGI CATEGORIA

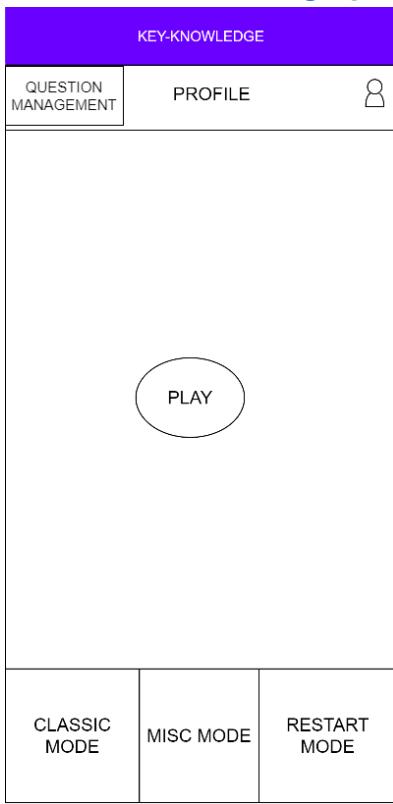
Adding Category[MK29]

KEY-KNOWLEDGE		
USER		VIEW
Category List		
VIEW	DELETE	
HISTORY		
VIEW	DELETE	
SCIENCES		
ADDING CATEGORY		
VIEW	Name new category	ANIMALS
VIEW	DELETE	
VIEW	DELETE	
CONFIRM		CANCEL
VIEW	DELETE	
GENERAL		
ADD CATEGORY		

New Category[MK30]

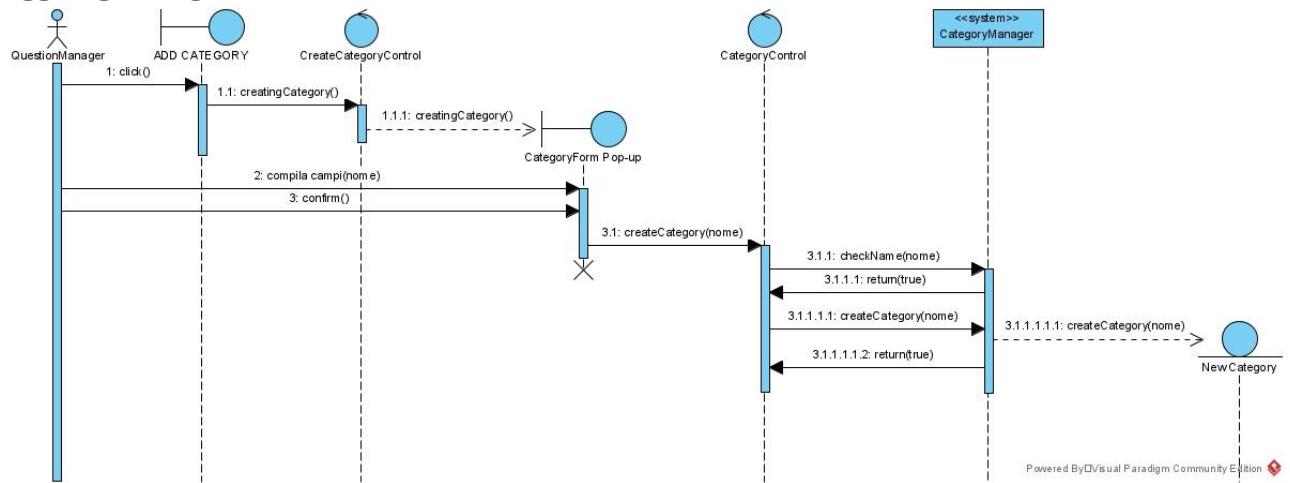
KEY-KNOWLEDGE		
USER		VIEW
Category List		
VIEW	DELETE	
HISTORY		
VIEW	DELETE	
SCIENCES		
VIEW	DELETE	
GEOGRAFY		
VIEW	DELETE	
ARTS		
VIEW	DELETE	
GENERAL		
VIEW	DELETE	
ANIMALS		
ADD CATEGORY		

Enter Question Manager[MK27]

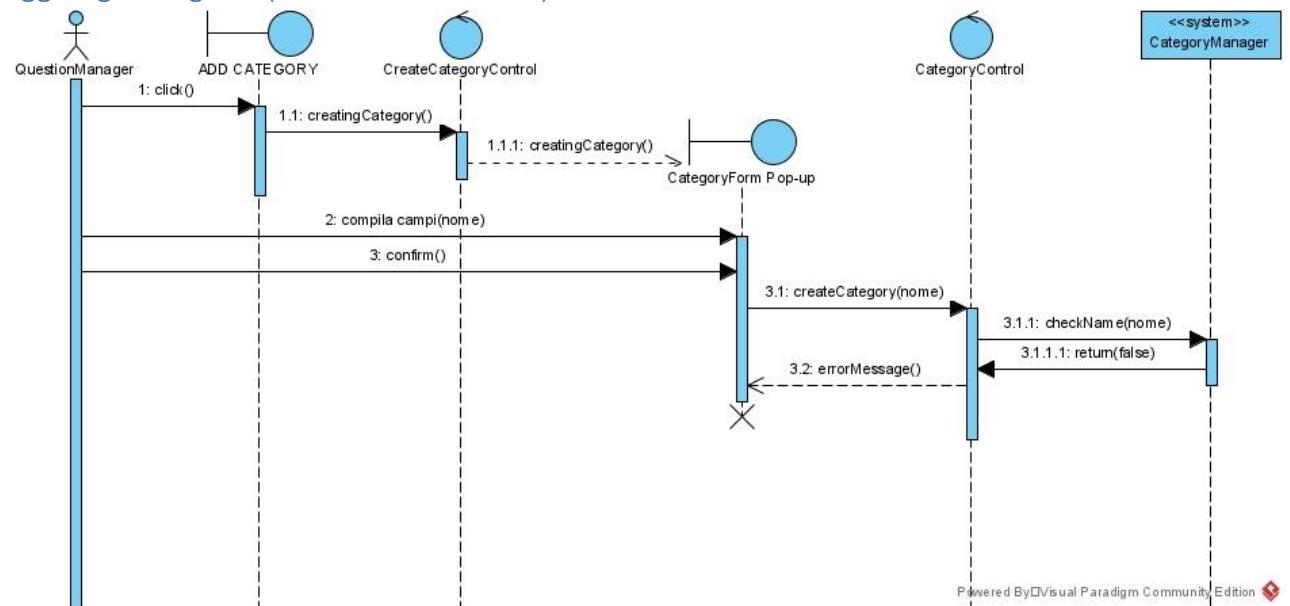


SEQUENCE DIAGRAMS AGGIUNGI CATEGORIA

Aggiungi categoria



Aggiungi categoria (name not available)

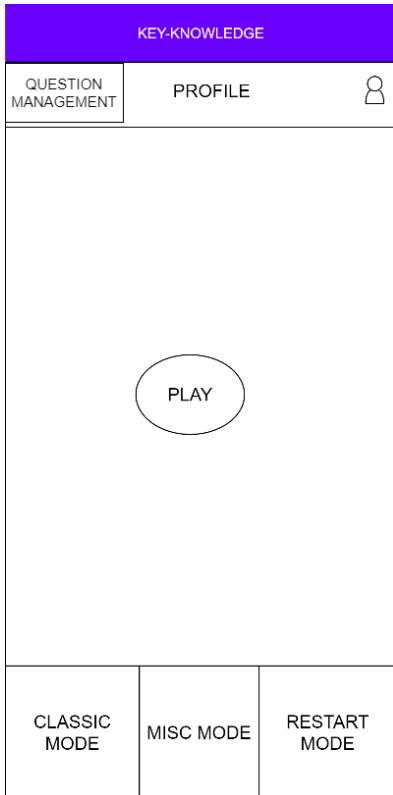


CANCELLA CATEGORIA

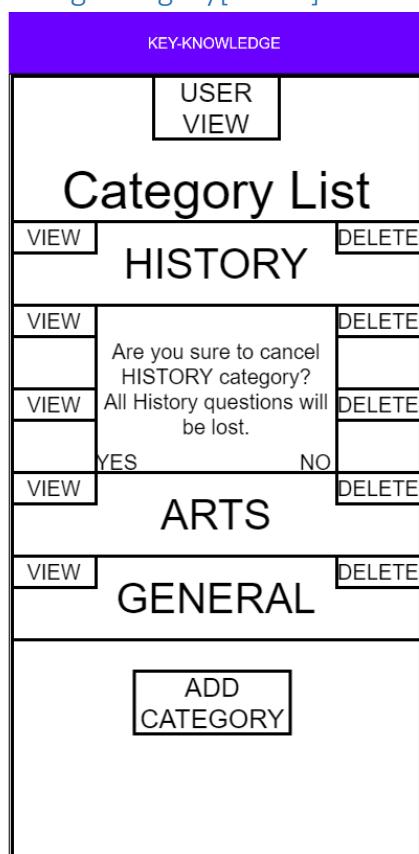
Nome caso d'uso	Cancella Categoria
Attori partecipanti	QuestionManager
Condizioni d'ingresso	Il QuestionManager accede alla sua area utente facendo login(vedi MK27)
Flusso di eventi	<p>1) Il QuestionManager preme su DELETE di una categoria</p> <p>2) si apre una finestra pop-up di conferma con il messaggio "Cancellare la categoria?" e i pulsanti SI e NO</p> <p>3) Il QuestionManager clicca su SI</p>
Condizioni d'uscita	La categoria viene cancellata
Flusso alternativo: reject	<p>1) Al passo 3 il QuestionManager clicca su NO</p> <p>2) la categoria non viene cancellata</p> <p>3) Il QuestionManager ritorna alla sua area utente</p>

MOCK-UPS CANCELLA CATEGORIA

Enter Question Manager[MK27]

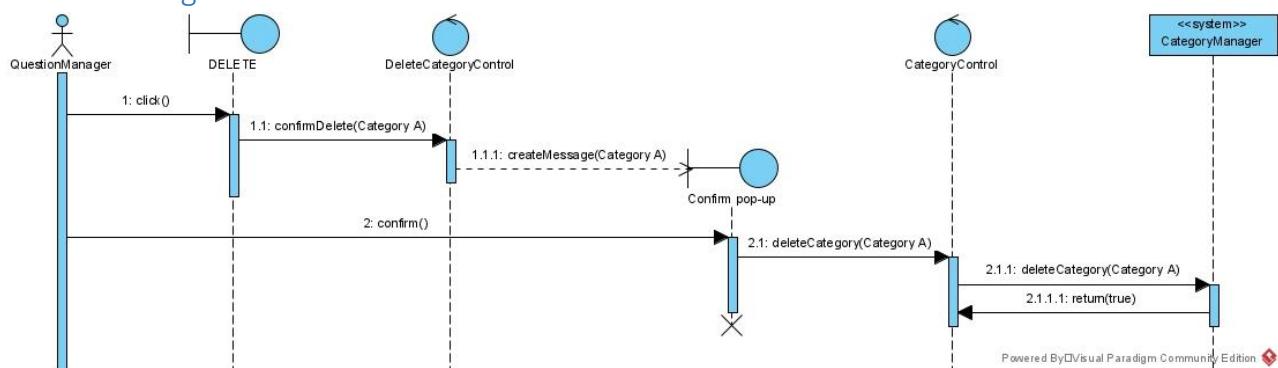


Deleting Category[MK34]

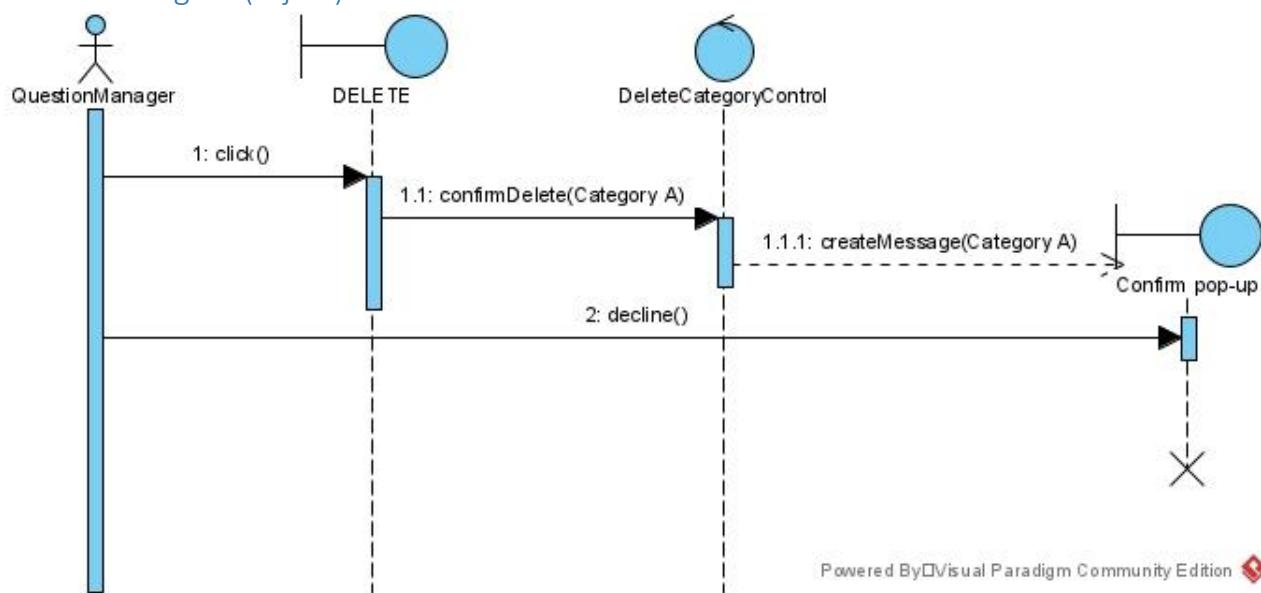


SEQUENCE DIAGRAMS CANCELLA CATEGORIA

Cancella categoria



Cancella categoria(reject)



AGGIUNGI DOMANDA

Nome caso d'uso	Aggiungi Domanda
Attori partecipanti	QuestionManager
Condizioni d'ingresso	Il QuestionManager accede alla categoria (MK31)
Flusso di eventi	<p>1) IL QuestionManager PREME SU “ADD QUESTION”</p> <p>2) QuestionManager inserisce i dati (vedi tabella dati domanda)(vedi MK32).</p> <p>3) Il QuestionManager preme su “CONFIRM”</p> <p>4) Il sistema controlla che i dati siano conformi a come indicati nella tabella dati domanda</p> <p>5) la domanda viene aggiunta alla categoria</p>
Condizioni d'uscita	QuestionManager esce dalla sua area cliccando prima su BACK TO CATEGORIES e poi su USER VIEW.
Flusso alternativo: Bad_Data	<p>1al passo 4 i dati inseriti non sono conformi a come indicati nella tabella dati domanda</p> <p>2il sistema segnala l'errore</p> <p>3Si ritorna al passo 2 del flusso principale</p>

MOCK-UPS AGGIUNGI DOMANDA

[View Questions\[MK31\]](#)

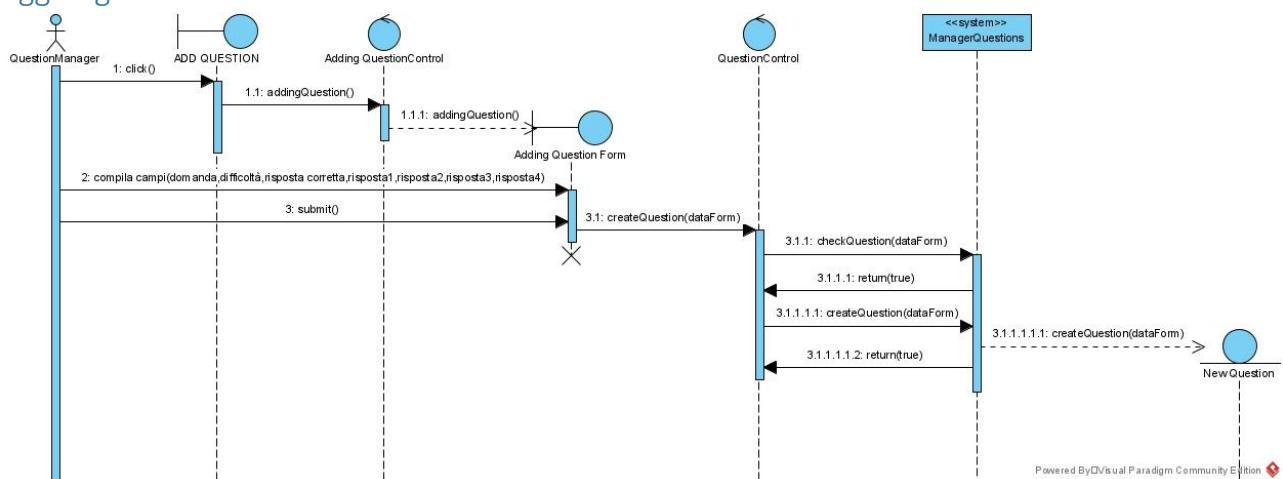
KEY-KNOWLEDGE		
	BACK TO CATEGORIES	
Category ANIMALS Question List		
ADD QUESTION		

KEY-KNOWLEDGE

	BACK TO CATEGORIES				
Category ANIMALS					
Question List					
ADD QUESTION					
Question's text: Who is man's best friend? Difficulty: 1 Correct Answer: 2	<table border="1"> <tr> <td>Answer 1 cat</td> <td>Answer 2 dog</td> </tr> <tr> <td>Answer 3 elephant</td> <td>Answer 4 dolphin</td> </tr> </table>	Answer 1 cat	Answer 2 dog	Answer 3 elephant	Answer 4 dolphin
Answer 1 cat	Answer 2 dog				
Answer 3 elephant	Answer 4 dolphin				
CONFIRM	CANCEL				

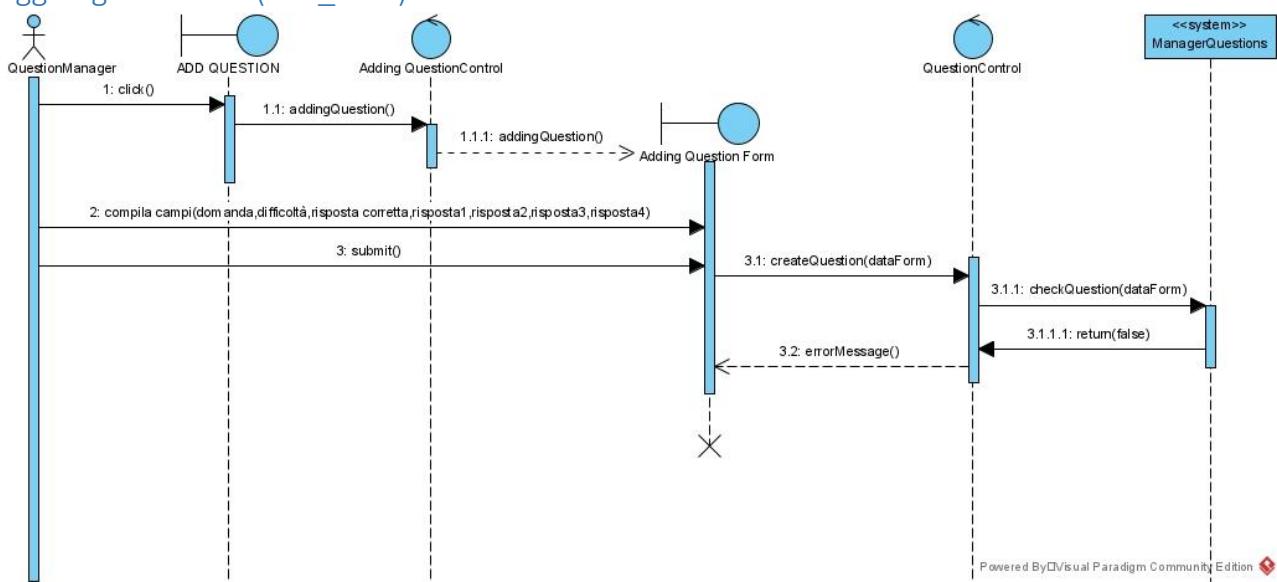
SEQUENCE DIAGRAMS AGGIUNGI DOMANDA

Aggiungi domanda



Powered ByVisual Paradigm Community Edition

Aggiungi domanda(bad_data)



CANCELLA DOMANDA

Nome caso d'uso	Elimina Domanda
Attori partecipanti	QuestionManager
Condizioni d'ingresso	Il QuestionManager accede alla categoria(MK33)
Flusso di eventi	<ul style="list-style-type: none"> 1) Il QuestionManager clicca su CANC di una domanda 2) Si apre una finestra pop-up di conferma con il messaggio "cancellare la domanda?" e i tasti SI e NO 3) L'utente clicca su SI
Condizioni d'uscita	La domanda viene cancellata
Flusso alternativo: reject	<ul style="list-style-type: none"> 1Al passo 3 il QuestionManager clicca su NO 2la domanda non viene cancellata 3Il QuestionManager ritorna alla categoria

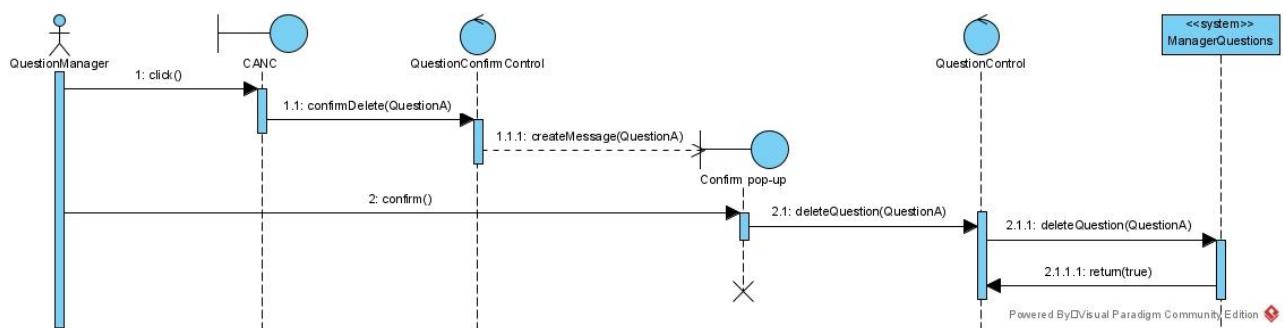
MOCK-UP CANCELLA DOMANDA

New Question[MK33]

KEY-KNOWLEDGE	
BACK TO CATEGORIES	
Category ANIMALS Question List	
ADD QUESTION	
Question 01 Who is man's best friend?	VIEW CANC

SEQUENCE DIAGRAMS CANCELLA DOMANDA

Cancella domanda



Cancella domanda(reject)

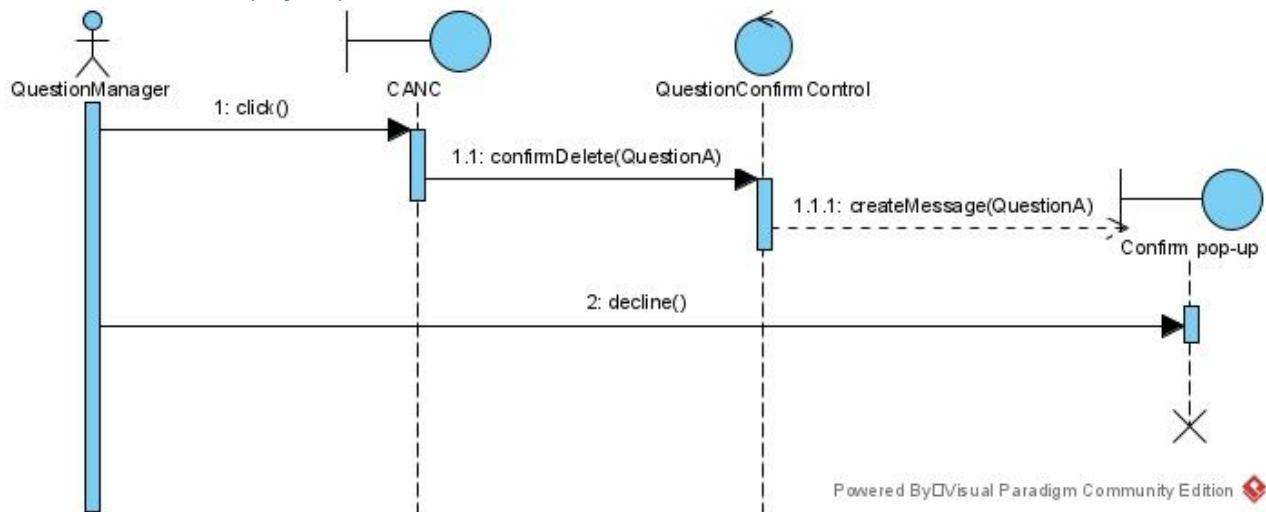
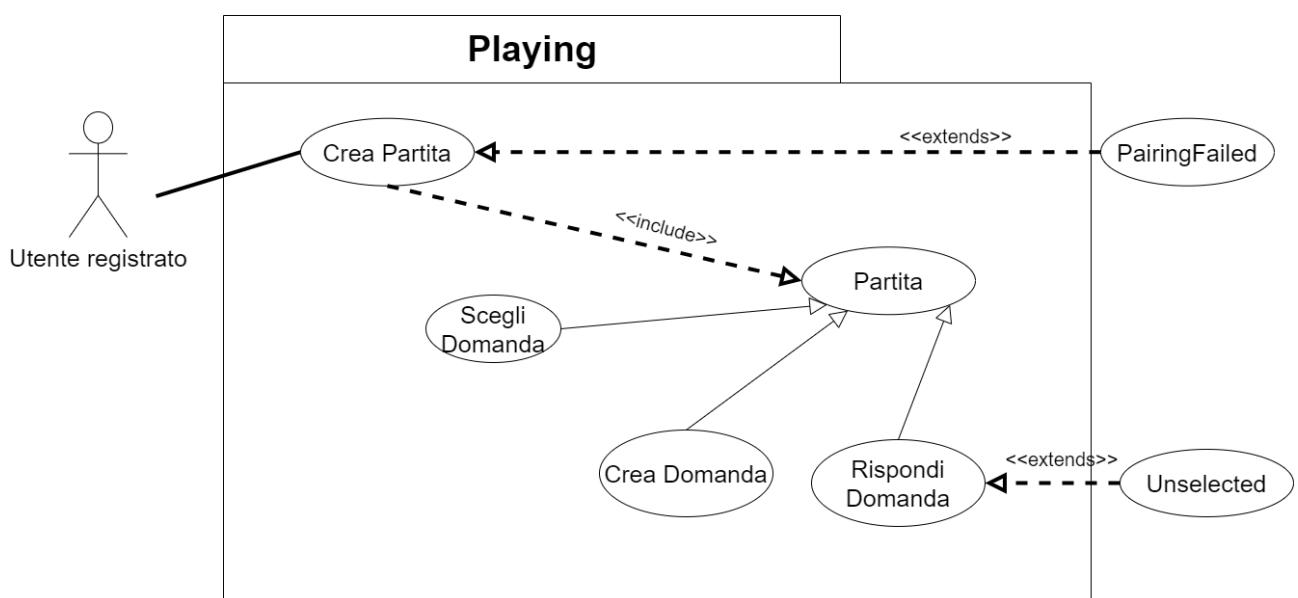


TABELLA DATI DOMANDA

NOME CAMPO	CONTENUTO	MESSAGGIO DI ERRORE
Testo domanda	Qualsiasi carattere alfanumerico , con lunghezza massima di 100 caratteri	Lunghezza massima 100
difficoltà	Numero intero da 1 a 5	Numero non valido(da 1 a 5)
Correct answer	Numero intero da 1 a 4	Numero non valido(da 1 a 4)
Answer1	Qualsiasi carattere alfanumerico, con lunghezza massima di 20 caratteri. Deve essere diverso da answer2, answer 3 e answer4	Risposta non valida
Answer2	Qualsiasi carattere alfanumerico, con lunghezza massima di 20 caratteri. Deve essere diverso da answer1, answer 3 e answer4	Risposta non valida
Answer3	Qualsiasi carattere alfanumerico, con lunghezza massima di 20	Risposta non valida

	caratteri. Deve essere diverso da answer2, answer 1 e answer4	
Answer4	Qualsiasi carattere alfanumerico, con lunghezza massima di 20 caratteri. Deve essere diverso da answer2, answer 3 e answer1	Risposta non valida

PACKAGE PLAYING



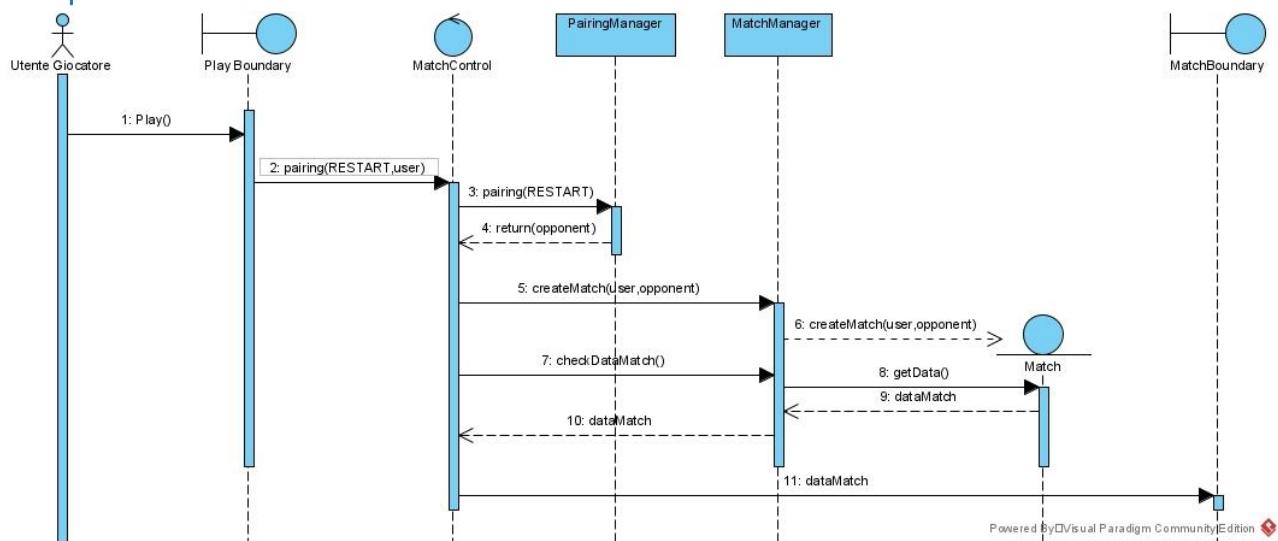
CREA PARTITA-DEMO

Nome caso d'uso	CREA PARTITA
Attori partecipanti	Utente giocatore A
Condizioni d'ingresso	Si trova nella schermata HOME.

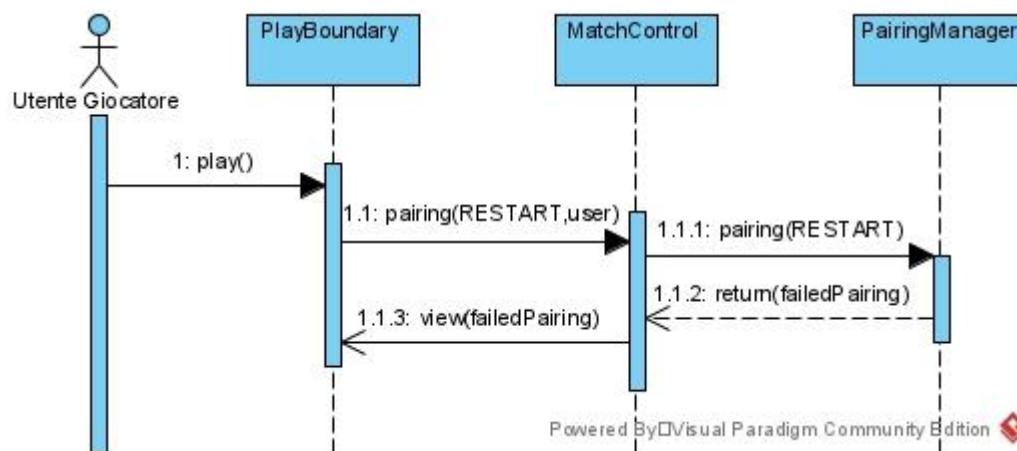
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none"> L'utente seleziona la modalità di gioco RESTART. L'utente clicca sul pulsante "PLAY" (vedi MK12) Il sistema cerca un utente che abbia scelto la stessa modalità di A (vedi MK13) A viene abbinato con un altro utente (vedi MK14)
Condizioni d'uscita	Utente A viene reindirizzato alla partita
Requisiti qualitativi	L'abbinamento dovrà durare non più di 20 secondi.
Eccezione: pairing failed	Al passo 3 Il sistema fa comparire un messaggio dove dice che non trova giocatori per il momento e quindi di riprovare più tardi. (vedi MK15)

SEQUENCE DIAGRAMS CREA PARTITA-DEMO

Crea partita-DEMO



Crea partita-DEMO(pairing failed)

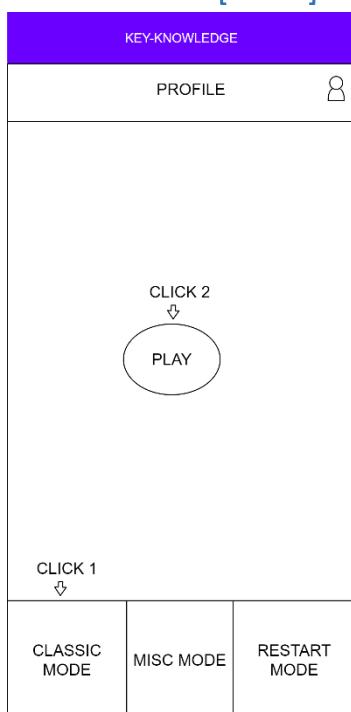


CREA PARTITA

Nome caso d'uso	CREA PARTITA
Attori partecipanti	Utente giocatore A
Condizioni d'ingresso	Si trova nella schermata HOME.
Flusso di eventi	<p>5. L'utente seleziona una delle 3 modalità di gioco possibili: classic, misc e restart.</p> <p>6. L'utente clicca sul pulsante "PLAY" (vedi MK12)</p> <p>7. Il sistema cerca un utente che abbia scelto la stessa modalità di A (vedi MK13)</p> <p>8. A viene abbinato con un altro utente (vedi MK14)</p>
Condizioni d'uscita	Utente A viene reindirizzato alla partita
Requisiti qualitativi	L'abbinamento dovrà durare non più di 20 secondi.
Eccezione: pairing failed	Al passo 3 Il sistema fa comparire un messaggio dove dice che non trova giocatori per il momento e quindi di riprovare più tardi. (vedi MK15)

MOCK-UPS CREA PARTITA

Scelta modalità[MK12]



Caricamento[MK13]

KEY-KNOWLEDGE



MR. QUIZ99



?

CARICAMENTO

Caricamento completato[MK14]

KEY-KNOWLEDGE



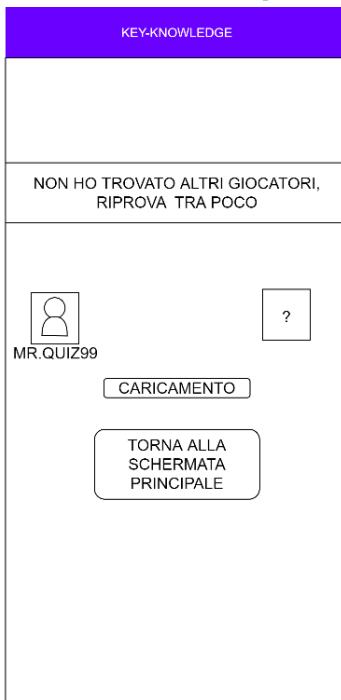
MR. QUIZ99



SOLVERMASTER

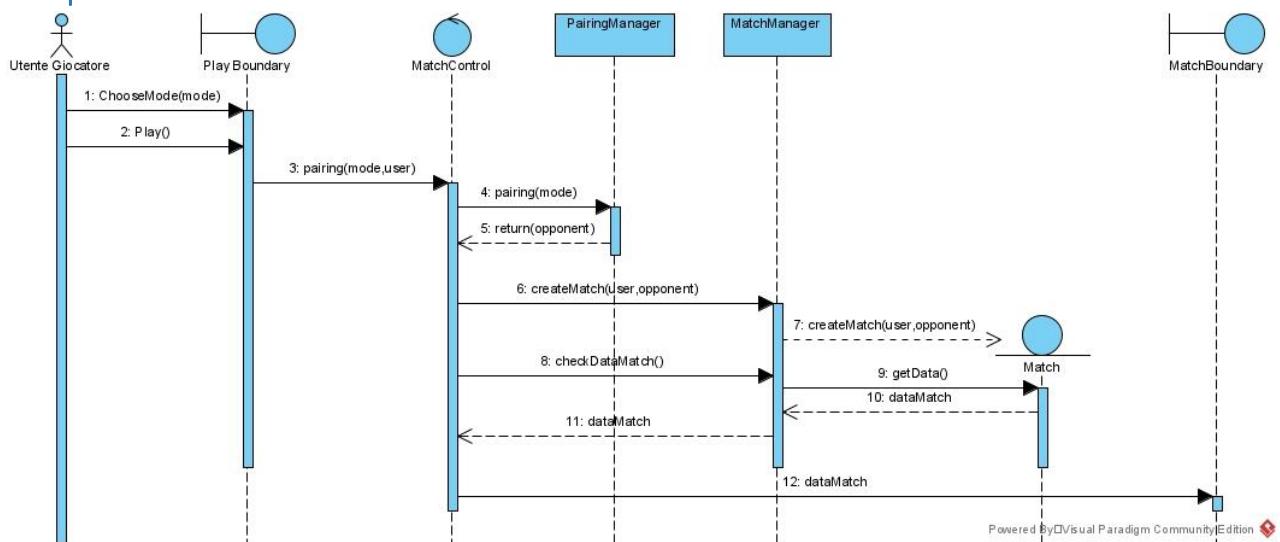
COMPLETATO

Caricamento fallito[MK15]

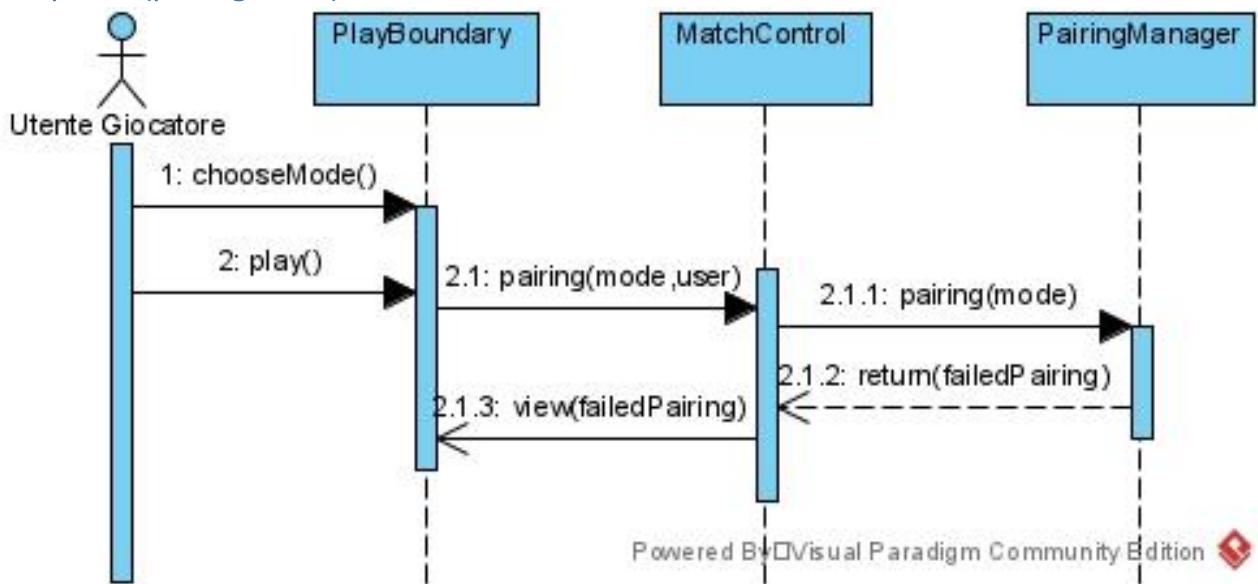


SEQUENCE DIAGRAMS CREA PARTITA

Crea partita



Powered By Visual Paradigm Community Edition



RISPONDI DOMANDA-DEMO

NOME CASO D'USO	Risposta domanda-DEMO
ATTORI	Utente giocatore
CONDIZIONI D'INGRESSO	Utente giocatore entra in partita
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> Il giocatore entra in partita e visualizza la domanda e sotto 4 caselle in ognuna di esse una risposta (vedi MK16). Il giocatore legge la domanda e preme sulla risposta da inviare Il giocatore preme su "CONFIRM"
CONDIZIONI DI USCITA	Il sistema conserva la risposta data nell'ambito della partita e mostra l'esito della risposta
Eccezione: Unselected	Se al passo 2 , il giocatore non preme sulla risposta , ma solo su CONFIRM il sistema fa apparire il messaggio: "Selezionare risposta per continuare"

RISPONDI DOMANDA

NOME CASO D'USO	Risposta domanda
ATTORI	Utente giocatore
CONDIZIONI D'INGRESSO	Utente giocatore entra in partita
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> Il giocatore entra in partita e visualizza la domanda, il timer e sotto 4 caselle in ognuna di esse una risposta (vedi MK16). Il giocatore legge la domanda e preme sulla risposta da inviare Il giocatore preme su "CONFIRM"

CONDIZIONI DI USCITA	Il sistema conserva la risposta data nell'ambito della partita e mostra l'esito della risposta
Requisiti qualitativi	Nel caso in cui l'utente non risponde prima dello scadere del tempo, il sistema penalizza l'utente e passa alla prossima domanda. Se questa situazione si ripete 2 volte di fila, vince l'avversario.
Eccezione: Unselected	Se al passo 2 , il giocatore non preme sulla risposta , ma solo su CONFIRM il sistema fa apparire il messaggio: "Selezionare risposta per continuare"

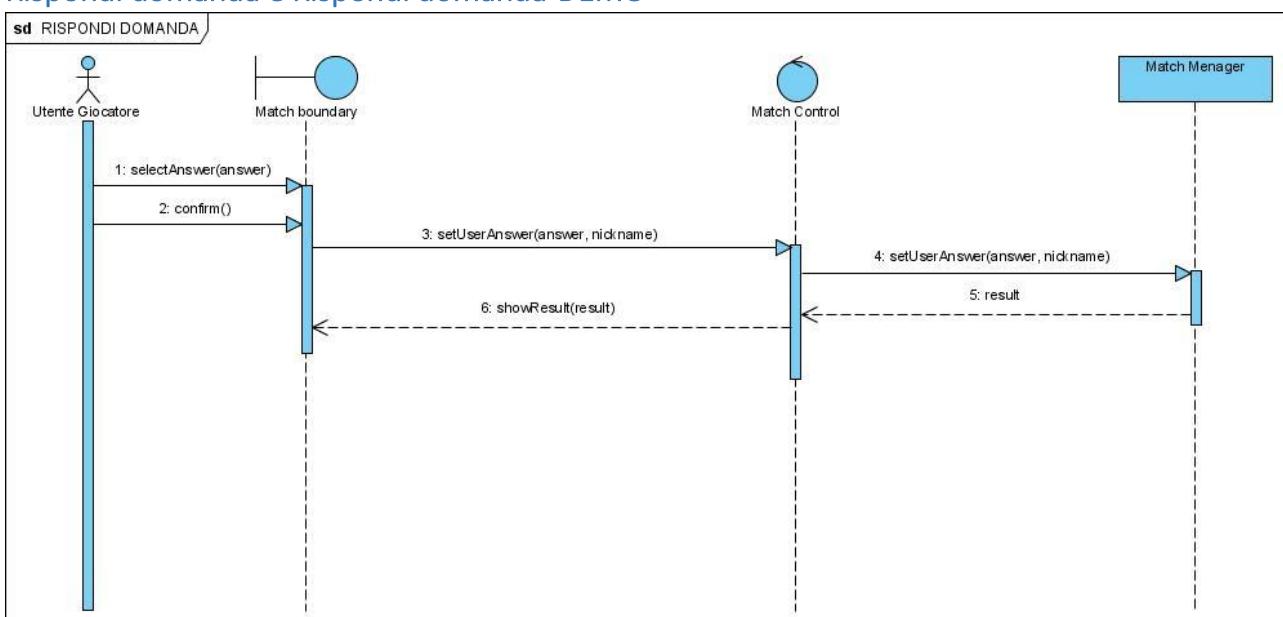
MOCK-UP RISPONDI DOMANDA

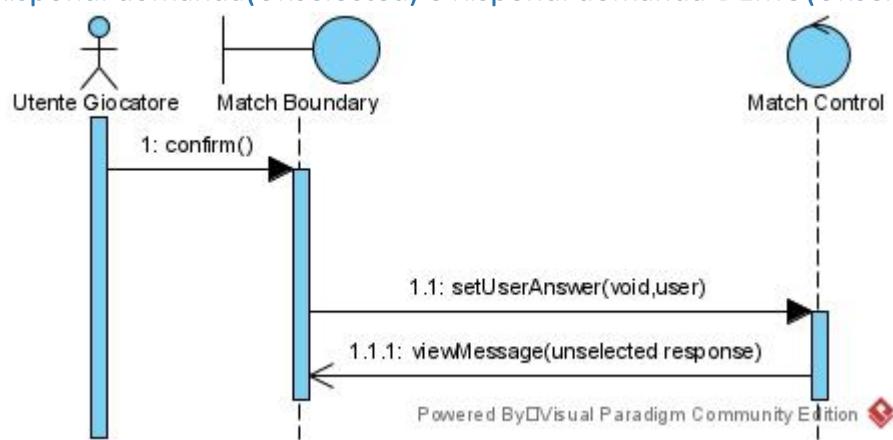
Risposta domanda[MK7]

KEY-KNOWLEDGE
QUESTION N.1
HISTORY
THE DATE BEGINNING OF THE FIRST GLOBAL WAR
REMAINING TIME: 30S
1942 1915
1914 1918
CLICK 1
CONFIRM
CLICK 2

SEQUENCE DIAGRAM RISPONDI DOMANDA E DEMO

Rispondi domanda e Rispondi domanda-DEMO





CREA DOMANDA

NOME CASO D'USO	Crea Domanda
ATTORI	Utente giocatore
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente giocatore partecipa ad una MISC MODE
FLUSSO DI EVENTI	<ul style="list-style-type: none"> 1) all'utente giocatore compare la schermata di creazione della domanda (vedi MK9). 2) digita nell'apposito spazio la domanda 3) digita nei 4 riquadri sottostanti le risposte 4) seleziona quale delle 4 risposte è quella corretta e preme su "CONFIRM"
CONDIZIONI DI USCITA	Il sistema conserva la domanda creata nell'ambito della partita e mostra la domanda successiva
Requisiti qualitativi	Nel caso in cui l'utente non termina prima dello scadere del tempo, il sistema penalizza l'utente e passa alla prossima domanda. Se questa situazione si ripete 2 volte di fila, vince l'avversario.

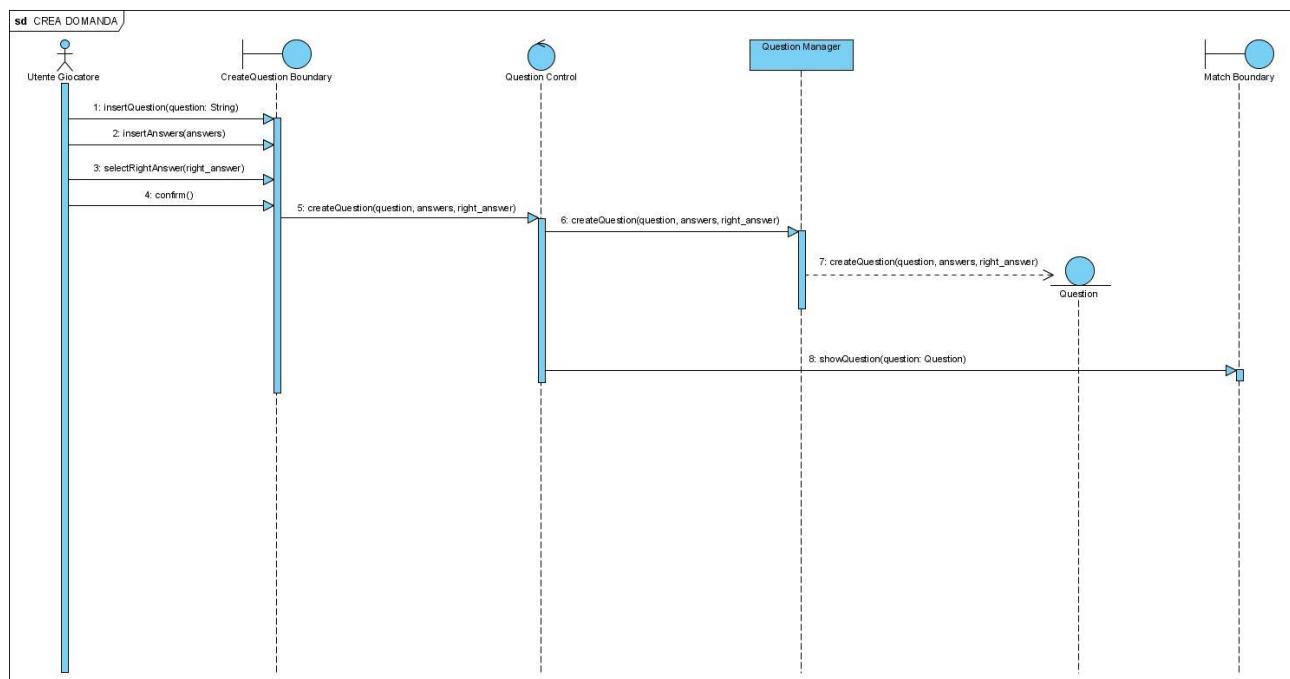
MOCK-UP CREA DOMANDA

Creazione domanda[MK9]

KEY-KNOWLEDGE	
CREATING QUESTION N.1	
Una ninfea in un lago ogni giorno raddoppia il suo volume, ipotizziamo che impiega 50 giorni per ricoprire tutto il lago. Quanti giorni impiega per coprirne metà?	
TIME REMAINING: 3m,0s	
CORRECT QUESTION:1	
49	48
25	36
<input type="button" value="CONFIRM"/>	

SEQUENCE DIAGRAM CREA DOMANDA

Crea domanda



SCEGLI DOMANDA

NOME CASO D'USO	Scegli domanda
ATTORI	Utente giocatore
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente giocatore partecipa ad una MISC MODE
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none">1) All'utente giocatore compare la schermata di composizione della domanda (vedi MK8).2) l'utente giocatore seleziona una categoria tra quelle disponibili3) l'utente seleziona la domanda da esporre al proprio avversario e preme su "CONFIRM"
CONDIZIONI DI USCITA	Il sistema conserva la domanda scelta nell'ambito della partita e mostra la domanda successiva
Requisiti qualitativi	Nel caso in cui l'utente non termina prima dello scadere del tempo, il sistema penalizza l'utente e passa alla prossima domanda. Se questa situazione si ripete 2 volte di fila, vince l'avversario.

MOCK-UP SCEGLI DOMANDA

Scelta domanda[MK8]

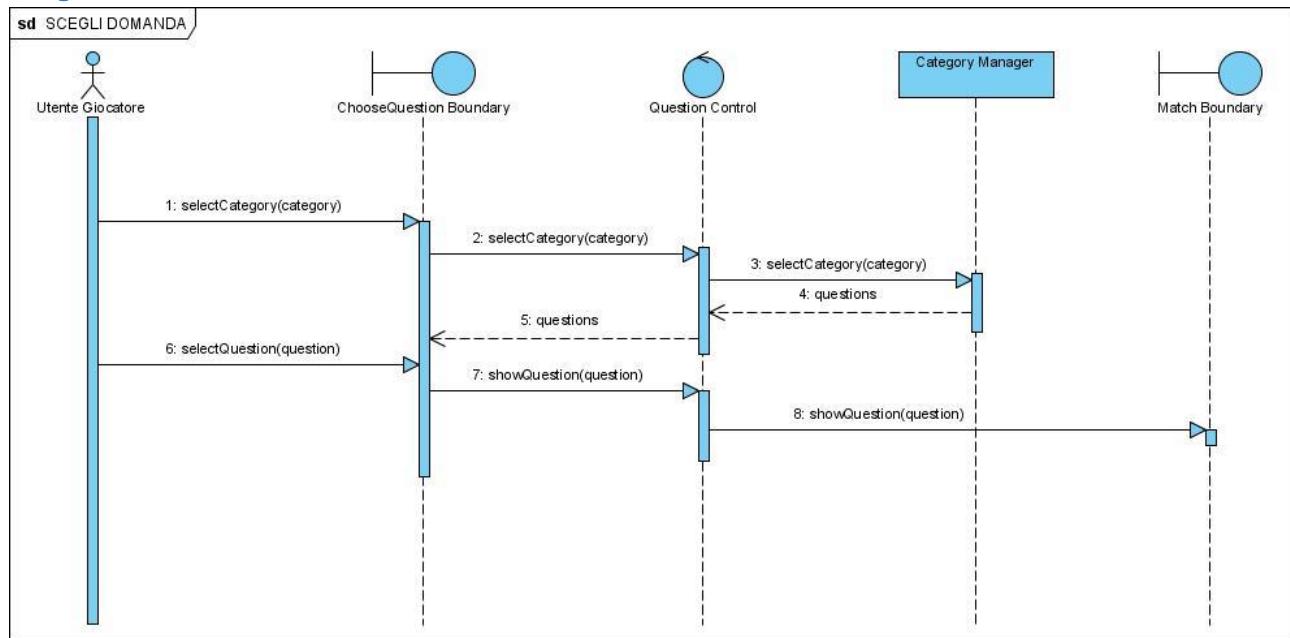
The mock-up shows a user interface for selecting a question. At the top, a purple header bar contains the text 'KEY-KNOWLEDGE'. Below it, a white section displays the question 'CHOICE QUESTION N.1' and the category 'TIPOLOGY: GEOGRAPHY ▼'. A sub-question 'THE CAPITAL OF FRANCE ▼' is shown below. A timer at the bottom left indicates 'TIME REMAINING: 30S'. In the center, there are four options arranged in a 2x2 grid: PARIS and LONDON in the top row, and ROME and LUXEMBOURG in the bottom row. A 'CONFIRM' button is located at the bottom center of the screen.

PARIS	LONDON
ROME	LUXEMBOURG

CONFIRM

SEQUENCE DIAGRAM SCEGLI DOMANDA

Scegli domanda



FINE PARTITA

NOME CASO D'USO	Fine partita [CU-FP]
ATTORI	Utente giocatore
CONDIZIONI D'INGRESSO	L'utente giocatore è in partita e risponde all'ultima domanda .
FLUSSO DI EVENTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente clicca sul pulsante "FINE PARTITA" 2. Il sistema mostra all'utente un pop-up della lista delle domande con le risposte giuste e le risposte date dall'utente per ogni quesito(vedi MK19).
CONDIZIONI DI USCITA	L'utente clicca sul pulsante "BACK" e torna alla home
Eccezione "wait-opponent"	Dopo aver cliccato sul pulsante "FINE PARTITA" se il suo avversario non ha ancora terminato, il sistema mostra all'utente un'animazione di loading, prima di mostrare il pop-up di fine partita(vedi MK18).

MOCK-UPS FINE PARTITA

Attesa fine partita[MK18]

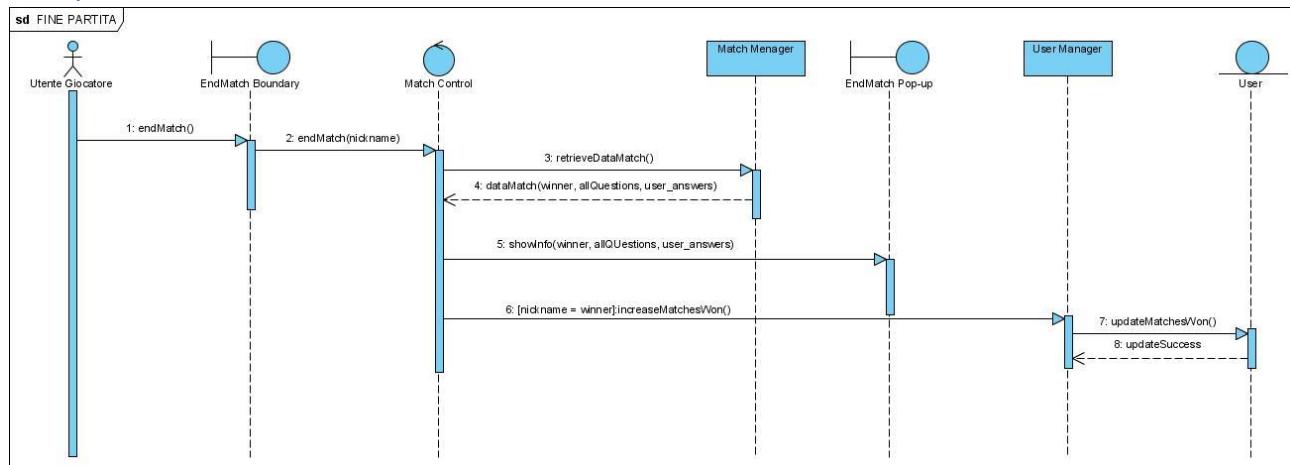
KEY-KNOWLEDGE	
QUIZ FINITO	
RISULTATI	
MR. QUIZ99	
RISPOSTE CORRETTE	TEMPO
7	1m,30s
Domanda n.1	
THE DATE BEGINNING OF THE FIRST GLOBAL WAR	
GIVEN ANSWER	CORRECT ANSWER
1914	1914
SOLVERMASTER	
STA TERMINANDO	

Fine partita[MK19]

KEY-KNOWLEDGE	
QUIZ FINITO	
RISULTATI	
VITTORIA!!!	
MR. QUIZ99	
RISPOSTE CORRETTE	TEMPO
7	1m,30s
Domanda n.1	
THE DATE BEGINNING OF THE FIRST GLOBAL WAR	
GIVEN ANSWER	CORRECT ANSWER
1914	1914
SOLVERMASTER	
RISPOSTE CORRETTE	TEMPO
6	2m,0s

SEQUENCE DIAGRAM FINE PARTITA

Fine partita



Fine partita(wait-opponent)

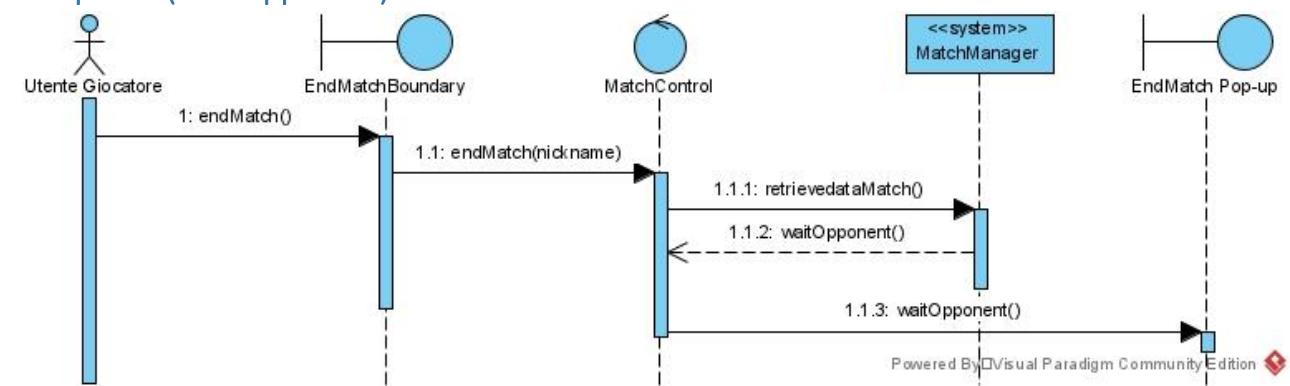
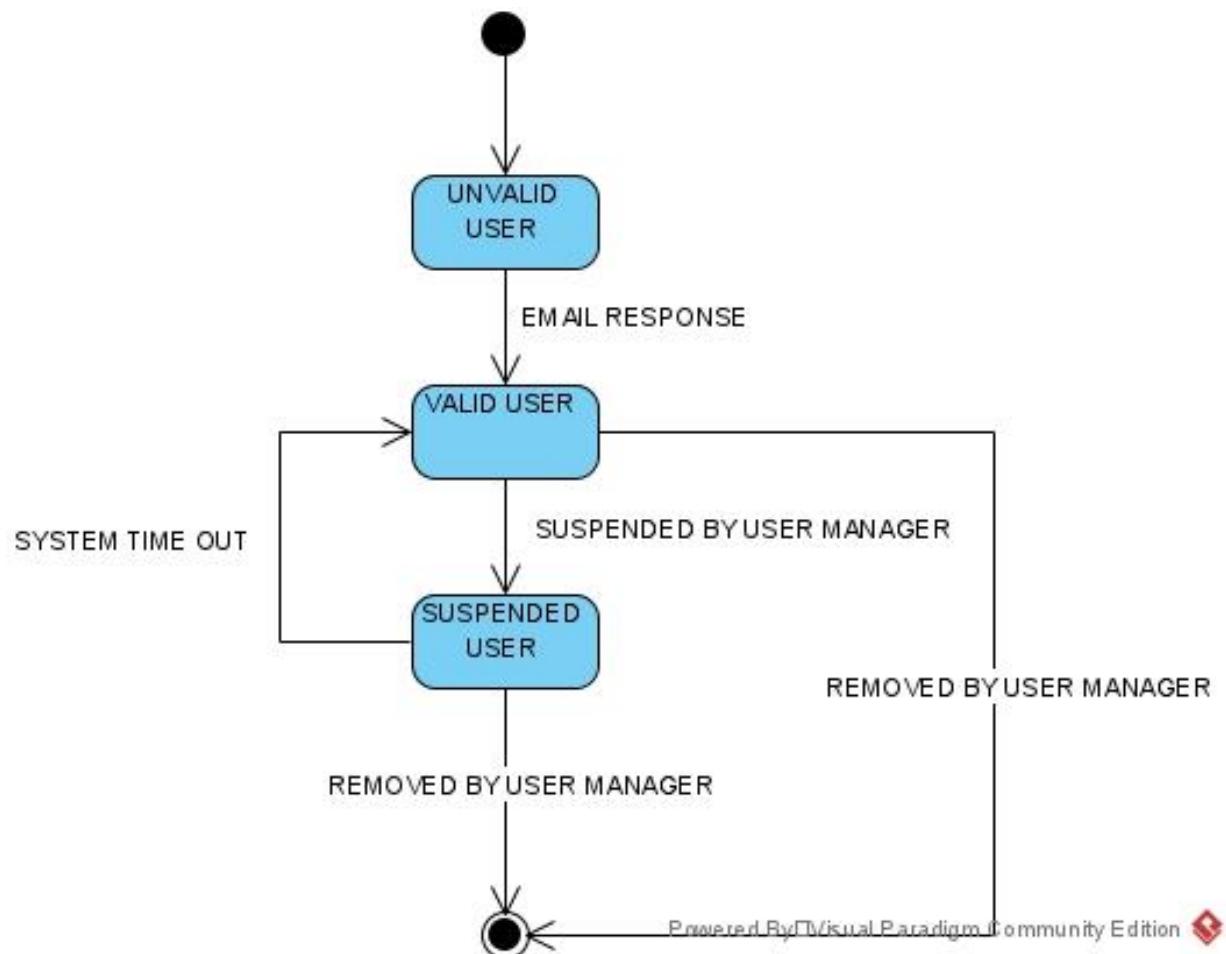


TABELLA REQUISITI

CASI D'USO	REQUISITI FUNZIONALI
Registrazione	[FR01], [FR02]
Login	[FR03]
Login-DEMO	[FR14]
Creazione Report	[FR15]
Crea Partita	[FR16]
Crea Partita-DEMO	[FR10]
Gestione Report	[FR05], [FR07], [FR08]
Sospendi Utente	[FR08]
Elimina Utente	[FR08]
Aggiungi Categoria	[FR09]
Elimina Categoria	[FR09]
Aggiungi Domanda	[FR03], [FR05], [FR12]
Elimina Domanda	[FR03], [FR05], [FR12]
Aggiungi Foto	[FR03], [FR06]
Log out	[FR04]
Modifica Password	[FR03], [FR06]
Tutorial	[FR03]
Crea domanda	[FR12]
Scegli domanda	[FR12]
Rispondi domanda	[FR12]
Rispondi domanda-DEMO	[FR13]
Recupera password	[FR01], [FR02]
Fine Partita	[FR11]

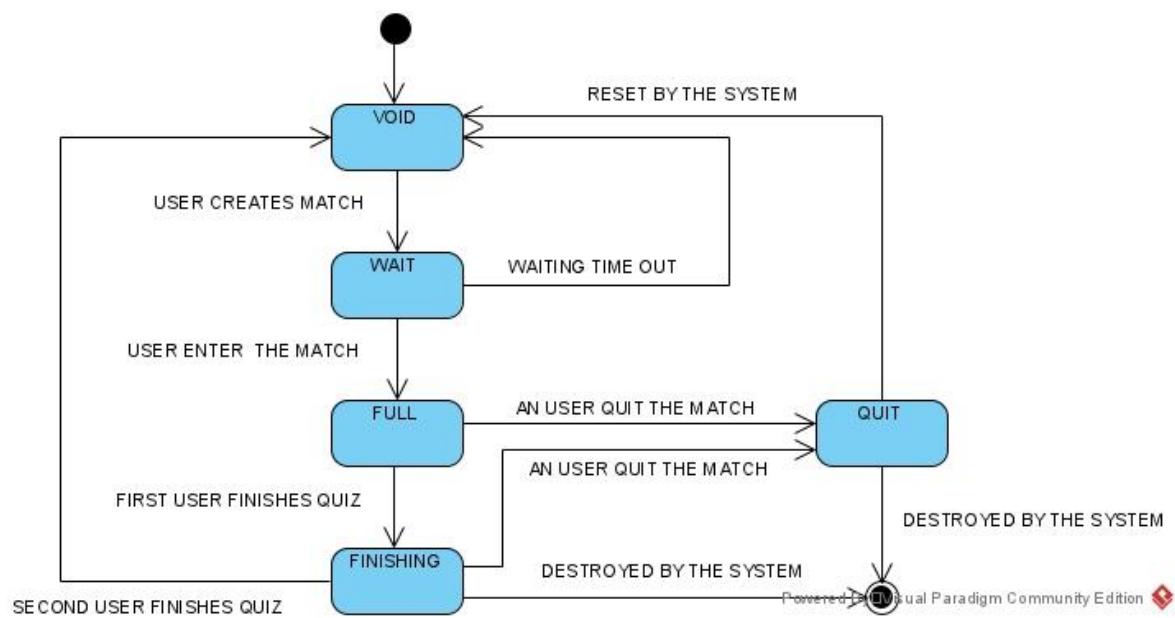
STATECHART DIAGRAMS

User StateChart



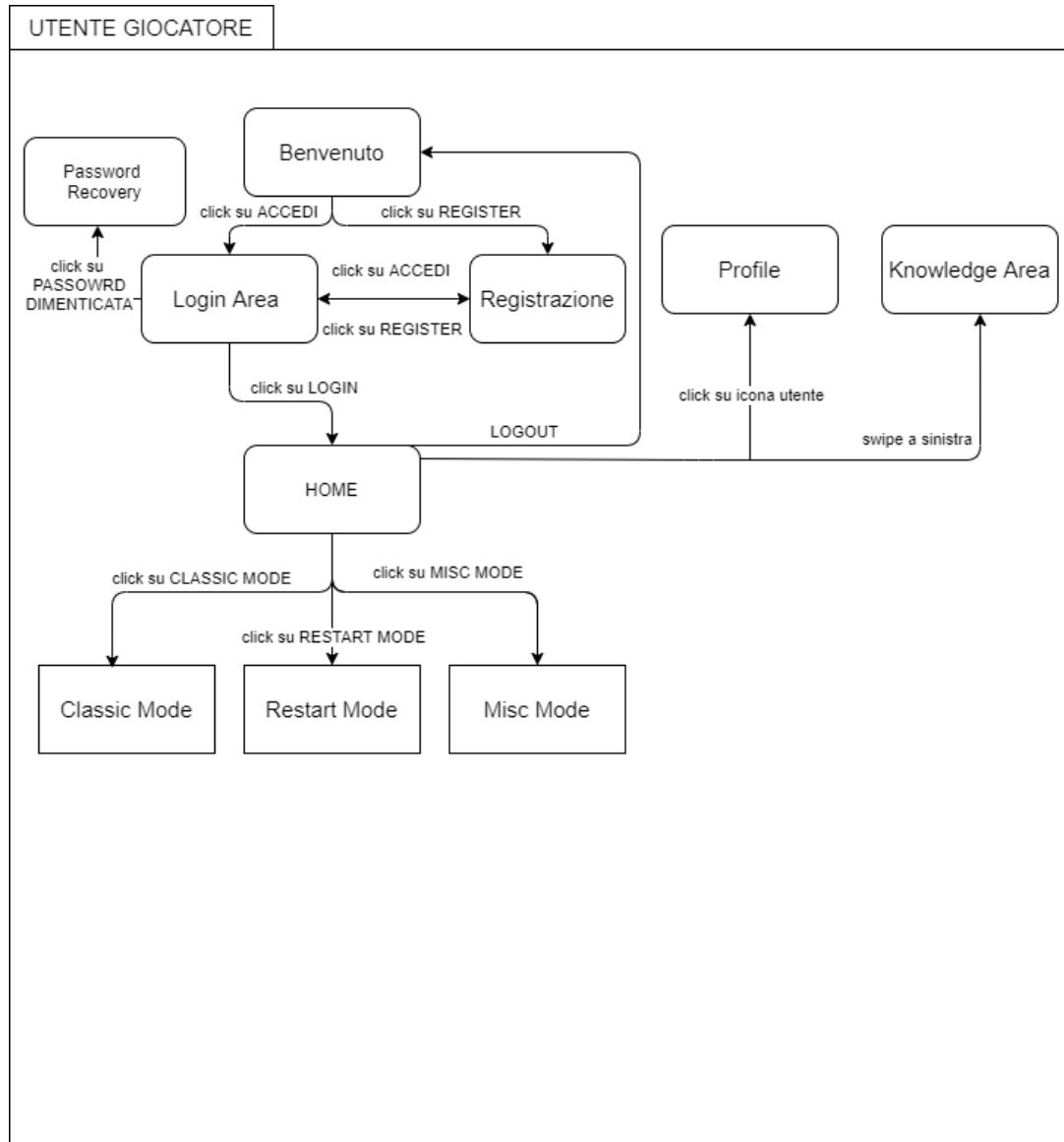
Powered By Visual Paradigm Community Edition

Match StateChart

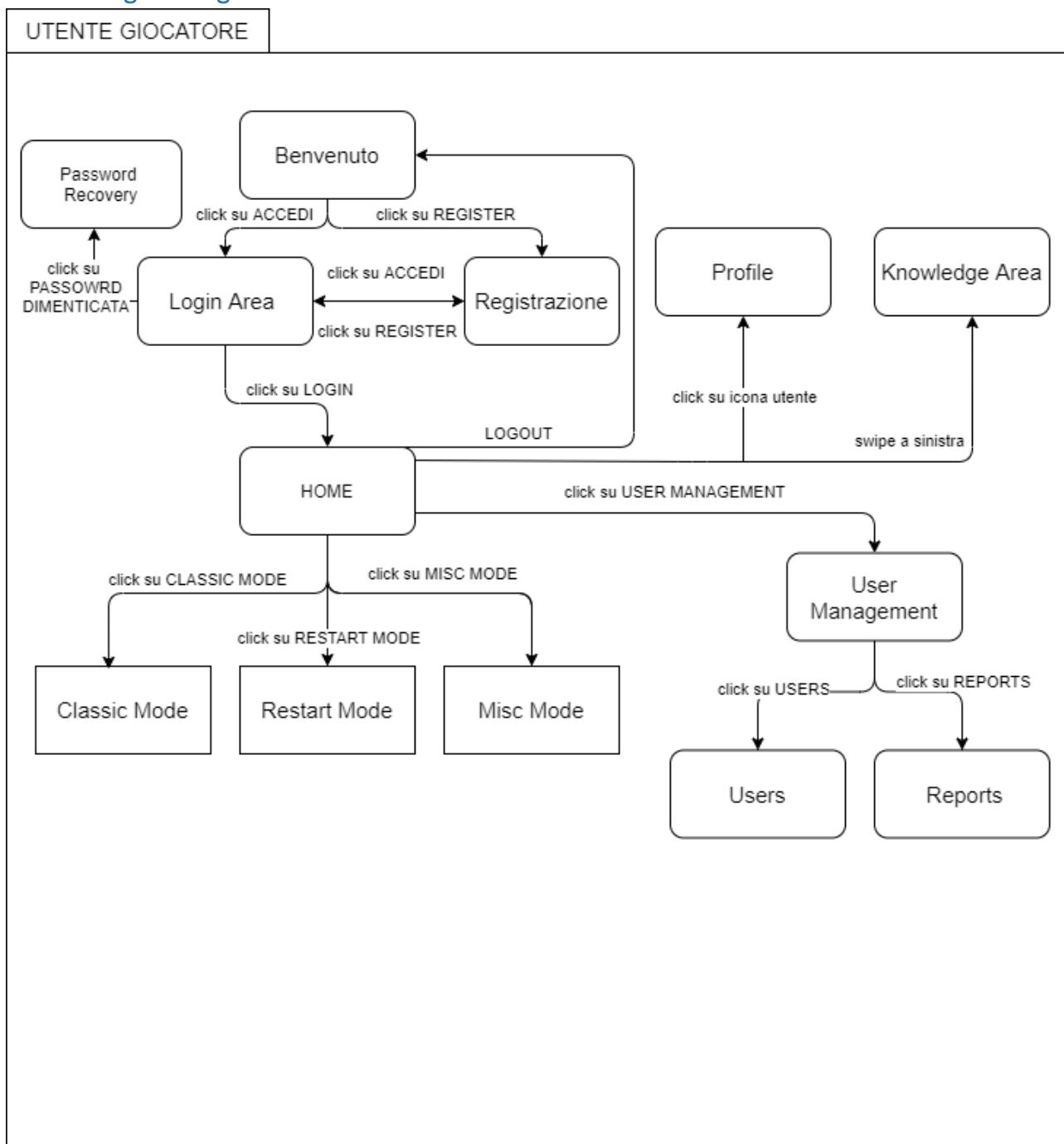


NAVIGATION PATH DIAGRAMS

Utente giocatore NavigationPath



UserManager NavigationPath



QuestionManager NavigationPath

