

KEY-KNOWLEDGE



Nome Documento

Problem Statement Version 1.4.2

SOMMARIO

KEY-KNOWLEDGE.....	1
Nome Documento.....	1
Problem Statement Version 1.4.2	1
SOMMARIO	1
TABELLA REVISIONI	3
Dominio del problema	4
Scenari:.....	4
1.L'utente utilizza il sistema per la prima volta:	4
Benvenuto[MK0].....	5
Registrazione corretta[MK1]	5
Registrazione non corretta[MK2]	6
Pop-up avviso email[MK3]	7
2.L'utente fa il login:	7
Login corretto[MK4] Login non corretto[MK5]	8
3. Tutorial:	8
Regole gioco[MK6].....	8
Risposta domanda[MK7]	9
Scelta domanda[MK8].....	10
Creazione domanda[MK9].....	10

Schermata principale[MK10]	11
Schermata KNOWLEDGE[MK11]	12
4.L'utente gioca in modalità classica:	12
Scelta modalità[MK12]	12
Caricamento[MK13]	13
Caricamento completato[MK14]	13
Caricamento fallito[MK15]	14
Esempio domanda[MK16]	14
Esempio domanda[MK17]	15
Attesa fine partita[MK18]	15
Fine partita[MK19]	16
5.L'utente gioca in modalità MISC:	16
Attesa domanda[MK20]	17
Risposta domanda con Report[MK21]	17
6.L'UserManager accede all'area di Management:	17
User-Management Select[MK22]	18
Management Area[MK23]	18
Delete User[MK24]	19
Stats User[MK25]	19
View Report[MK26]	20
7.Il Question Manager accede all'area di Management	20
Enter Question Manager[MK27]	21
Question Area[MK28]	21
Adding Category[MK29]	22
New Category[MK30]	22
View Questions[MK31]	23
Adding Question[MK32]	24
New Question[MK33]	24
Deleting Category[MK34]	25
Update password [MK35]	25
3.Requisiti funzionali	26
[FR01]:	26
[FR02]:	26
[FR03]:	26
[FR04]:	26
[FR05]:	26
[FR06]:	27
[FR07]:	27
[FR08]:	27

[FR09]:	27
[FR10]:	27
[FR11]:	27
[FR12]:	27
[FR13]:	28
[FR14]:	28
[FR15]:	28
[FR16]:	28
Tabella delle priorità:	29
4.Requisiti non funzionali.....	30
[NFR01]:	30
[NFR02]:	31
[NFR03]:	31
[NFR04]:	31
[NFR05]:	31
[NFR06]:	32
[NFR07]:	32
[NFR08]:	32
[NFR9]:	33
5.Ambiente di destinazione:	33
6.Scadenze:	33
7.Criteri di accettazione dei test:	33

TABELLA REVISIONI

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORE
17/10/2020	1.0	Prima versione del	Crescenzo Mazzone
		Problem Statement	Franco Nicola Fernando
			Giovanni Battista Mercurio
23/10/2020	1.1	Modifica scenari	Crescenzo Mazzone
24/10/2020	1.2	Modifica Requisiti	Franco Nicola Fernando
		Funzionali	

25/10/2020	1.3	Modifica Requisiti non Funzionali	Giovanni Battista Mercurio
27/10/2020	1.4	Unione delle modifiche effettuate	Crescenzo Mazzone Franco Nicola Fernando Giovanni Battista Mercurio
6/11/2020	1.4.2	Revisione requisiti	Crescenzo Mazzone

Dominio del problema

Il software dovrà fornire la possibilità di interagire con altri utenti e sfidarsi in un quiz. Il vincitore sarà il giocatore che risponde al maggior numero di domande, generate da un agente intelligente che ha la particolarità di evolversi e adattarsi all'utente. Le domande sono suddivise in categorie (STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE, ARTE, CULTURA GENERALE). Una singola partita è sempre 1v1.

Scenari:

1. L'utente utilizza il sistema per la prima volta:

Giovanni Alfonsi scarica l'applicazione e la apre per la prima volta. Gli appare davanti la schermata di Benvenuto dove può accedere nel caso possiede un account o registrarsi. Clicca su Register e entra nella schermata di registrazione che riempie con i suoi dati. Dopo aver inserito correttamente i suoi dati Giovanni clicca sul pulsante SIGN-IN.

Nel mok-up MK1 vediamo Giovanni che ha riempito il form con dati corretti.

Gli appare un pop-up.

Giovanni va nella sua casella per confermare l'account, torna sull'applicazione per effettuare il login. Nel mok-up MK3 vediamo un esempio di inserimento dati non corretto e nel mok-up MK2 come il sistema avvisa l'utente dei dati non corretti.

Benvenuto[MK0]

KEY KNOWLEDGE

WELCOME!



Do you already have an account?

Log-In

Do not have an account?

Register

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

KEY-KNOWLEDGE

NICKNAME: MR.QUIZ99

PASSWORD:Apocalypse/2020

Care 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

2.L'utente fa il login:

Giovanni inserisce correttamente i suoi dati e clicca sul pulsante LOG-IN. Essendo il primo utilizzo dell'app da parte di Giovanni, dopo il click su LOG-IN, partirà il tutorial.

Nel mok-up MK4 un esempio di inserimento dati corretto.

Nel mok-up MK5 un esempio di inserimento dati non corretto

KEY-KNOWLEDGE	KEY-KNOWLEDGE
<div> <div>NICKNAME: MR.QUIZ99</div> <div>PASSWORD: Apocalypse/2020</div> <div>password dimenticata?</div> <div>LOGIN</div> </div>	<div> <div>NICKNAME O PASSWORD ERRATI</div> <div> <div>NICKNAME: MR.QUIZ99</div> <div>PASSWORD: ACAMRF</div> </div> <div>CLICK password dimenticata?</div> <div>  <div>LOGIN</div> </div> </div>

3.Tutorial:

Giovanni si trova davanti una schermata dove gli vengono esposte le regole del gioco.

L'unica azione che Giovanni può fare per andare avanti è cliccare su NEXT, quindi clicca su NEXT, che lo fa proseguire con il tutorial. Nel mok-up MK6 abbiamo un esempio.

Regole gioco[MK6]

KEY-KNOWLEDGE
<div>Regole del gioco</div> <p>In ogni partita dovrai rispondere a una serie di domande, in alcuni casi potrai sceglierle per l'avversario o anche crearle per l'avversario. In ogni caso ogni domanda da rispondere, scegliere o creare ha un tempo di azione (intorno ai 30 secondi). Se il tempo di azione termina prima che tu abbia fatto alcuna scelta, ti sarà assegnata una penalità. Le penalità si accumulano, ognuna conta -0,25. Le risposte corrette segnano 1 punto e le risposte sbagliate 0. Vince l'utente che fa più punti, in caso di pareggio chi ha il tempo minore. Se l'utente guadagna 2 penalità di seguito, alla terza consecutiva vieni messo offline e il tuo avversario vince.</p> <div>NEXT</div>

Giovanni si trova davanti una domanda a cui deve rispondere con il tempo che scorre, gli viene indicato di cliccare su una risposta e successivamente su CONFIRM. Quindi Giovanni clicca su una risposta e poi su CONFIRM, che lo fa proseguire con il tutorial.

Nel mok-up MK7 abbiamo un esempio. In particolare in questo esempio dopo che Giovanni clicca su CONFIRM la domanda che ha selezionato di colorerà di verde perché ha risposto correttamente. Se risponde in maniera non corretta si colora di rosso.

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	
<div>CONFIRM</div>	
CLICK 2	

Giovanni si trova davanti una domanda da scegliere, prima di fare qualsiasi azione, gli appare un pop-up dove gli spiega che questa è una domanda che lui sceglie e che viene usata per il suo pseudo-avversario, visto che questo è un tutorial non ha un avversario. Clicca su NEXT per scegliere la domanda.

Giovanni sceglie la tipologia, dopodiché sceglie una delle 4 domande relative alla tipologia scelta e infine clicca su CONFIRM. Nel mok-up MK8 abbiamo un esempio. Giovanni va avanti con il tutorial.

Scelta domanda[MK8]

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

Giovanni si trova davanti una schermata dove deve scrivere una domanda. Prima di fare qualsiasi azione gli appare un pop-up che gli spiega che la domanda che lui scriverà sarà fatta rispondere dal suo pseudo-avversario. Giovanni scrive la domanda e le risposte e sceglie anche la domanda giusta, dopodiché può confermare andando così avanti con il tutorial. Nel mock-up MK9 abbiamo un esempio.

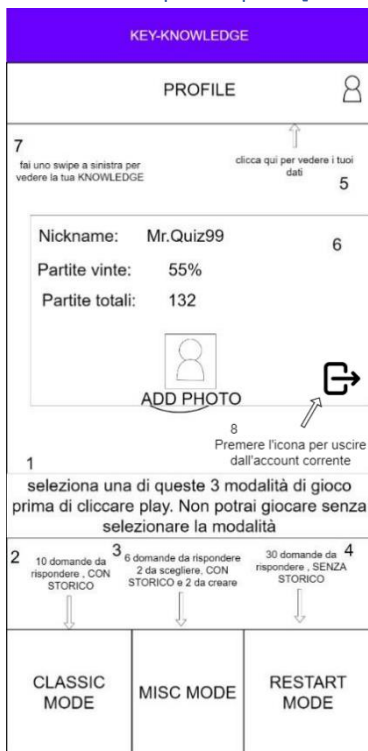
Creazione domanda[MK9]

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
<div>CONFIRM</div>	

Giovanni si trova nella schermata principale dove gli vengono spiegate le azioni che può fare. Il tutorial gli farà apparire i messaggi in 7 passaggi arrivando alla schermata di KNOWLEDGE, qui sarà spiegato l'utilità di questa pagina e il funzionamento dell'IA.

Nel mok-up MK10 un esempio di schermata principale, e nel mok-up MK11 un esempio di schermata di KNOWLEDGE.

Schermata principale[MK10]



Schermata KNOWLEDGE[MK11]

KEY-KNOWLEDGE

KNOWLEDGE LEVEL0%

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

Giovanni legge il funzionamento e clicca su HO CAPITO, il tutorial termina e ritorna alla schermata principale.

4.L'utente gioca in modalità classica:

Giovanni ha terminato il tutorial e crede di essere in grado di affrontare una partita reale con un altro giocatore. Trovandosi nella schermata principale sceglie la modalità di gioco classica e clicca su play. Nel mok-up MK12 un esempio di scelta della modalità di gioco. A Giovanni appare una schermata di caricamento della partita, nel mok-up MK13 abbiamo un esempio. Alla fine del caricamento viene abbinato con un utente con nickname SOLVERMASTER, nel mok-up MK14 abbiamo un esempio.

Scelta modalità[MK12]

KEY-KNOWLEDGE

PROFILE

CLICK 2

↓

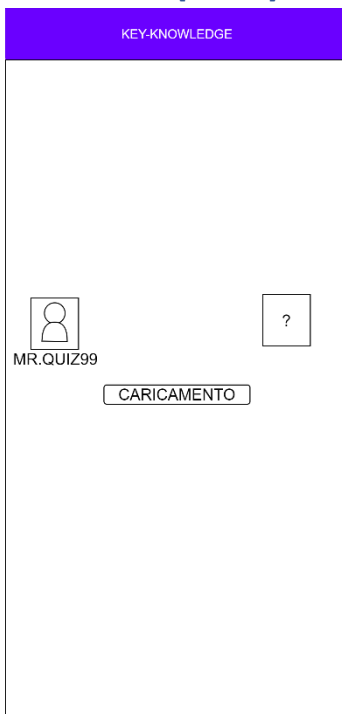
PLAY

CLICK 1

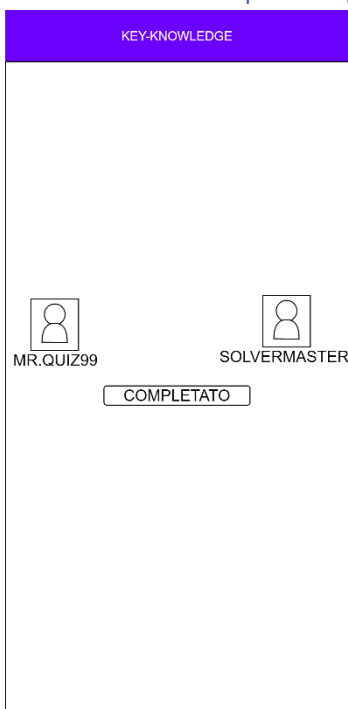
↓

CLASSIC MODE	MISC MODE	RESTART MODE
--------------	-----------	--------------

Caricamento[MK13]



Caricamento completato[MK14]





I due utenti cominciano la partita. Nel mok-up MK15 un esempio di schermata di caricamento(abbinamento) fallito.

Giovanni si trova davanti una domanda da rispondere e contemporaneamente anche il suo avversario risponde a una domanda. Nel mok-up MK16 la domanda di Giovanni e nel mok-up MK17 quella del suo avversario.

Giovanni risponde velocemente a tutte e 10 le domande, ma il suo avversario sta ancora rispondendo. Nel mok-up MK18 Giovanni che ha finito ma attende, nel mok-up MK19 la schermata di terminazione della partita. Dopo di che Giovanni viene mandato sulla schermata principale.

Caricamento fallito[MK15]

KEY-KNOWLEDGE	
NON HO TROVATO ALTRI GIOCATORI, RIPROVA TRA POCO	
<div> MR.QUIZ99</div>	<div></div>
<div>CARICAMENTO</div>	
<div>TORNA ALLA SCHERMATA PRINCIPALE</div>	

Esempio domanda[MK16]

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

Esempio domanda[MK17]

KEY-KNOWLEDGE	
QUESTION N.1	
SCIENCE	
WHAT IS H2O?	
REMAINING TIME: 30S	
OIL	BLOOD
WATER	A MINERAL
<div>↑</div> <div>CLICK 1</div>	
<div>CONFIRM</div> <div>↑</div> <div>CLICK 2</div>	

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	

KEY-KNOWLEDGE	
QUIZ FINITO	
RISULTATI	
VITTORIA!!!	
MR.QUIZ99	
RISPOSTE CORRETTE	TEMPO
7	1m,30s
Domanda n.1	
<div> <div>THE DATE BEGINNING OF THE FIRST GLOBAL WAR</div> <div> <div>GIVEN ANSWER</div> <div>CORRECT ANSWER</div> </div> <div>19141914</div> </div>	
SOLVERMASTER	
RISPOSTE CORRETTE	TEMPO
6	2m,0s

5.L'utente gioca in modalità MISC:

Giovanni si trova sulla schermata principale e vuole fare un'altra partita, ma stavolta nella modalità MISC. Quindi clicca prima su MISC MODE e successivamente su PLAY. Raggiunge la schermata di caricamento e viene abbinato con un utente che ha nickname Alex1996 e iniziano a giocare. Alla prima domanda risponde Giovanni per primo. Nel mok-up MK20 ciò che appare a Giovanni dopo che ha risposto alla domanda.

Questo meccanismo di attesa permane per ogni domanda in questa modalità.

I due giocatori rispondono entrambi alle prime 6 domande, alle domande 7 e 8 scelgono una domanda per il loro avversario e successivamente rispondono alle domande che l'avversario ha scelto per loro, alle domande 9 e 10 creano una domanda e successivamente rispondono alle domande che l'avversario ha creato per loro. Nel rispondere alla domanda 9 Giovanni preme per sbaglio il pulsante di REPORT, gli appare un pop-up per confermare, clicca su NO e risponde alla domanda.

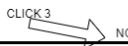



Nel mok-up MK21 abbiamo un esempio.

Alla fine della partita Giovanni torna alla schermata principale e chiude il gioco.

Attesa domanda[MK20]

KEY-KNOWLEDGE
QUESTION N.2
<p>bravo , hai risposto in fretta</p> <p>Il tuo avversario sta ancora rispondendo, sii paziente</p>

Risposta domanda con Report[MK21]

KEY-KNOWLEDGE
QUESTION N.1
HISTORY
THE DATE BEGINNING OF THE FIRST GLOBAL WAR
REMAINING TIME: 20S
<div>SICURO DI VOLER SEGNALARE IL TUO AVVERSARIO?</div> <div>SI  NO</div>
1914  1918
CLICK 1
<div>CONFIRM</div> <div> CLICK 4</div> <div> CLICK 2</div> <div>REPORT</div>

6.L'UserManager accede all'area di Management:

L'UserManager Enrico accede all'applicazione facendo login. Inserisce come nickname Rick00 e come password Trump20/. Nella schermata principale ha un tasto UserManagement per entrare nell'area di Management. Enrico clicca su UserManagement ed entra nell'area di Management. Nel mok-up MK22 abbiamo un esempio della schermata principale e nel mok-up MK23 un esempio dell'area di management. Clicca su Users e visualizza la lista degli utenti del sistema con nickname e ultimo accesso. Elimina l'utente Dred65 cliccando su DELETE si apre un pop-up di avviso e conferma. Nel mok-up MK24 abbiamo un esempio. Poi Enrico clicca su STATS di User0. Nel mok-up MK25 abbiamo un esempio. Clicca su Reports, visualizza l'unico report presente e sospende l'utente che ha creato la domanda segnalata, anche qui gli si apre un pop-up di avviso e conferma. Nel mok-up MK26 abbiamo un esempio. Enrico esce dall'applicazione.

User-Management Select[MK22]

KEY-KNOWLEDGE

USER
MANAGEMENT

PROFILE

PLAY

CLASSIC
MODE

MISC MODE

RESTART
MODE

Management Area[MK23]

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

Users

Reports

Delete User[MK24]

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

Sicuro di voler rimuovere
l'utente Dred65?

User

Reports

Dred65

Ultimo accesso: 1 anno fa

DELETE

STATS

SUSPEND

User0

Ultimo accesso: ieri

DELETE

STATS

SUSPEND

User1

Ultimo accesso: 1 settimana fa

DELETE

STATS

SUSPEND

User2

Ultimo accesso: 3 mesi fa

DELETE

STATS

SUSPEND

Stats User[MK25]

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

User0
Partite vinte :55
Partite giocate:123
KNOWLEDGE:53%

User

Reports

User0

Ultimo accesso: ieri

DELETE

STATS

SUSPEND

User1

Ultimo accesso: 1 settimana fa

DELETE

STATS

SUSPEND


User2

Ultimo accesso: 3 mesi fa

DELETE

STATS

SUSPEND

KEY:KNOWLEDGE				
		<div>USER VIEW</div>		
		<div>Sicuro di voler sospendere User0 per 1 settimana?</div> <div>SI NO</div>		
Users		Reports		
Testo Domanda	Risposta1	Risposta1	Risposta1	Risposta1
Non mi va di giocare	testo a caso	testo a caso	testo a caso	testo a caso
User: User 2	DELETE	SUSPEND		

7. Il Question Manager accede all'area di Management

Il Question Manager Alfonso accede all'applicazione facendo login. Inserisce come nickname Alf33 e come password Dolfin56(. Nella schermata principale ha un tasto QuestionManagement per entrare nell'area di management. Nel mock-up MK27 la schermata principale. Alfonso clicca sul tasto ed entra nell'area di management. Nel mock-up MK28 l'area di management. Visualizza la lista delle categorie e clicca su ADD CATEGORY, nel mock-up MK29 la schermata che gli appare dopo che ha cliccato. Aggiunge una nuova categoria ANIMALS, nel mock-up MK30 la nuova categoria aggiunta. Clicca su VIEW visualizzando così la lista di domande della categoria ANIMALS, nel mock-up MK31 la schermata di esempio. Clicca su ADD QUESTION, nel mock-up MK32 la schermata di creazione della domanda. Alfonso clicca su CONFIRM e torna nella lista delle domande di ANIMALS e vede la nuova domanda creata in lista, un esempio nel mock-up MK33. Torna indietro cliccando su BACK TO CATEGORIES. Per sbaglio clicca sul tasto DELETE della categoria HISTORY, gli appare un pop-up di conferma e clicca su NO, nel mock-up MK34 il pop-up. Alfonso chiude l'applicazione.

KEY-KNOWLEDGE

QUESTION
MANAGEMENT

PROFILE

PLAY

CLASSIC
MODE

MISC MODE

RESTART
MODE

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

Category List

VIEW

HISTORY

DELETE

VIEW

SCIENCES

DELETE

VIEW

GEOGRAFY

DELETE

VIEW

ARTS

DELETE

VIEW

GENERAL

DELETE

ADD
CATEGORY

Adding Category[MK29]

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

Category List

VIEW

HISTORY

DELETE

VIEW

SCIENCES

DELETE

VIEW

NAME new category

ANIMALS

DELETE

VIEW

CONFIRM

CANCEL

DELETE

VIEW

GENERAL

DELETE

ADD
CATEGORY

New Category[MK30]

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

Category List

VIEW

HISTORY

DELETE

VIEW

SCIENCES

DELETE

VIEW

GEOGRAFY

DELETE

VIEW

ARTS

DELETE

VIEW

GENERAL

DELETE

VIEW

ANIMALS

DELETE

ADD
CATEGORY

View Questions[MK31]

KEY-KNOWLEDGE

BACK TO CATEGORIES

Category ANIMALS
Question List

ADD QUESTION

Adding Question[MK32]

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

Answer 1
cat

Answer 2
dog

Answer 3
elephant

Answer 4
dolphin

CONFIRM

CANCEL

New Question[MK33]

KEY-KNOWLEDGE

BACK TO CATEGORIES

Category ANIMALS
Question List

ADD QUESTION

Question 01 Who is man's best friend?

VIEW

CANC

Deleting Category[MK34]

KEY-KNOWLEDGE

USER
VIEW

Category List

VIEWDELETE

HISTORY

VIEWDELETE

Are you sure to cancel
HISTORY category?

VIEWDELETE

All History questions will
be lost.

YESNO

VIEWDELETE

ARTS

VIEWDELETE

GENERAL

ADD
CATEGORY

Update password [MK35]

KEY-KNOWLEDGE

Vecchia password

☐ Mostra password

Nuova password

☐ Mostra password

Conferma nuova password

☐ Mostra password

ANNULLA

SALVA

3.Requisiti funzionali

[FR01]:

GESTIONE UTENTE (sign-in)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di registrarsi con queste credenziali:

- . E-MAIL
- . PASSWORD
- . NOME
- . COGNOME
- . NICKNAME
- . FOTO (opzionale)

[FR02]:

GESTIONE UTENTE (confirm)

-Il sistema deve fornire la possibilità di confermare l'account, tramite conferma via e-mail.

[FR03]:

GESTIONE UTENTE (log-in)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di accedere inserendo:

- E-MAIL/NICKNAME
- PASSWORD

-Il sistema non deve permettere l'accesso a utenti sospesi o a utenti che non hanno completato la registrazione

[FR04]:

GESTIONE UTENTE (log-out)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di fare log-out , cioè di uscire dall'applicazione disconnettendo il proprio profilo utente.

[FR05]:

GESTIONE UTENTE (profile management)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di visionare le proprie statistiche (domande sbagliate/vittorie/sconfitte...)

[FR06]:

GESTIONE UTENTE (update user)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di modificare i propri dati personali

[FR07]:

GESTORE UTENTI (show users)

-Il sistema fornisce all'utente admin, la possibilità di visionare l'username, la foto profilo e le statistiche di ogni utente registrato (Partite vinte, partite giocate e KNOWLEDGE LEVEL).

[FR08]:

GESTORE UTENTI (remove users)

-Il sistema fornisce all'utente admin, la possibilità di rimuovere utenti inattivi per molto tempo o sospendere utenti segnalati. Le sospensioni durano 1 settimana.

[FR09]:

GESTORE CATEGORIE (update categories)

-Il sistema deve fornire all'utente admin, la possibilità di modificare o aggiungere nuove modalità di gioco specificando le caratteristiche necessarie della nuova modalità.

[FR10]:

UTENTE-GIOCATORE (start match-DEMO)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di avviare una sfida contro un altro giocatore nella modalità RESTART.

[FR11]:

UTENTE-GIOCATORE (end match)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di interrompere un match con la conseguente rimozione dei dati di quella partita.

[FR12]:

UTENTE-GIOCATORE (playing)

-Il sistema deve fornire all'utente, a seconda della modalità di gioco scelta, la possibilità di: scegliere la risposta corretta, scegliere la domanda da porre all'avversario e di scrivere una domanda per l'avversario. Il sistema terrà presente il tempo .

[FR13]:

UTENTE-GIOCATORE (playing-DEMO)

-Il sistema deve fornire all'utente, la modalità di gioco RESTART MODE e la possibilità di rispondere a una serie di domande. Il sistema non terrà presente il tempo durante la partita.

[FR14]:

GESTIONE UTENTE (login-DEMO)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di accedere inserendo:

-E-MAIL/NICKNAME

-PASSWORD

[FR15]:

UTENTE-GIOCATORE (report)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di segnalare altri utenti , nel caso in cui questi per esempio scrivano testi scurrili all'interno delle domande che scrivono in partita.

[FR16]:

UTENTE-GIOCATORE (start match)

-Il sistema deve fornire all'utente la possibilità di avviare una sfida contro un altro giocatore nella modalità RESTART, MISC e CLASSIC.

Tabella delle priorità:

(U): Utente

(GC): Gestore categorie

(GU): Gestore utenti

(UG): Utente giocatore

Requisito	Livello di priorità
(U)sign-in	basso
(U)Log-in	Medio
(U)Log-out	Alto
(U)Profile management	Medio
(U)Update-user	Medio
(GU)Show users	Medio
(GU)Remove users	Medio
(GC)Update categories	Basso
(UG)Start match	Medio
(UG)Start match-DEMO	Alto
(UG)End-match	Alto
(UG)Playing	Medio
(UG)Playing-DEMO	Alto
(UG)Login-DEMO	Alto
(U)Confirm	Medio
(UG)Report	basso
(U)external log-in	basso

4. Requisiti non funzionali

1. Usability

[NFR01]:

Level of expertise

Esempi di interfaccia utente:

- Quando l'utente immette i dati (es. registrazione e login) visualizza caselle di testo abbastanza grandi e prontamente visibili in modo che sia un'applicazione user-friendly.
- Se l'utente ruota il dispositivo l'interfaccia non cambierà ne ruoterà.



[NFR02]:

Outcome answers:

L'utente deve avere la possibilità di vedere se ha risposto in maniera corretta o meno ad una specifica domanda. Lo scopo del nostro sistema è di spronare l'utente a informarsi su quelli che sono gli argomenti più difficoltosi per lui. Alla fine del quiz l'utente saprà a quante domande ha risposto correttamente e potrà vedere tutte le domande a cui ha risposto nel quiz.

2. Reliability

[NFR03]:

Availability

Il gioco una volta installato è operativo in qualsiasi momento, 24h/24, tranne in ore specifiche di stallo utilizzate per poter controllare, aggiornare il sistema o risolvere errori di vario tipo, ma notificate all'utente tramite schermata di "work in progress".

[NFR04]:

Robustness (errors and exceptions) Se si presentano anomalie che interrompono il match, l'utente visionerà una schermata di errore e sarà trasportato alla schermata di inizio e la partita non verrà contata.

3. Performance

[NFR05]:

Il sistema ha un'alta rapidità di esecuzione: il giocatore, dopo aver risposto alla domanda, conosce subito il risultato corrente in base alla sua scelta.

Il sistema supporterà un alto numero di utenti simultanei.

4.Supportability

[NFR06]:

Maintainability

Al lancio del Software nei primi mesi di funzionamento prevediamo delle revisioni del sistema, dato che durante svariati utilizzi possono uscire bug non visionati. in caso di modifiche grafiche o di codice tramite Android studio possono essere apportate velocemente. Per poi mettere online una nuova versione dell'applicazione.

5. Implementation

[NFR07]:

L'applicazione sarà implementata usando linguaggio **JAVA**

IDE utilizzata: **Android Studio**

6.Constraints

[NFR08]:

Additional Documentation

Regole del quiz:

In ogni partita l'utente dovrà rispondere a una serie di domande, in alcuni casi potrà sceglierle per l'avversario o anche crearle per l'avversario. In ogni caso ogni domanda da rispondere, scegliere o creare ha un tempo di azione (intorno ai 30 secondi). Se il tempo di azione termina prima che l'utente ha fatto una scelta gli sarà assegnata una penalità. Non influirà sullo storico poiché non ha dato nessuna risposta. Le penalità si accumulano, ognuna conta -0,25. Le risposte corrette segnano 1 punto e le risposte sbagliate 0. Vince l'utente che fa più punti, in caso di pareggio chi ha il tempo minore. Se l'utente guadagna 2 penalità, alla terza viene messo offline e il suo avversario vince. Oltretutto in base alla modalità di gioco scelta cambieranno i tempi di attesa.

Nella modalità classica e nella modalità RESTART gli utenti risponderanno in maniera autonoma alle domande e quando avranno finito di rispondere dovranno attendere l'avversario o viceversa per conoscere il risultato della partita. Nella modalità MISC ad ogni domanda da rispondere, scegliere o creare l'utente dovrà aspettare il suo avversario o viceversa.

Funzionamento Intelligenza Artificiale:

L'obiettivo dell'intelligenza sarà quello di mettere in difficoltà l'utente proponendogli domande sempre più difficili. Ogni volta che l'utente risponde a una domanda, il suo risultato viene usato dall'intelligenza per capire su quali argomenti è più o meno bravo l'utente. Se un utente risponde in maniera corretta a diverse domande di storia sarà meno probabile che l'intelligenza gli proporrà ancora domande di storia.

7. Packaging

[NFR9]:

L'applicazione dev'essere installata dal play-store di google oppure, alternativamente da un file di installazione apposito (. apk), che aggiungerà l'app tra le applicazioni già esistenti sul dispositivo.

5.Ambiente di destinazione:

- Sistemi operativi che supportano l'app: **Android**
- Compatibilità: **alta, supportata dal 70% dei dispositivi in circolazione.**

6.Scadenze:

6 novembre: Requisiti e casi d'uso

20 novembre: Requirements Analysis Document

3 dicembre: System Design Document

5 gennaio: piano di test e specifica interfacce dei moduli del sistema

29 gennaio: consegna progetto

7.Criteri di accettazione dei test:

Per completare la fase di testing, il sistema dovrà soddisfare i requisiti attesi e attenersi agli scenari elencati.