**­KEY-KNOWLEDGE**



**Nome Documento**

Requisiti e casi d’uso

Version 1.0

SOMMARIO

[**TABELLA REVISIONI** 2](#_Toc56550892)

[**ATTORI** 2](#_Toc56550893)

[**DIAGRAMMA DELLE GERARCHIE UTENTI** 3](#_Toc56550894)

[**REGISTRAZIONE** 4](#_Toc56550895)

[**TABELLA CAMPI DI REGISTRAZIONE** 5](#_Toc56550896)

[**LOGIN** 6](#_Toc56550897)

[**CREAZIONE REPORT** 6](#_Toc56550898)

[**ABBINAMENTO** 7](#_Toc56550899)

[**GESTIONE REPORT** 8](#_Toc56550900)

[**GESTIONE UTENTI** 8](#_Toc56550901)

[**GESTIONE DOMANDE** 9](#_Toc56550902)

[**TABELLA DATI DOMANDA** 10](#_Toc56550903)

[**SCELTA MODALITA’** 11](#_Toc56550904)

[**AGGIUNTA FOTO** 11](#_Toc56550905)

[**VISITA PROFILO** 12](#_Toc56550906)

[**MODIFICA PASSWORD** 13](#_Toc56550907)

[**CLASSIC/RESTART MODE** 14](#_Toc56550908)

[**TUTORIAL** 15](#_Toc56550909)

[**TABELLA REQUISITI** 17](#_Toc56550910)

**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** |

**ATTORI**

* **UTENTE REGISTRATO:** Accede a tutte le funzionalità dell’app.
* **UTENTE GENERICO:** esegue la registrazione.
* **USER MANAGER:** Utente che accede a tutte le funzionalità dell’app e amministra gli altri utenti all’intero del sistema.

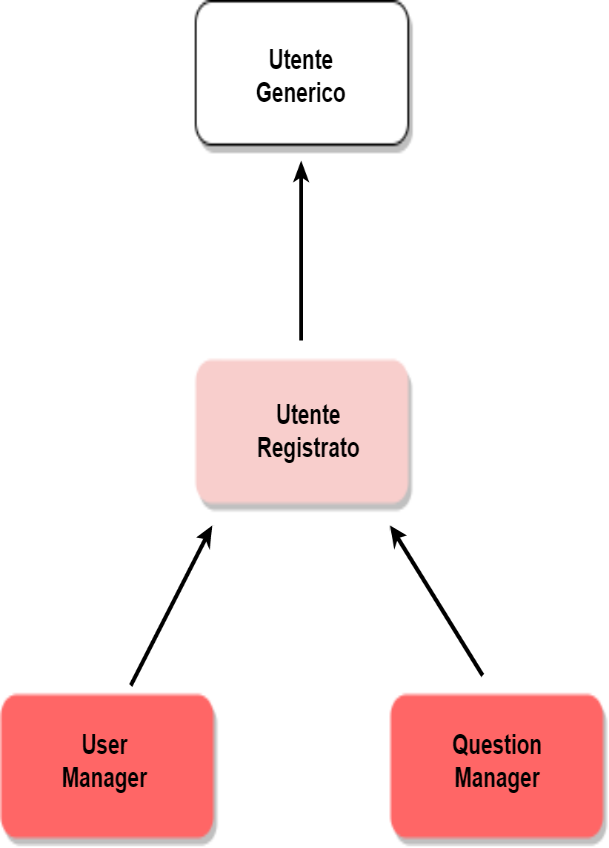
**permessi:**

* Bloccare utente
* Rimuovere utente
* Aggiungere campi nel profilo utente
* **QUESTION MANAGER:** Utente che accede a tutte le funzionalità dell’app e amministra il gioco.

**permessi:**

* Aggiungere una categoria e le corrispettive domande
* Rimuovere una categoria
* Aggiungere una modalità di gioco
* Rimuovere una modalità di gioco

**DIAGRAMMA DELLE GERARCHIE UTENTI**

****

**REGISTRAZIONE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Registrazione[CU-R] |
| Attori Partecipanti | Utente generico |
| Flusso di eventi | 1.L’utente compila i campi del form elencati nella tabella dei campi di registrazione.  (vedi MK1)  2.Il sistema controlla che i campi siano corretti e che i dati obbligatori siano compilati, se lo sono permette all’utente di registrarsi. (vedi tabella campi di registrazione)  3.L’utente preme il pulsante SIGN IN.  4.Il sistema invia una mail all’indirizzo specificato dall’utente e lo avvisa di confermarla per validare l’account. (vedi MK3)  5.L’utente accede alla sua mail e clicca sul link che lo porta a fare il login. (la mail è valida per 1 ora).  6.Il sistema salva i dati inseriti come utente registrato. |
| Condizioni d’ingresso | L’utente apre il sistema per la prima volta. |
| 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. |
| 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: timeout\_mail | Se nel passo 5 l’utente non accetta la mail prima di 1 ora dopo la registrazione il sistema elimina i dati relativi alla registrazione effettuata. Viene inviata una seconda mail per notificare l’utente di ciò. |

**TABELLA CAMPI DI REGISTRAZIONE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOME CAMPO** | **CONTENUTO** | **OBBLIGATORIETA’** | **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) |

**LOGIN**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Login[CU-L] |
| Attori Partecipanti | Utente registrato |
| 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’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. |
| 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. |
| Flusso alternativo: external login | 1. al passo 1 l’utente clicca su LOGIN WITH FACEBOOK o LOGIN WITH GOOLE 2. La procedura di login è gestita esternamente al sistema. |
| 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 :”accettare la mail prima di fare il login”. |
| 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” |

**CREAZIONE REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Creazione Report[CU-CR] |
| Attori partecipanti | Utente registrato A, utente registrato B |
| Flusso di eventi | 1.L’utente A scrive una domanda per l’utente B che contiene frasi offensive o non idonee al gioco.  2l’Utente B scrive una domanda per l’utente A, questa domanda è idonea per la partita.  3L’utente A risponde alla domanda fatta da B.  (vedi MK21)  4L’utente B vedendo la domanda segnala l’utente semplicemente premendo il tasto REPORT.  5All’utente B appare un pop-up di conferma “vuoi confermare il report?” con SI o NO.  6L’utente B clicca su SI |
| Condizioni d’ingresso | Utente A e utente B si trovano in una partita in modalità MISC |
| 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. |

**ABBINAMENTO**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Abbinamento[CU-A] |
| Attori partecipanti | Utente registrato A, utente registrato B |
| Flusso di eventi | 1L’utente A sceglie una modalità di gioco e clicca PLAY. Gli appare la schermata di caricamento.  (vedi MK13)  2Il sistema mette in coda l’utente A.  3 L’utente B sceglie la stessa modalità di gioco di A e clicca PLAY. Gli appare la schermata di caricamento.  (vedi MK13)  4Il sistema mette in coda l’utente B  5Il sistema abbina A e B.(vedi MK14) |
| Condizioni d’ingresso | Utente A e utente B hanno scelto la stessa modalità di gioco. |
| Condizioni d’uscita | Utente A e utente B vengono abbinati o l’abbinamento viene annullato. |
| Requisiti qualitativi | L’abbinamento dovrà durare non più di 20 secondi. |
| Eccezione: pairing failed | 1 al passo 2 l’utente A attende 20 secondi.  2Il sistema fa comparire un messaggio dove dice che non trova giocatori per il momento e quindi di riprovare più tardi. (vedi MK15)  3l’utente A si ritrova al passo 1. |

**GESTIONE REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Report[CU-GR] |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager seleziona il Report e lo apre  2L’UserManager visualizza il testo della domanda segnalata con le sue risposte.  3L’UserManager valuta la domanda e decide di non fare nulla uscendo dalla sezione. |
| Condizioni d’ingresso | L’UserManager è entrato nella sezione REPORT della sua area utente (vedi MK23) |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager esce dalla sezione. |
| Requisiti qualitativi | Un report rimane salvato per un massimo di 48 ore.Le sospensioni durano una settimana. |
| Flusso alternativo:SUS\_USER | 1 al passo 5 la domanda segnalata non è valida, l’userManager sospende l’utente che l’ha creata, cliccando su SUSPEND.  2L’UserManager entra nel caso d’uso SOSPENDI UTENTE.  3 il sistema cancella il report. |
| Flusso alternativo:DEL\_USER | 1 passo 5 l’userManager valuta la domanda creata molto grave.  2clicca sul pulsante ELIMINA UTENTE .  3 entra nel caso d’uso CANCELLA UTENTE.  4Il sistema cancella il report. |

**Gestione UTENTI**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Utenti[CU-GU] |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager vede il primo utente, vede una foto non idonea e decide di eliminarlo, cliccando su DELETE.  2L’UserManager entra nel caso d’uso CANCELLA UTENTE.  4Trova un altro utente e decide di sospenderlo, clicca su SUSPEND.  5L’UserManager entra nel caso d’uso SOSPENDI UTENTE.  5L’UserManager finisce di sfogliare l’elenco e fa logout |
| Condizioni d’ingresso | L’Usermanager entra nella sezione utenti della sua area utente (vedi MK23) |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |
| Requisiti qualitativi | Il sistema dovrà caricare l’elenco di utenti in meno di 10 secondi. |

**Cancella Utente**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Cancella Utente[CU-CU] |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager visualizza una finestra pop-up di conferma per la cancellazionee dell’utente desiderato. (vedi MK24)  2L’UserManager clicca su SI  3Il sistema cancella l’utente. |
| Condizioni d’ingresso | L’Usermanager ha cliccato su DELETE nella sezione utenti o nella sezione report |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |
| Requisiti qualitativi | Il sistema dovrà caricare l’elenco di utenti in meno di 10 secondi. |
| Flusso alternativo:declined | 1Al passo 2 l’usermanager clicca su NO  2il sistema non cancella l’utente  3 l’usermanager si ritrova nel caso d’uso precedente. |

**Sospendi Utente**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Sospendi Utente[CU-SU] |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager visualizza una finestra pop-up di conferma per la sospensione dell’utente desiderato. (vedi MK26)  2L’UserManager clicca su SI  3Il sistema sospende l’utente per 1 settimana. |
| Condizioni d’ingresso | L’Usermanager ha cliccato su SUSPEND nella sezione utenti o nella sezione report |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |
| Requisiti qualitativi | Il sistema dovrà caricare l’elenco di utenti in meno di 10 secondi. |
| Flusso alternativo:declined | 1Al passo 2 l’usermanager clicca su NO  2il sistema non sospende l’utente  3 l’usermanager si ritrova nel caso d’uso precedente. |

**GESTIONE DOMANDE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione domande[CU-GD] |
| Attori partecipanti | QuestionManager |
| Flusso di eventi | 1Il QuestionManager clicca su ADD CATEGORY  (vedi MK28)  2Si apre una schermata per aggiungere la categoria  (vedi MK29)  3 inserisce il nome e clicca su CONFIRM  4Il sistema aggiunge la categoria alla lista delle categorie (vedi MK30)  5Il QuestionManager clicca su VIEW della categoria appena creta e gli si apre la schermata della categoria. (vedi MK31)  6Il QuestionManager aggiunge una domanda alla categoria cliccando su ADD QUESTION e gli si apre una schermata per creare una domanda (vedi MK23).  7Il QuestionManager inserisce i dati (vedi tabella dati domanda)  8Il QuestionManager esce dalla sua area cliccando prima su BACK TO CATEGORIES e poi su USER VIEW. |
| Condizioni d’ingresso | Il QuestionManager accede alla sua area utente facendo login(vedi MK27) |
| Condizioni d’uscita | Il QuestionManager chiude l’app, fa log out o torna alla schermata principale dell’utente. |
| Requisiti qualitativi | Il sistema dovrà caricare gli elenchi di domande e categorie in meno di 10 secondi. |
| Flussi alternativi | 1.Se al passo 3 il QuestionMAnager inserisce come nome, un nome di una categoria che già esiste, il sistema gli segnala l’errore e non gli permette di confermare la categoria.  2.Se al passo 7 i dati inseriti non sono conformi a come indicati nella tabella dati domanda il sistema segnala l’errore e non permette di confermare la domanda. |

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

**SCELTA MODALITA’**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Scelta modalità [CU-SM] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **FLUSSO DI EVENTI** | 1. L’utente seleziona una delle 3 modalità di gioco possibili: classic, misc e restart. 2. L’utente clicca sul pulsante “PLAY” |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | L’utente fa login ed entra nella schermata HOME. |
| **CONDIZIONI DI USCITA** | L’utente entra in ABBINAMENTO. |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Aggiunta Foto [CU-AF] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **FLUSSO DI EVENTI** | 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 D’INGRESSO** | L’utente è nella schermata principale del profilo e clicca sul pulsante “aggiungi foto” |
| **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” |

**AGGIUNTA FOTO**

**VISITA PROFILO**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Visita profilo [CU-VP] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **FLUSSO DI EVENTI** | L’utente si trova nella schermata di profilo principale  (vedi [MK-10]) in cui può visionare le proprie informazioni personali |
| **FLUSSI ALTERNATIVO 1** | 1. L’utente clicca sul pulsante “aggiungi/modifica foto” 2. L’utente entra nel caso d’uso AGGIUNTA FOTO. **[CU-AF]** |
| **FLUSSI ALTERNATIVO 2** | 1. L’utente clicca sul pulsante “modifica password” 2. L’utente entra nel caso d’uso MODIFICA PASSWORD **[CU-MP]** |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | L’utente è correttamente registrato e si trova nella schermata HOME principale e clicca sul pulsante in alto a destra con l’icona dell’utente. |
| **CONDIZIONI DI USCITA** | L’utente clicca il pulsante di back sul proprio cellulare ed esce dalla schermata principale del profilo |

**MODIFICA PASSWORD**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Modifica password [CU-VK] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **FLUSSO DI EVENTI** | 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 D’INGRESSO** | L’utente è correttamente registrato e dalla schermata del profilo clicca sul pulsante “modifica password” |
| **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”. |
| **ECCEZIONE “cancel”** | Se l’utente clicca sul pulsante “annulla” oppure sul pulsante di back del proprio cellulare, tornerà alla schermata di profilo senza modificare i propri dati. |

**CLASSIC/RESTART MODE**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | classic/restart mode [CU-GC] |
| **ATTORI** | Utente registrato A, Utente registrato B |
| **FLUSSO DI EVENTI** | 1. Gli utenti A e B selezionano una risposta pigiando su uno dei 4 pulsanti che contengono una specifica risposta. 2. Il sistema mostra all’utente la domanda successiva   -i passi 1 e 2 si ripetono per 9 volte   1. Il sistema mostra al singolo utente, queste informazioni (vedi MK19) |
| **FLUSSI ALTERNATIVI** | (a).   1. L’utente A esce volontariamente dal gioco pigiando sul pulsante “exit game”. 2. Il sistema mostra all’utente B un messaggio in cui c’è scritto che terminerà la partita e gli sarà assegnata la vittoria a tavolino. 3. Gli utenti A e B si trovano sulla schermata principale di **HOME**.   (b).   1. Se A e B hanno scelto la modalità **restart mode**, prima dell’abbinamento, i passi 1 e 2 si ripetono per 29 volte. |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | Utente A e Utente B si trovano nella schermata di gioco. |
| **CONDIZIONI DI USCITA** | * L’utente A e B terminano la partita correttamente * L’utente A(o l’utente B) esce volontariamente dalla partita |
| **ECCEZIONE “long-time”** | Al punto (2) , se uno dei due utenti non risponde in 30 secondi: la prima volta che accade, avrà la penalizzazione di -1 punti. La seconda volta sarà cacciato dal gioco. |
| **ECCEZIONE “wait-opponent”** | Al punto (3) , il singolo utente quando risponde a tutte le domande, deve attendere l’avversario che termina di rispondere, prima di conoscere il proprio risultato. In questo caso, il sistema mostra una schermata all’utente in cui c’è scritto “wait your opponent” |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Tutorial |
| Attori Partecipanti | Utente registrato |
| Flusso di eventi | 1) L’utente legge il regolamento e preme “NEXT”  2) inizia con le domande. L’utente seleziona la sua risposta e la conferma premendo su “CONFIRM”.  (vedi MK7)  3) l’utente seleziona una tipologia tra quelle disponibili  4)l’utente seleziona una domanda tra quelle disponibili e conferma  (vedi MK8)  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)  6)All’utente appare la schermata HOME (vedi MK10)  7) l’utente visualizza la schermata KNOWLEDGE dove preme il tasto “Ho Capito”(vedi MK11) |
| Condizioni d’ingresso | L’utente crea un nuovo account ed effettua il login per la prima volta oppure preme sul pulsante “?” sulla schermata KNOWLEDGE |
| Condizioni d’uscita | Il tutorial finisce e l’Utente viene portato alla home |

**TUTORIAL**

**MISC MODE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | MISC MODE |
| Attori Partecipanti | Utente registrato A, utente registrato B |
| Flusso di eventi | 1)all’utente A compare la domanda, seleziona risposta e conferma. (vedi MK17)  2)Il sistema controlla che anche l’utente B ha terminato.  -i passi 1 e 2 si ripetono per 6 volte  3)all’utente compare la domanda da scegliere. Sceglie la categoria, seleziona una domanda e conferma.  4) Il sistema controlla che anche l’utente B ha terminato. 5) L’utente risponde alla domanda scelta dal suo avversario.  6) Il sistema controlla che anche l’utente B ha terminato.  -i passi 3,4,5,6 si ripetono per 2 volte  7) All’utente appare la prima domanda da creare.  8)Edita il testo della domanda, edita le 4 risposte, seleziona la risposta corretta e conferma.  9)Il sistema controlla che anche l’utente B ha terminato.  10)Risponde alla domanda creata dal suo avversario.  11)Il sistema controlla che anche l’utente B ha terminato.  -i passi 7,8,9,10,11 si ripetono 2 volte  12)All’utente compare la schermata di fine partita.(vedi MK19) |
| Condizioni d’ingresso | Gli utenti A e B escono dall’abbinamento con successo |
| Condizioni d’uscita | Una volta finite le 10 domande e visualizzato il punteggio, l’utente viene rispedito alla home. |
| Requisiti qualitativi | Il sistema alla fine della partita deve elaborare subito le domande e far vedere i risultati agli utenti. L’utente ha 30 secondi per rispondere alle domande. |
| Eccezione:waiting | Ai passi 2,4,6,9,11 se l’utente B non ha ancora terminato all’utente A appare una schermata di attesa(vedi MK20). |

**TABELLA REQUISITI**

|  |  |
| --- | --- |
| **CASI D’USO** | **REQUISITI FUNZIONALE** |
| Registrazione | [FR01], [FR02], |
| Login | [FR01], [FR03], |
| Creazione Report | [FR03], [FR012], |
| Abbinamento | [FR03], |
| Gestione Report | [FR03], [FR04], [FR06], [FR07], |
| Gestione Utenti | [FR01], [FR02], [FR03], [FR04], [FR05], [FR06], [FR07], [FR13], |
| Gestione Domande | [FR03], [FR04], [FR08], [FR11], |
| Scelta Modalità | [FR03], |
| Aggiungi Foto | [FR03], [FR05], |
| Visita Profilo | [FR03], [FR05], [FR06], |
| Modifica Password | [FR03], [FR05], |
| Classic/Restart mode | [FR03], [FR09], |
| Tutorial | [FR03], |
| Misc Mode | [FR03], [FR09], [FR11], |