**­KEY-KNOWLEDGE**



**Nome Documento**

Use Cases

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DATA** | **VERSIONE** | **DESCRIZIONE** | **AUTORE** |
| **04/11/2020** | **1.0** | **Prima versione del U**se Cases | **Crescenzo Manzone**  **Franco Nicola Fernando**  **Giovanni Battista Mercurio** |

Specificazioni

Le azioni compiute dal sistema saranno in rosso. Tutte le azioni degli altri utenti avranno un proprio colore specificato per ogni caso d’uso

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Login |
| Attori Partecipanti | Utente giocatore |
| Flusso di eventi | 1.L’utente compila i campi (Nickname, password) del form e preme LOGIN.  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 la prima volta che fa il login |
| Condizioni d’uscita | I dati immessi dall’utente corrispondono ad un account già registrato |
| Requisiti qualitativi | Il sistema dovrà rispondere in un tempo minore di 10 secondi. |
| Flussi alternativi | 1.Il sistema controlla che i campi inseriti dall’utente corrispondano a un account già registrato. Questi non lo sono: il sistema non permette all’utente di accedere e gli chiede di ricompilare i campi mostrandogli un messaggio: “Nickname o password errati, riprovare”.  Si ritorna al punto 1 del flusso di eventi principale. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Registrazione |
| Attori Partecipanti | Utente giocatore |
| Flusso di eventi | 1.L’utente compila i campi (Nickname, password, confirm password, email, name, surname) del form.  2.Il sistema controlla che i campi siano corretti, se lo sono permette all’utente di registrarsi.  3.L’utente preme il pulsante REGISTER.  4.Il sistema invia una mail all’indirizzo specificato dall’utente e lo avvisa di confermarla per validare l’account. |
| Condizioni d’ingresso | L’utente apre il sistema per la prima volta. |
| Condizioni d’uscita | L’utente esce dalla registrazione |
| Requisiti qualitativi | La mail deve essere inviata subito dopo la registrazione, con un tempo limite di 10 secondi. |
| Flussi alternativi | 1.Il sistema controlla che i campi inseriti dall’utente siano corretti. Questi non lo sono: il sistema non permette all’utente di registrarsi e gli chiede di ricompilare i campi facendogli notare gli errori commessi.  Si ritorna al punto 1 del flusso di eventi principale. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nickname | Qualsiasi stringa fino a 45 caratteri che non sia già presente sul DataBase |
| Password | Una stringa da 5 a 10 caratteri con almeno 1 numero, 1 carattere speciale e una lettera maiuscola |
| Confirm Password | Deve essere identico al campo Password |
| email | Deve essere una mail valida |
| Surname | Qualsiasi stringa fino a 45 caratteri senza numeri ne caratteri speciali |
| Name | Qualsiasi stringa fino a 45 caratteri senza numeri ne caratteri speciali |

**Tabella campi di registrazione**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Tutorial |
| Attori Partecipanti | Utente |
| Flusso di eventi | L’utente dopo aver completato la registrazione ed effettuato il login, si troverà davanti al tutorial dove simula una partita, inizia con le domande e vede il tempo scorrere, l’utente seleziona la sua risposta e la conferma premendo su CONFIRM, dopo aver provato l’esperienza di rispondere prova anche l’esperienza di formulare lui la domanda con la relativa risposta e viene inviata al suo pseudo-avversario. |
| Condizioni d’ingresso | L’utente crea un nuovo account ed effettua il login per la prima volta. |
| Condizioni d’uscita | Il tutorial finisce e l’Utente viene portato alla home |
| Requisiti qualitativi | Il tutorial deve essere coinciso e deve far capire all’utente il sistema di gioco |
| Flussi alternativi | Tutto il sistema durante il tutoria fa comparire messaggi dove spiega il tutto, e alla fine del tutorial all’utente viene mostrato un messaggio e può selezionare ho capi |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | L’utente gioca in modalità classica |
| Attori Partecipanti | Utente |
| Flusso di eventi | L’utente quando inizia una partita trova subito difronte una schermata dove c’è scritta la domanda, il genere e le 4 risposte consentite.  I 2 utenti continuano a rispondere a tutte e 10 le domande, uno volta terminate viene inviato un messaggio ad entrambi i giocatori in caso di sconfitta o di vittoria e gli utenti vengono rispediti sulla home page. |
| Condizioni d’ingresso | L’utente dalla home seleziona la modalità “Classica” per iniziare la ricerca di uno sfidante, uno volta trovato uno inizia la partita. |
| Condizioni d’uscita | Entrambi gli utenti finiscono le 10 domande e visualizzano il risultato |
| Requisiti qualitativi | Il sistema deve essere rapido nella ricerca di un avversario all’utente che inizia una partita e deve alla fine della partita elaborare subito le domande e inviare i risultati agli utenti. |
| Flussi alternativi | In caso di anomalia o salto della connessione l’utente viene rispedito sulla home page e viene assegnata la vittoria al suo avversario.  In caso l’utente non risponde alla fine del tempo si passa alla domanda successiva in caso ci siano 3 domande consecutive senza interazione da parte dell’utente, l’utente viene squalificato e viene assegnata la vittoria a suo avversario. |