**­KEY-KNOWLEDGE**



**Nome Documento**

Requisiti e casi d’uso

Version 1.0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Registrazione |
| Attori Partecipanti | Utente giocatore |
| Flusso di eventi | 1.L’utente compila i campi del form elencati nella tabella dei campi di registrazione.  2.Il sistema controlla che i campi siano corretti e che i dati obbligatori siano compilati, 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.  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.  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. |
| Eccezione: connection\_err | Se l’utente al passo 3 perde la connessione, torna al passo 1 , il sistema gli mostra un messaggio di errore relativo alla connessione: ”errore di connessione”. |

**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) |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 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. |
| 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”.  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: Connection\_err | Se l’utente al passo 1 prima di premere login perde la connessione, dovrà ricompilare i campi. Il sistema gli mostra un messaggio di errore relativo alla connessione: ”errore di connessione”. |
| 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” |

|  |  |
| --- | --- |
| 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | Creazione Report |
| Attori partecipanti | Utente A, utente 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.  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. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Abbinamento |
| Attori partecipanti | Utente A, utente B |
| Flusso di eventi | 1L’utente A sceglie una modalità di gioco e clicca PLAY.  2Il sistema mette in coda l’utente A.  3 L’utente B sceglie la stessa modalità di gioco di A e clicca PLAY  4Il sistema abbina A e B. |
| 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.  3l’utente A si ritrova al passo 1. |
| Eccezione: connection\_err | 1 al passo 2 l’utente A perde la linea.  2Il sistema fa comparire un messaggio dove dice che la connessione è debole.  3l’utente A si ritrova al passo 1. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Report |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager accede alla sua area utente facendo log in  2L’UserManager va nella sezione Report  3L’UserManager seleziona il Report e lo apre  4L’UserManager visualizza il testo della domanda segnalata con le sue risposte  5L’UserManager valuta la domanda e clicca sul tasto SOSPENDI per sospendere l’utente.  6Il sistema cancella il Report e sospende l’utente per una settimana. |
| Condizioni d’ingresso | L’UserManager è stato notificato del report |
| Condizioni d’uscita | Il Report viene cancellato |
| Requisiti qualitativi | Un report rimane salvato per un massimo di 48 ore  Le sospensione durano una settimana. |
| Flussi alternativi | 1.Se al passo 5 la domanda segnalata non ha nulla di sbagliato, l’userManager non sospende l’utente che l’ha creata, il sistema cancella comunque il report.  2.Se al passo 5 l’userManager valuta la domanda creata molto grave, clicca sul pulsante ELIMINA UTENTE e l’utente viene cancellato definitivamente dal sistema. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Utenti |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager entra nella sezione utenti  2Visualizza la lista di utenti del sistema dove per ogni utente visualizza il nickname, la foto e l’ultimo accesso e anche un pulsante ELIMINA  3L’UserManager vede il primo utente, vede una foto utente non idonea ed elimina la foto.  4Trova un altro utente con accesso oltre 1 anno fa e lo elimina.  5L’UserManager finisce di sfogliare l’elenco e fa logout |
| Condizioni d’ingresso | L’Usermanager accede alla sua area utente facendo log in |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |
| Requisiti qualitativi | Il sistema dovrà caricare l’elenco di utenti in meno di 10 secondi. |
| Eccezione: connection\_err | Se l’UserManager perder la connessione mentre elimina o modifica i dati di un utente, le modifiche apportate dall’UserManager non saranno apportate. |