**­KEY-KNOWLEDGE**



**Nome Documento**

Requisiti e casi d’uso

Version 1.0

[**TABELLA REVISIONI** 1](#_Toc56441128)

[**ATTORI** 2](#_Toc56441129)

[**DIAGRAMMA DELLE** 2](#_Toc56441130)

[**GERARCHIE UTENTI** 2](#_Toc56441131)

[**REGISTRAZIONE** 4](#_Toc56441132)

[**TABELLA CAMPI DI REGISTRAZIONE** 5](#_Toc56441133)

[**LOGIN** 5](#_Toc56441134)

[**CREAZIONE REPORT** 6](#_Toc56441135)

[**ABBINAMENTO** 7](#_Toc56441136)

[**GESTIONE REPORT** 7](#_Toc56441137)

[**GESTIONE UTENTI** 8](#_Toc56441138)

[**GESTIONE DOMANDE** 9](#_Toc56441139)

[**TABELLA DATI DOMANDA** 10](#_Toc56441140)

[**SCELTA MODALITA’** 11](#_Toc56441141)

[**AGGIUNTA FOTO** 11](#_Toc56441142)

[**VISITA PROFILO** 12](#_Toc56441143)

[**MODIFICA PASSWORD** 13](#_Toc56441144)

[**CLASSIC/RESTART MODE** 14](#_Toc56441145)

**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**

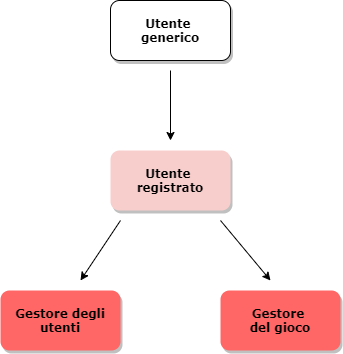
* **UTENTE REGISTRATO:** Accede a tutte le funzionalità dell’app.
* **UTENTE GENERICO:** esegue la registrazione.
* **GESTORE DEGLI UTENTI:** Utente che accede a tutte le funzionalità dell’app e amministra gli altri utenti all’intero del sistema.

**permessi:**

* Bloccare utente
* Rimuovere utente
* Aggiungere campi nel profilo utente
* **GESTORE DEL GIOCO:** 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[UC-R] |
| Attori Partecipanti | Utente giocatore |
| 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.  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. (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. |
| 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) |

**LOGIN**

|  |  |
| --- | --- |
| 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. (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. |
| 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: 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” |

**CREAZIONE REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  (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 |
| Attori partecipanti | Utente A, utente 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. |
| 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. |

**GESTIONE REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Report |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager accede alla sua area utente facendo log in  (vedi MK22)  2L’UserManager va nella sezione Report  (vedi MK23)  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.  (vedi MK26)  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. |

**GESTIONE UTENTI**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Utenti |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Flusso di eventi | 1L’UserManager entra nella sezione utenti  (vedi MK23)  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  (vedi MK24)  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(vedi MK22) |
| 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. |

**GESTIONE DOMANDE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione domande |
| 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 in AGGIUNTA FOTO. **[CU-AF]** |
| **FLUSSI ALTERNATIVO 2** | 1. L’utente clicca sul pulsante “modifica password” 2. L’utente entra nel caso 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 |
| **ECCEZIONE “user-locked”** | Se l’utente è stato bloccato dal gestore degli utenti,  nella schermata principale del profilo visionerà un campo di testo con la scritta “sei stato bloccato dal gestore, attendi di essere sbloccato per poter giocare” |
| **ECCEZIONE “connection”** | Se si perde la connessione il sistema mostra all’utente un messaggio di wait-connection prima di permettere all’utente di accedere alla 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 alphanumerico, il sistema mostra all’utente un messaggio in cui è scritto “password non accettata, inserire una password con più di 8 caratteri alphanumerici, 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 (in maniera simultanea) si trovano nella schermata di gioco, 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 mk-) |
| **FLUSSI ALTERNATIVI** | (a).   1. L’utente A esce volontariamente dal gioco pigiando sul pulsante “exit game”. 2. Il sistema mostra all’utente B un Toast 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 ABBINAMENTO e sono abbinati con successo. |
| **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.   1. Si interrompe la connessione in gioco:  * Il sistema mostra ai due utenti un messaggio:“wait connection”, con un countown di 10 secondi.   **flusso (1)**: Il sistema riesce ad intercettare una connessione entro 10 secondi. Il gioco riprende correttamente.  **flusso (2)**: Il sistema non riesce ad intercettare una connessione entro 10 secondi: I due Utenti usciranno dalla partita senza ricevere un esito, andando sulla schermata principale. |
| **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” |
| **ECCEZIONE “connection”** | Si interrompe la connessione in gioco:  Il sistema mostra ai due utenti un messaggio:“wait connection”, con un countown di 10 secondi.  **flusso (1)**: Il sistema riesce ad intercettare una connessione entro 10 secondi. Il gioco riprende correttamente.  **flusso (2)**: Il sistema non riesce ad intercettare una connessione entro 10 secondi: I due Utenti usciranno dalla partita senza ricevere un esito, andando sulla schermata principale. |