**­KEY-KNOWLEDGE**



**Nome Documento**

Requisiti e casi d’uso

Version 1.0

[**TABELLA REVISIONI** 3](#_Toc57812652)

[**ATTORI** 3](#_Toc57812653)

[**DIAGRAMMA DELLE GERARCHIE UTENTI** 4](#_Toc57812654)

[**PACKAGE USERMANAGEMENT** 5](#_Toc57812655)

[**REGISTRAZIONE** 6](#_Toc57812656)

[**TABELLA CAMPI DI REGISTRAZIONE** 7](#_Toc57812657)

[**LOGIN** 8](#_Toc57812658)

[**CANCELLA UTENTE** 9](#_Toc57812659)

[**SOSPENDI UTENTE** 10](#_Toc57812660)

[**MODIFICA DATI UTENTE** 10](#_Toc57812661)

[**AGGIUNTA FOTO** 10](#_Toc57812662)

[**VISITA PROFILO** 11](#_Toc57812663)

[**MODIFICA PASSWORD** 11](#_Toc57812664)

[**PACKAGE REPORTING** 12](#_Toc57812665)

[**CREAZIONE REPORT** 12](#_Toc57812666)

[**GESTIONE REPORT** 13](#_Toc57812667)

[**PACKAGE QUESTIONMANAGEMENT** 14](#_Toc57812668)

**[AGGIUNGI CATEGORIA](#_Toc57812670)** [15](#_Toc57812670)

[**CANCELLA CATEGORIA** 15](#_Toc57812671)

[**AGGIUNGI DOMANDA** 16](#_Toc57812672)

[**CANCELLA DOMANDA** 16](#_Toc57812673)

[**TABELLA DATI DOMANDA** 16](#_Toc57812674)

[**PACKAGE PLAYING** 18](#_Toc57812675)

[**SCELTA MODALITA’** 18](#_Toc57812676)

[**ABBINAMENTO** 19](#_Toc57812677)

[**CLASSIC MODE** 20](#_Toc57812678)

[**RESTART MODE** 21](#_Toc57812679)

[**LISTA MOK-UP:** 25](#_Toc57812680)

[**Registrazione corretta[MK1]** 25](#_Toc57812681)

[**Registrazione non corretta[MK2]** 26](#_Toc57812682)

[Pop-up avviso email[MK3] 26](#_Toc57812683)

[**Login corretto[MK4]** 27](#_Toc57812684)

[**Login non corretto[MK5]** 27](#_Toc57812685)

[**Regole gioco[MK6]** 28](#_Toc57812686)

[**Risposta domanda[MK7]** 28](#_Toc57812687)

[**Scelta domanda[MK8]** 29](#_Toc57812688)

[**Creazione domanda[MK9]** 29](#_Toc57812689)

[**Schermata principale[MK10]** 30](#_Toc57812690)

[**Schermata KNOWLEDGE[MK11]** 30](#_Toc57812691)

[**Scelta modalità[MK12]** 31](#_Toc57812692)

[**Caricamento[MK13]** 31](#_Toc57812693)

[**Caricamento completato[MK14]** 32](#_Toc57812694)

[**Caricamento fallito[MK15]** 32](#_Toc57812695)

[**Esempio domanda[MK16]** 33](#_Toc57812696)

[**Esempio domanda[MK17]** 33](#_Toc57812697)

[**Attesa fine partita[MK18]** 34](#_Toc57812698)

[**Fine partita[MK19]** 34](#_Toc57812699)

[**Attesa domanda[MK20]** 35](#_Toc57812700)

[**Risposta domanda con Report[MK21]** 35](#_Toc57812701)

[User-Management Select[MK22] 36](#_Toc57812702)

[Management Area[MK23] 36](#_Toc57812703)

[Delete User[MK24] 37](#_Toc57812704)

[Stats User[MK25] 37](#_Toc57812705)

[View Report[MK26] 38](#_Toc57812706)

[Enter Question Manager[MK27] 38](#_Toc57812707)

[Question Area[MK28] 39](#_Toc57812708)

[Adding Category[MK29] 39](#_Toc57812709)

[New Category[MK30] 40](#_Toc57812710)

[View Questions[MK31] 40](#_Toc57812711)

[Adding Question[MK32] 41](#_Toc57812712)

[New Question[MK33] 41](#_Toc57812713)

[Deleting Category[MK34] 42](#_Toc57812714)

[Update password [MK35] 42](#_Toc57812715)

**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 di gioco dell’app.
* **USER MANAGER:** amministra gli altri utenti all’intero del sistema.

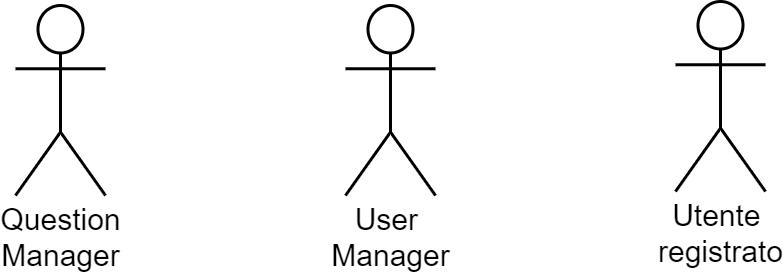
**permessi:**

* Bloccare utente
* Rimuovere utente
* Aggiungere campi nel profilo utente
* **QUESTION MANAGER:** amministra il gioco inserendo o togliendo categorie e domande.

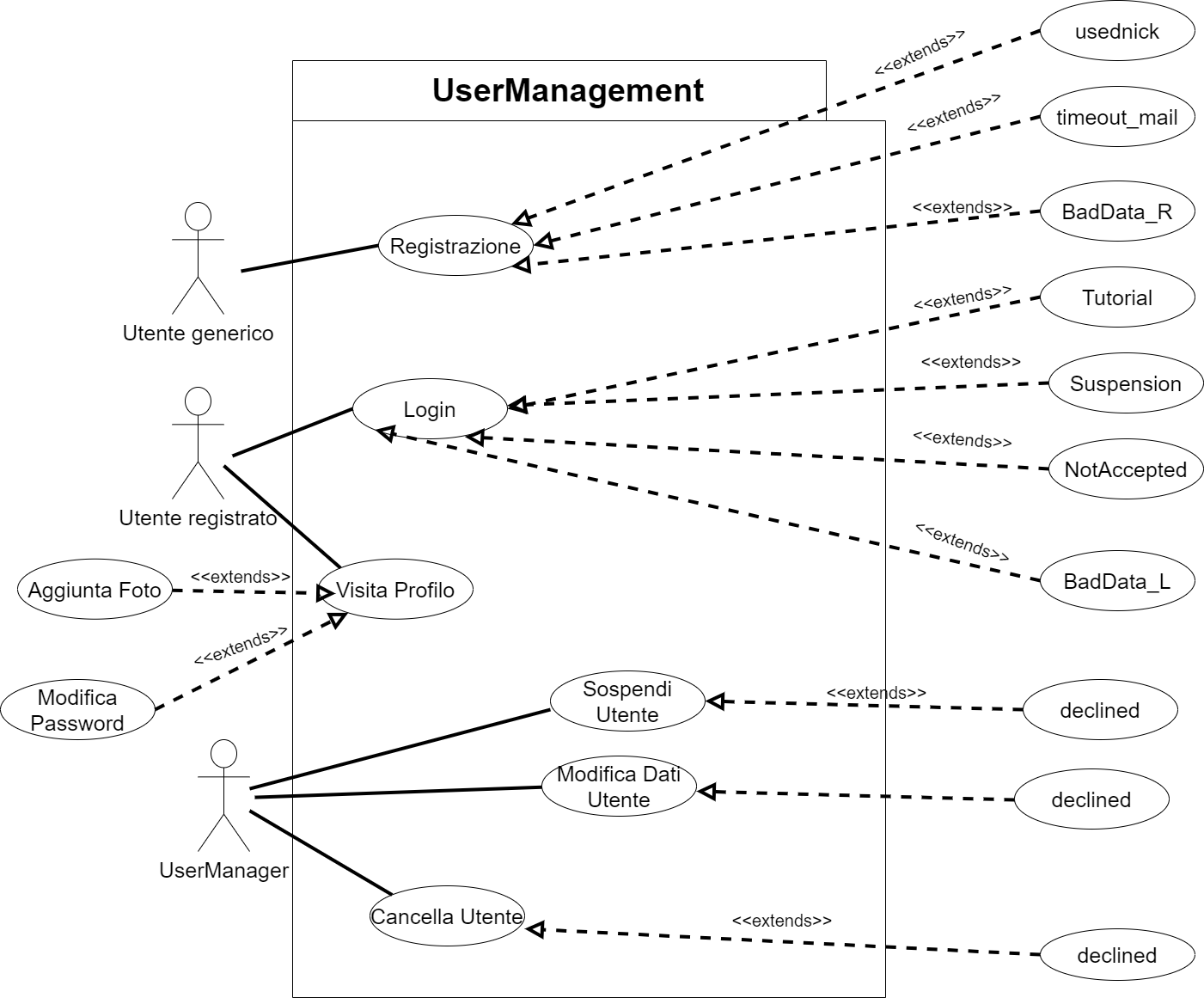
**permessi:**

* Aggiungere una categoria
* Rimuovere una categoria
* Aggiungere domande
* Rimuovere domande

**DIAGRAMMA DELLE GERARCHIE UTENTI**



**PACKAGE USERMANAGEMENT**



**REGISTRAZIONE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Registrazione[UC-R] |
| Attori Partecipanti | Utente generico |
| Condizioni d’ingresso | L’utente apre il sistema per la prima volta. |
| 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 SIGN IN.  4.Il sistema controlla che il nickname usato non sia già in uso.  5.Il sistema invia una mail all’indirizzo specificato dall’utente e lo avvisa di confermarla per validare l’account. (vedi MK3)  6.L’utente accede alla sua mail e clicca sul link che lo porta a fare il login. (la mail è valida per 1 ora).  7.Il sistema salva i dati inseriti come utente registrato. |
| 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 6 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:usednick | Nel passo 4 il controllo non va a buon fine e il sistema avvisa l’utente. Si ritorna al passo 1. |

**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 registrato |
| 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. |
| 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’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: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” |
| Flusso alternativo: Tutorial | Se è il primo accesso dell’utente, il sistema alla fine del login reindirizza l’utente al caso d’uso tutorial. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Tutorial |
| Attori Partecipanti | Utente registrato |
| Condizioni d’ingresso | L’utente crea un nuovo account ed effettua il login per la prima volta oppure preme sul pulsante “?” sulla schermata KNOWLEDGE |
| 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’uscita | Il tutorial finisce e l’Utente viene portato alla home |

**TUTORIAL**

**CANCELLA UTENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Cancella Utente |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Condizioni d’ingresso | L’Usermanager preme sul pulsante elimina sull’utente desiderato(vedi MK24) o preme DELETE sul report creato dall’utente |
| Flusso di eventi | 1. Il sistema fa apparire u pop-up di conferma con il messaggio “Eliminare L’utente?” con i pulsanti SI e NO 2. L’UserManager clicca su SI 3. Il sistema cancella l’utente |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |
| Flusso alternativo: declined | Al passo 2 L’userManager clicca su NO e il sistema non cancella l’utente |

**SOSPENDI UTENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Sospendi Utente |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Condizioni d’ingresso | L’Usermanager preme sul pulsante sospendi sull’utente desiderato(vedi MK24) o preme SUSPEND sul report creato dall’utente |
| Flusso di eventi | 1. Il sistema fa apparire u pop-up di conferma con il messaggio “Sopsendere l’utente per una settimana?” con i pulsanti SI e NO 2. L’UserManager clicca su SI 3. Il sistema sospende l’utente |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |
| Flusso alternativo: declined | Al passo 2 L’userManager clicca su NO e il sistema non sospende l’utente |

**MODIFICA DATI UTENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Modifica dati utente |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Condizioni d’ingresso | L’UserManager entra nella sezione utenti  (vedi MK23) |
| Flusso di eventi | 1) Visualizza la lista di utenti del sistema dove per ogni utente visualizza il nickname, la foto e l’ultimo accesso  2) accede alla figura a destrta dove modifica la foto o eventuali dati |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager fa logout |

**AGGIUNTA FOTO**

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

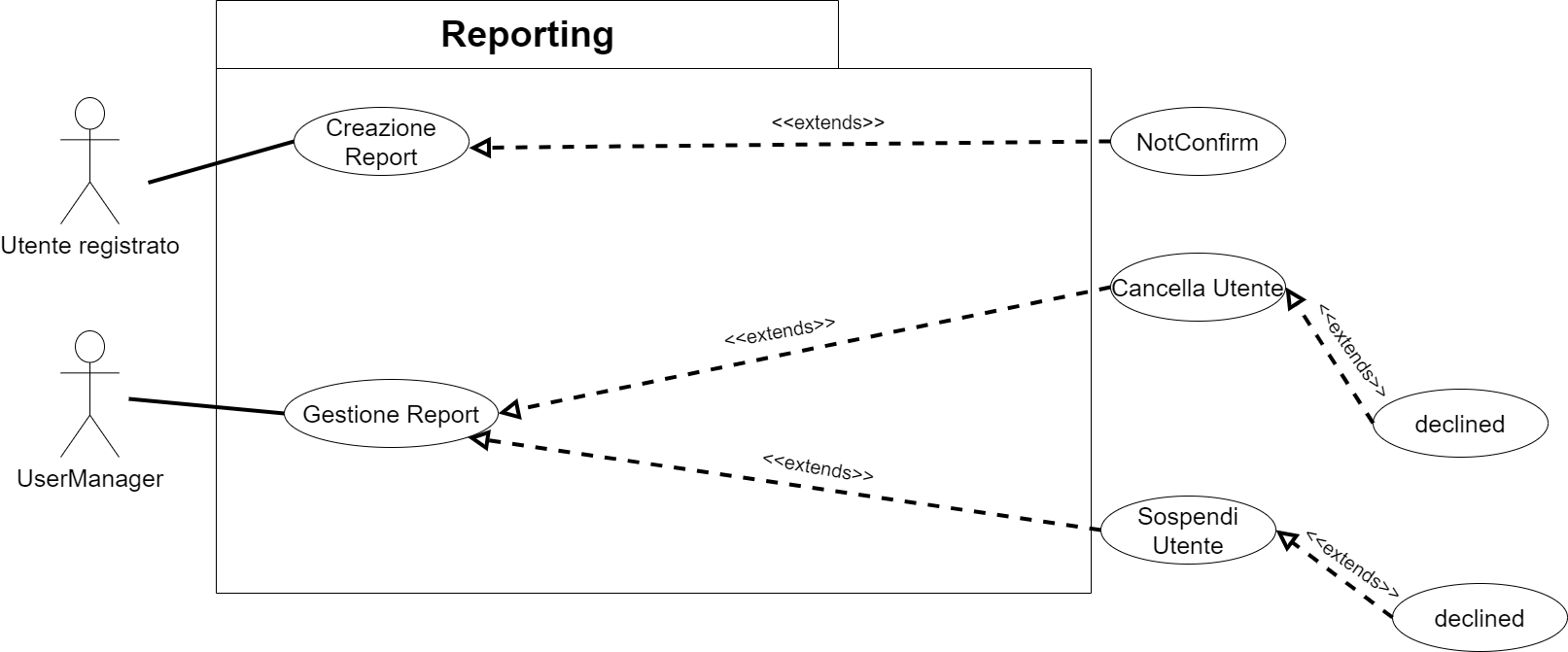
**VISITA PROFILO**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Visita profilo [CU-VP] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **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. |
| **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 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” |

**MODIFICA PASSWORD**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Modifica password [CU-VK] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | L’utente è correttamente registrato e dalla schermata del profilo clicca sul pulsante “modifica password” |
| **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 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. |

**PACKAGE REPORTING**



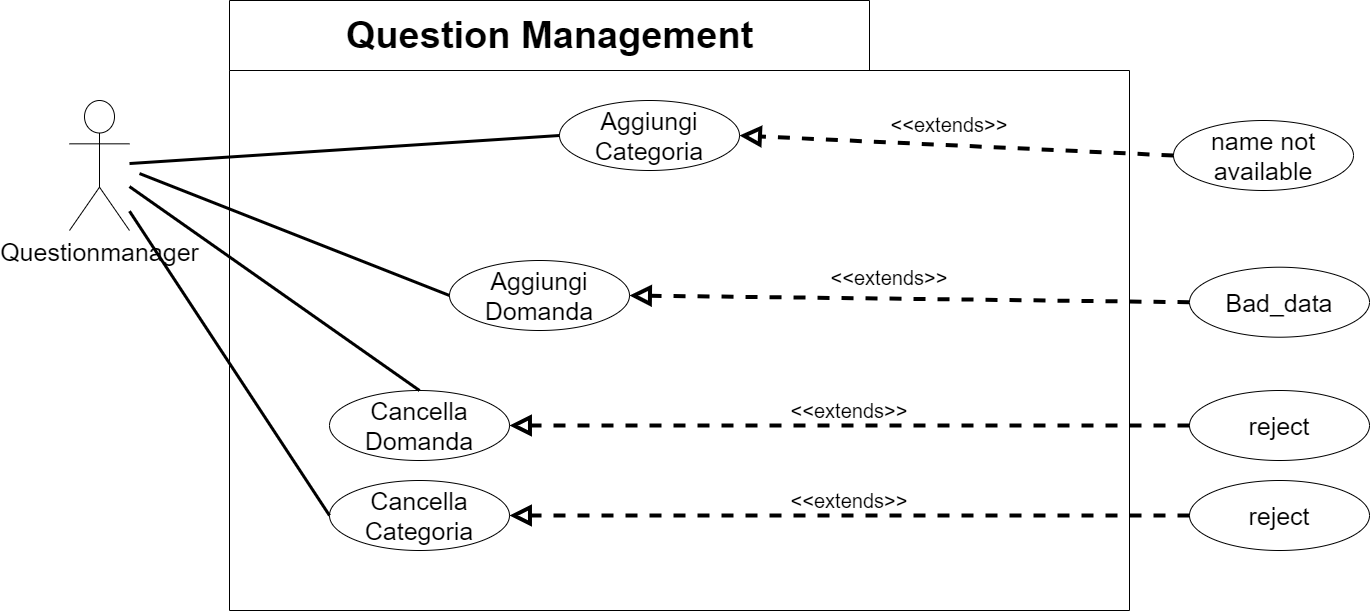
**CREAZIONE REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Creazione Report |
| Attori partecipanti | Utente registrato A, utente registrato B |
| Condizioni d’ingresso | Utente A e utente B si trovano in una partita in modalità MISC |
| 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’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. |

**GESTIONE REPORT**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Gestione Report |
| Attori partecipanti | UserManager |
| Condizioni d’ingresso | L’UserManager è stato notificato del report |
| 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’user manager legge la domanda.  . |
| Condizioni d’uscita | L’UserManager esce dalla sua area utente |
| Requisiti qualitativi | Un report rimane salvato per un massimo di 48 ore  Le sospensione durano una settimana. |
| Flusso alternativo: Cancella Utente | al passo 5 l’userManager dopo aver letto la domanda, clicca sul pulsante DELETE ed netra nel caso d’uso cancella utente |
| Flusso alternativo : sospendi utente | al passo 5 l’userManager dopo aver letto la domanda, clicca sul pulsante SUSPEND ed netra nel caso d’uso sospendi utente |

**PACKAGE QUESTIONMANAGEMENT**



**AGGIUNGI CATEGORIA**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Aggiungi categoria |
| Attori partecipanti | QuestionManager |
| Condizioni d’ingresso | Il QuestionManager accede alla sua area utente facendo login(vedi MK27) |
| Flusso di eventi | 1)Il QuestionManager preme su “ADD CATEGORY”  2) Si apre una finestra pop-up  3) Digita il nome della categoria  4)preme su “CONFIRM”  5)Il sistema controlla che il nome digitato non esista già come categoria |
| Condizioni d’uscita | La categoria viene aggiunta nel sistema |
| Eccezione: name not available | Al passo 5 il nome inserito esiste già come categoria, il sistema cancella il nome inserito e avverte l’utente dell’errore con il messaggio “categoria già esistente”, l’utente torna al passo 3 |

**CANCELLA CATEGORIA**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Cancella Categoria |
| Attori partecipanti | QuestionManager |
| Condizioni d’ingresso | Il QuestionManager accede alla sua area utente facendo login(vedi MK27) |
| Flusso di eventi | 1)Il QuestionManager preme su DELETE di una categoria  2) si apre una finestra pop-up di conferma con il messaggio” Cancellare la categoria?” e i pulsanti SI e NO  3)Il QuestionManager clicca su SI |
| Condizioni d’uscita | La categoria viene cancellata |
| Flusso alternativo: reject | 1Al passo 3 il QuestionManager clicca su NO  2la categoria non viene cancellata  3Il QuestionManager ritorna alla sua area utente |

**AGGIUNGI DOMANDA**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Aggiungi Domanda |
| Attori partecipanti | QuestionManager |
| Condizioni d’ingresso | Il QuestionManager accede alla categoria (MK31) |
| Flusso di eventi | 1) IL QuestionManager PREME SU “ADD QUESTION”  2) QuestionManager inserisce i dati (vedi tabella dati domanda)  3) Il QuestionManager preme su “CONFIRM”  4)Il sistema controlla che i dati siano conformi a come indicati nella tabella dati domanda  5) la domanda viene aggiunta alla categoria |
| Condizioni d’uscita | QuestionManager esce dalla sua area cliccando prima su BACK TO CATEGORIES e poi su USER VIEW. |
| Flusso alternativo: Bad\_Data | 1al passo 4 i dati inseriti non sono conformi a come indicati nella tabella dati domanda  2il sistema segnala l’errore  3Si ritorna al passo 2 del flusso principale |

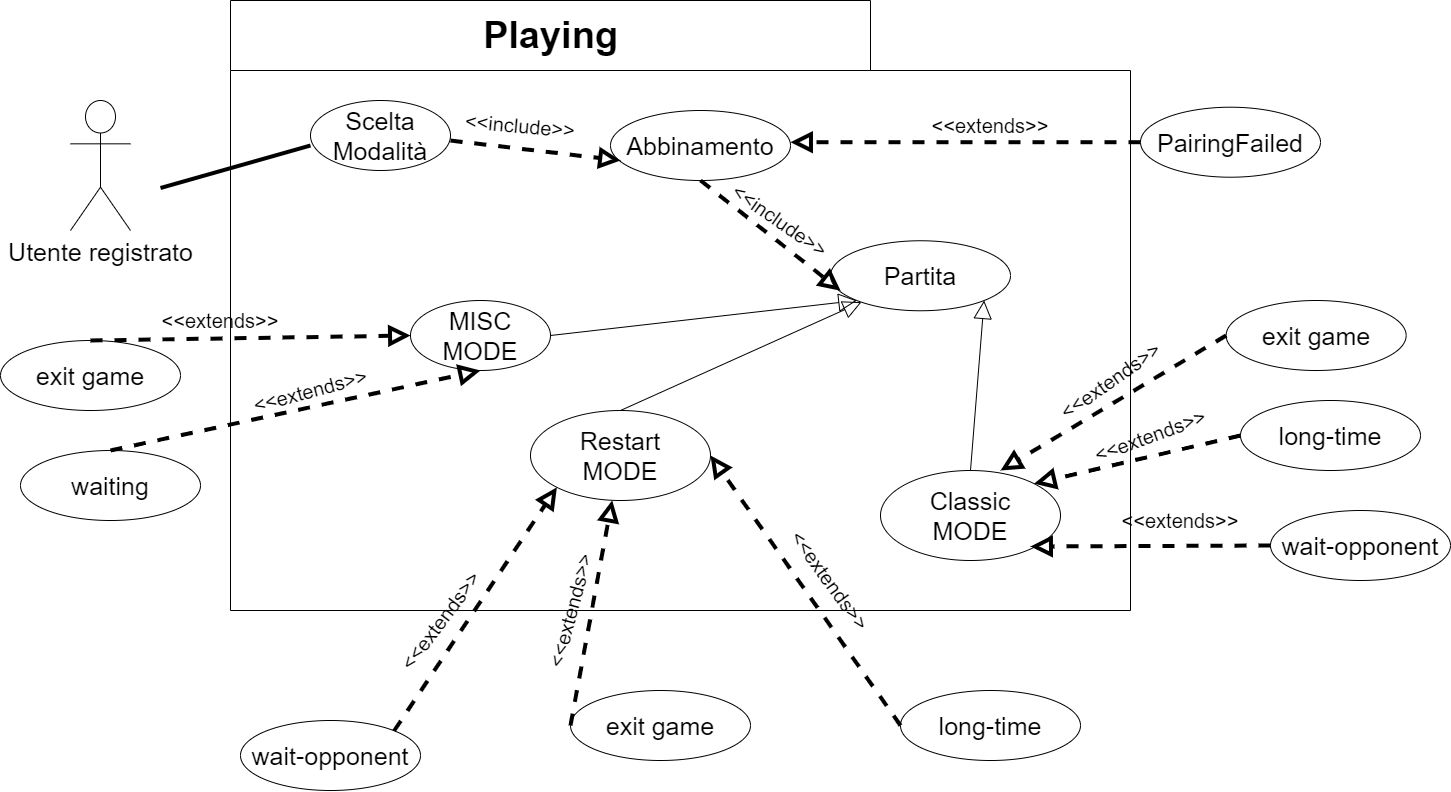
**CANCELLA DOMANDA**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Elimina Domanda |
| Attori partecipanti | QuestionManager |
| Condizioni d’ingresso | Il QuestionManager accede alla categoria(MK33) |
| Flusso di eventi | 1. Il QuestionManager clicca su CANC di una domanda 2. Si apre una finestra pop-up di conferma con il messaggio “cancellare la domanda?” e i tasti SI e NO 3. L’utente clicca su SI |
| Condizioni d’uscita | La domanda viene cancellata |
| Flusso alternativo: reject | 1Al passo 3 il QuestionManager clicca su NO  2la domanda non viene cancellata  3Il QuestionManager ritorna alla categoria |

**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 |

**PACKAGE PLAYING**

****

**SCELTA MODALITA’**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Scelta modalità [CU-SM] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | L’utente fa login ed entra nella schermata HOME. |
| **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 DI USCITA** | L’utente entra in ABBINAMENTO. |

**ABBINAMENTO**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | Abbinamento |
| Attori partecipanti | Utente registrato A, utente registrato B |
| Condizioni d’ingresso | Utente A e utente B hanno scelto la stessa modalità di gioco. |
| 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’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. |

**CLASSIC MODE**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | classic mode [CU-GC] |
| **ATTORI** | Utente registrato A, Utente registrato B |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | Utente A e Utente B escono dall’abbinamento con successo. |
| **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 MK19) |
| **FLUSSI ALTERNATIVO: exit game** | 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**. |
| **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” |

**RESTART MODE**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | restart mode [CU-GC] |
| **ATTORI** | Utente registrato A, Utente registrato B |
| **CONDIZIONI D’INGRESSO** | Utente A e Utente B escono dall’abbinamento con successo. |
| **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 29 volte   1. Il sistema mostra al singolo utente, queste informazioni (vedi MK19) |
| **FLUSSI ALTERNATIVO: exit game** | 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**. |
| **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” |

**MISC MODE**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome caso d’uso | MISC MODE |
| Attori Partecipanti | Utente registrato A, utente registrato B |
| Condizioni d’ingresso | Gli utenti A e B escono dall’abbinamento con successo |
| 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’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). |
| **FLUSSI ALTERNATIVO: exit game** | 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**. |

**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], |
| Sospendi Utente | [FR07], |
| Elimina Utente | [FR07], |
| Modifica Dati Utente | [FR03], [FR04], [FR05], |
| Aggiungi Categoria | [FR08], |
| Elimina Categoria | [FR08], |
| Aggiungi Domanda | [FR03], [FR04], [FR11], |
| Elimina Domanda | [FR03], [FR04], [FR11], |
| Scelta Modalità | [FR03], |
| Aggiungi Foto | [FR03], [FR05], |
| Visita Profilo | [FR03], [FR05], [FR06], |
| Modifica Password | [FR03], [FR05], |
| Classic mode | [FR03], [FR09], |
| Restart mode | [FR03], [FR09], |
| Tutorial | [FR03], |
| Misc Mode | [FR03], [FR09], [FR11], |

**LISTA MOK-UP:**

## **Registrazione corretta[MK1]**



## **Registrazione non corretta[MK2]**



## Pop-up avviso email[MK3]

****

## **Login corretto[MK4]**

****

## **Login non corretto[MK5]**

****

## **Regole gioco[MK6]**



## **Risposta domanda[MK7]**



## **Scelta domanda[MK8]**



## **Creazione domanda[MK9]**



## **Schermata principale[MK10]**



## **Schermata KNOWLEDGE[MK11]**



## **Scelta modalità[MK12]**



## **Caricamento[MK13]**



## **Caricamento completato[MK14]**



## **Caricamento fallito[MK15]**



## **Esempio domanda[MK16]**



## **Esempio domanda[MK17]**



## **Attesa fine partita[MK18]**



## **Fine partita[MK19]**



## **Attesa domanda[MK20]**



## **Risposta domanda con Report[MK21]**



## User-Management Select[MK22]

## Management Area[MK23]



## Delete User[MK24]



## Stats User[MK25]



## View Report[MK26]



## Enter Question Manager[MK27]



## Question Area[MK28]



## Adding Category[MK29]



## New Category[MK30]



## View Questions[MK31]



## Adding Question[MK32]

## New Question[MK33]



## Deleting Category[MK34]



## Update password [MK35]

