**Problem Statement**

1. **Dominio del problema**

**Il software dovrà fornire:**

**la possibilità di interagire con altri utenti e sfidarsi in un quiz.**

**Il vincitore sarà il giocatore che risponde al maggior numero di domande, generate da un agente intelligente che ha la particolarità di evolversi e adattarsi all’utente. Le domande sono suddivise in categorie. Una singola partita è sempre 1v1.**

1. **Scenari:**

* **L’utente A e B giocano scegliendo una modalità senza storico, rispondendo ad almeno 30 domande (l’IA crea una memoria temporanea relativa all’utente).**
* **L’utente A e B rispondono a domande (10) fornite da un IA in base a uno storico utente.**
* **L’utente A e B rispondono a domande(10), 6 fornite dall’IA, 2 scelte dall’utente, 2 scritte direttamente dall’utente.**

1. **Requisiti funzionali:**

* **L’utente deve avere la possibilità di scegliere tra più modalità di gioco.**
* **L’utente deve essere in grado di poter scegliere e creare domande.**
* **L’utente ha la possibilità di ricercare un avversario.**
* **L’utente può visionare il suo profilo, compresi i suoi miglioramenti.**

1. **Requisiti non funzionali:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Priorità** |
| USABILITA’ | **Alta** |
| AFFIDABILITA’ |  |
| PERFORMANCE  MANUTENIBILITA’ |  |
| IMPLEMENTAZIONE |  |
| SICUREZZA |  |
|  |  |

**USABILITA’**

Il nostro gioco deve avere un design e un interfaccia semplice e di rapida comprensione, l’utente deve immergersi a pieno nell’esperienza di gioco. Il gioco da in oltre un esperienza di tutorial in modo da far capire all’utente fin da subito le varie modalità di partita e tutto il regolamento da fornire così tutti i mezzi possibili per un esperienza unica.

Già ai primi avvii l’utente sceglie tra varie modalità e inizia a giocare, scelta la modalità e iniziato a giocare per lui sarà facile rispondere alle domande dato un semplice sistema di risposte multiple.

**AFFIDABILITA’**

Il gioco una volta installato è operativo 24h su 24. L’utente può accedere al gioco e così poter fare una partita rapida in qualunque momento della giornata.

**PERFORMANCE**

Il gioco ha una rapidità di esecuzione, il giocatore un volta risposta alla domanda sa subito il risultato della sua scelta.

Il gioco tra i vari cambi di schermata non avrà lag.

**MANUTENIBILITA’**

La manutenzione verso il gioco consiste nel rilasciare aggiornamenti su dispositivi sempre più recenti e di aggiornare domande per non rendere il gioco monotono all’utente.

**IMPLEMENTAZIONE**

Il gioco viene progettato tramite Android studio, software apposito per la creazione di applicazioni destinate ai dispositivi Android, tra cui Smartphone , Tablet , SmartTv.

**SICUREZZA**

il gioco avrà un sistema di sicurezza in modo da non poter barare sulle risposte, o porre domande dove non è possibile dare una risposta corretta.

1. **Ambiente di destinazione:**

**Il progetto consisterà nello sviluppare un’applicazione usando android studio,**

**che dovrà essere compatibile con almeno il 60% dei dispositivi in circolazione.**

1. **Scadenze:**

**entro il 22 gennaio , si prevede di completare almeno i punti fondamentali del progetto**

1. **Criteri di accettazione dei test:**

**per completare la fase di testing, l’IA dovrà essere in grado di valutare l’utente sia attraverso il suo storico ma anche partendo da 0 e avendo a disposizione 30 domande.**