**­KEY-KNOWLEDGE**



**Nome Documento**

Requisiti e casi d’uso

Version 1.0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DATA** | **VERSIONE** | **DESCRIZIONE** | **AUTORE** |
| **04/11/2020** | **1.0** | **Prima versione di Use Cases** | **-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**

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

**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 dove dice all’utente di accettare la mail prima di fare il login. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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** | 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** | Aggiungi 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. |
| **ECCEZIONI** | 1. 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” 2. 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” |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Visita profilo [CU-VP] |
| **ATTORI** | Utente registrato |
| **FLUSSO DI EVENTI** | 1. L’utente si trova nella schermata di profilo principale [MK-10] 2. L’utente fa swipe a sinistra, per visionare i propri dati 3. L’utente di trova nella schermata knowledge [MK-11] e controlla il proprio storico con le probabilità di conoscenza relative a ogni singola categoria. 4. Il sistema mostra all’utente un pop-up “funzionamento” in cui è spiegato il significato di “storico dell’utente”   (vedi MK-11)   1. L’utente clicca sul pulsante “HO CAPITO” 2. L’utente torna indietro alla schermata principale del profilo |
| **FLUSSI ALTERNATIVI** | (a).   1. L’utente si trova nella schermata principale del profilo e clicca sul pulsante “aggiungi/modifica foto” 2. L’utente entra in ADD PHOTO.   (b).   1. L’utente si trova nella schermata knoledge del profilo e clicca sul pulsante “?”(vedi MK-11) 2. L’utente entra in TUTORIAL. 3. L’utente esce dal tutorial cliccando sul pulsante back del proprio cellulare e si trova nella schermata knownledge del proprio profilo. |
| **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 |
| **ECCEZIONI** | 1. 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”   1. 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 |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOME CASO D’USO** | Gioca classic/restart-mode [CU-GC] |
| **ATTORI** | Utente giocatore |
| **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:   Immagine che contiene testo  Descrizione generata automaticamente |
| **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 |
| **ECCEZIONI** | 1. 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. 2. 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”   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. |