

ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
CAMPUS DI CESENA

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA – SCIENZA E INGEGNERIA
Corso di Laurea in Ingegneria e Scienze Informatiche

QUI IL TITOLO
DELLA
TESI

Elaborato in
QUI LA MATERIA

Relatore

Prof. NOME COGNOME

Presentata da

NOME COGNOME

Corelatore

Dott. Ing. NOME COGNOME

Anno Accademico 2018 – 2019

eventuale dedica o citazione

Indice

Introduzione	vii
1 Lavori correlati in letteratura	1
2 Analisi dei requisiti	3
2.1 Requisiti funzionali	3
2.2 Requisiti non funzionali	4
3 Design Architetturale	5
4 Progettazione dettagliata	7
5 Implementazione	9
6 Testing	11
7 Gestione del progetto	13
8 Conclusione	15

Introduzione

Presenta una panoramica generale del progetto, descrivendo lo scopo, gli obiettivi e il contesto del progetto software.

Capitolo 1

Lavori correlati in letteratura

Qui andranno analizzati i lavori simili al progetto proposto e come questi hanno affrontato le loro sfide (?)

Capitolo 2

Analisi dei requisiti

L'obiettivo del progetto è creare un'ambiente di realtà aumentata condivisa in cui l'utente possa giocare contro un altro al gioco di carte Yu-Gi-Oh. L'esperienza che il giocatore proverà dovrà essere quanto più simile alla versione proposta nella serie animata omonima.

Al momento dell'avvio l'utente dovrà affrontare un duello contro un'altra persona a Yu-Gi-Oh. Per la decisione del regolamento da seguire si è optato per una versione semplificata del gioco. Il giocatore potrà giocare carte mostro che rappresentano delle truppe schierate dalla parte del possessore. Queste truppe potranno quindi attaccare l'avversario per ridurne i punti vita. Saranno presenti anche carte magia e trappola che, tra i vari effetti, potranno modificare i punti vita, l'ambiente di gioco in cui gli utenti giocano o anche l'attacco e la difesa dei mostri propri e avversari. L'obiettivo del gioco consiste quindi nell'azzerare i punti vita dell'avversario, che comporterà la conclusione della simulazione.

2.1 Requisiti funzionali

- Il giocatore sarà in grado di vedere gli ologrammi propri e dell'avversario in tempo reale;
- il giocatore potrà interagire con un mazzo di carte virtuale pescando la prima carta;
- il giocatore potrà posizionare le carte che ha in mano sul campo e di conseguenza far apparire la corrispondente carta nello spazio di gioco condiviso;

- l'utente potrà ordinare l'attacco di un mostro, come attivare effetti di carte o passare il turno, tramite la selezione da un menù apposito;
- Ad ogni danno (o cura) subito (o inflitto) verrà visualizzato un ologramma condiviso che mostra i punti vita rimanenti del giocatore.

2.2 Requisiti non funzionali

- L'applicazione dovrà usare la tecnologia webXR per rendere fruibile, tramite un qualsiasi browser compatibile, l'esperienza di gioco.

Capitolo 3

Design Architetturale

Illustra l'architettura generale del software, includendo diagrammi e spiegazioni delle componenti principali e delle interazioni tra di esse.

Capitolo 4

Progettazione dettagliata

Se necessario, fornisce dettagli aggiuntivi sulle specifiche tecniche e progettuali, come diagrammi di sequenza, diagrammi delle classi, modelli di dati e così via.

Capitolo 5

Implementazione

Offre una panoramica dell'implementazione del software, inclusi gli strumenti utilizzati, la tecnologia impiegata e le scelte di sviluppo.

Capitolo 6

Testing

Descrive il processo di testing del software e i risultati dei test, evidenziando eventuali problemi riscontrati e le misure adottate per risolverli.

Capitolo 7

Gestione del progetto

Riporta informazioni sulla gestione del progetto, come la pianificazione, la suddivisione delle attività, le risorse coinvolte e lo stato di avanzamento.

Capitolo 8

Conclusione

Fornisce una sintesi del progetto e possibili sviluppi futuri.

Bibliografia