

Progetto della piattaforma gaming “ThetaGames”

DESIGN DOC

Federico Tersigni 232835

SOMMARIO

Requirements

Requisiti Funzionali	pag 3
Requisiti Non Funzionali	pag 5
Attori	pag 5
Use case	pag 6
Scenari	pag 9

System Design

Modello dell'architettura del sistema	pag 11
Descrizione dell'architettura	pag 12
Descrizione delle scelte	pag 13

Design Patterns

Model View Controller	pag 14
DAO – data Access Object	pag 15
Librerie Utilizzate	pag 15

Software Design

Class Diagram – model	pag 16
Class Diagram – Data Access Object	pag 18
Class Diagram – Servlet (Controller)	pag 19
Class Diagram – Util (Controller)	pag 20
Class Diagram – View	pag 21
Class Diagram – completo	pag 22

DATABASE

Modello Relazionale	pag 24
---------------------	--------

Rappresentazione della Piattaforma “ThetaGames”

Home prima di login	pag 25
Home dopo login	pag 26
Registrazione	pag 27
Profilo	pag 27
Ricerca	pag 29
Dettaglio Gioco	pag 30
Pannello Backend	pag 31
Gestione Recensioni	pag 32
Gestione Utenza	pag 33
Gestione Trofei	pag 34
Aggiungi Gioco	pag 35
Rimuovi Gioco	pag 36
SITEMAP	pag 37

Requirements

Requisiti Funzionali (FR)

I requisiti funzionali sono elencati in ordine di importanza, oltre ad avere un punteggio (da 1 a 3) che ne indica la priorità . (1 non importante, 2 medio, 3 importante)

- **Registrazione e Autenticazione(3):** Funzione che permette all'utente di registrarsi e accedere al sistema.
- **Visualizzazione Lista Giochi(Parte Gaming) (3):** Funzione che permette di visualizzare l'elenco dei giochi disponibili agli utenti del sistema.
- **Visualizzazione Gioco(Parte Gaming) (3):** Funzione che permette agli utenti del sistema di giocare ad un gioco, oltre che vederne i dettagli.
- **Aggiunta Giochi (Gestione Giochi)(3):** Funzione che permette agli amministratori di inserire nella piattaforma i giochi.

- **Visualizzazione profilo(Profilo)(3):** Funzione che permette all'utente di vedere tutti i dettagli del proprio profilo, da quelli anagrafici a quelli inerenti all'esperienza di gioco in ThetaGames.
- **Modifica Email/Password(Profilo)(2):** Funzione che permette all'utente base di modificare alcuni dei propri dati.
- **Acquisizione Esperienza/Trofei/livelli(Parte Gaming) (3):** Funzione che permette all'utente del sistema di collezionare trofei, ricevere esperienza e infine acquisire nuovi livelli in base al quantitativo di esperienza totale maturata.
- **Aggiunta Voto(Parte Gaming) (2):** Permette all'utente di dare una valutazione ad un gioco.
- **Aggiunta Recensione(Parte Gaming) (2):** Permette all'utente di scrivere una recensione che esprima la propria esperienza di gioco maturata per quel determinato gioco.
- **Modifica Voto(Parte Gaming) (1):** Permette all'utente di modificare la valutazione data ad un gioco.
- **Rimozione Giochi(Gestione Giochi) (2):** Funzione che permette all'amministratore di rimuovere.
- **Ricerca Gioco(Parte Gaming)(1):** Funzione che permette agli utenti di fare una ricerca in base alla stringa che si inserisce.
- **Accetta (Gestione Recensioni)(2):** Funzione che permette ai moderatori o amministratori di accettare le recensioni idonee.
- **Rifiuta (Gestione Recensioni)(2):** Funzione che permette ai moderatori o amministratori di rifiutare recensioni non idonee.
- **Aggiungi Trofeo(Gestione Trofei) (1):** Funzione che permette all'amministratore di aggiungere trofei al sistema.
- **Rimuovi Trofeo(Gestione Trofei) (1):** Funzione che permette all'amministratore di rimuovere trofei dal sistema.

- **Promozione ad Admin(Gestione Utente) (1):** Funzione che permette all'amministratore di promuovere un moderatore al grado di Admin.
- **Retrocessione / Promozione a Moderatore(Gestione Utente) (1):** Funzione che permette all'amministratore di promuovere un utente base a moderatore e funzione che permette di retrocedere un admin a moderatore.
- **Retrocessione a Utente Base(Gestione Utente) (1):** Funzione che permette all'amministratore di far retrocedere un moderatore ad utente base.
- **Rimuovi Utente(Gestione Utente)(1):** Funzione che permette all'amministratore di rimuovere un utente specifico dal Database.

Requisiti Non Funzionali (NFR)

- **Reliability** - Il portale dovrà garantire all'utente l'operatività delle funzioni messe a disposizione (vedi Use Case Diagram) senza errori.
- **Usability** - Il portale dovrà essere intuitivo, pulito e di facile utilizzo.
- **Availability** - Il portale dovrà essere disponibile e deve poter garantire in qualsiasi momento tutte le funzioni desiderate.

Attori

Il primo attore identificato nel sistema è l'**Amministratore**, con le funzioni di gestione dei giochi della piattaforma quali inserimento e rimozione, le funzioni di gestione trofei quali l'aggiunta e rimozione dei trofei ed, infine, le funzioni di gestione dell'utenza tra cui la promozione di un utente base a moderatore e la retrocessione di un moderatore ad utente base, la promozione di un moderatore ad amministratore, la retrocessione di un amministratore a moderatore e la rimozione di un utente dal database.

Il secondo attore nel sistema è il **Moderatore** che ha solo i compiti di gestione delle recensioni che sono l'accettazione di una recensione e il rifiuto.

Ad alto livello troviamo infine L'**Utente Base** che può giocare ai giochi presenti, consultare il proprio profilo e la propria esperienza di gioco maturata nella

piattaforma, modificare Email e/o Password all'occorrenza, aggiungere a piacimento delle recensioni, aggiungere un voto che potrebbe eventualmente modificare più tardi, visualizzare la lista dei giochi e acquisire esperienza, trofei e di conseguenza livelli.

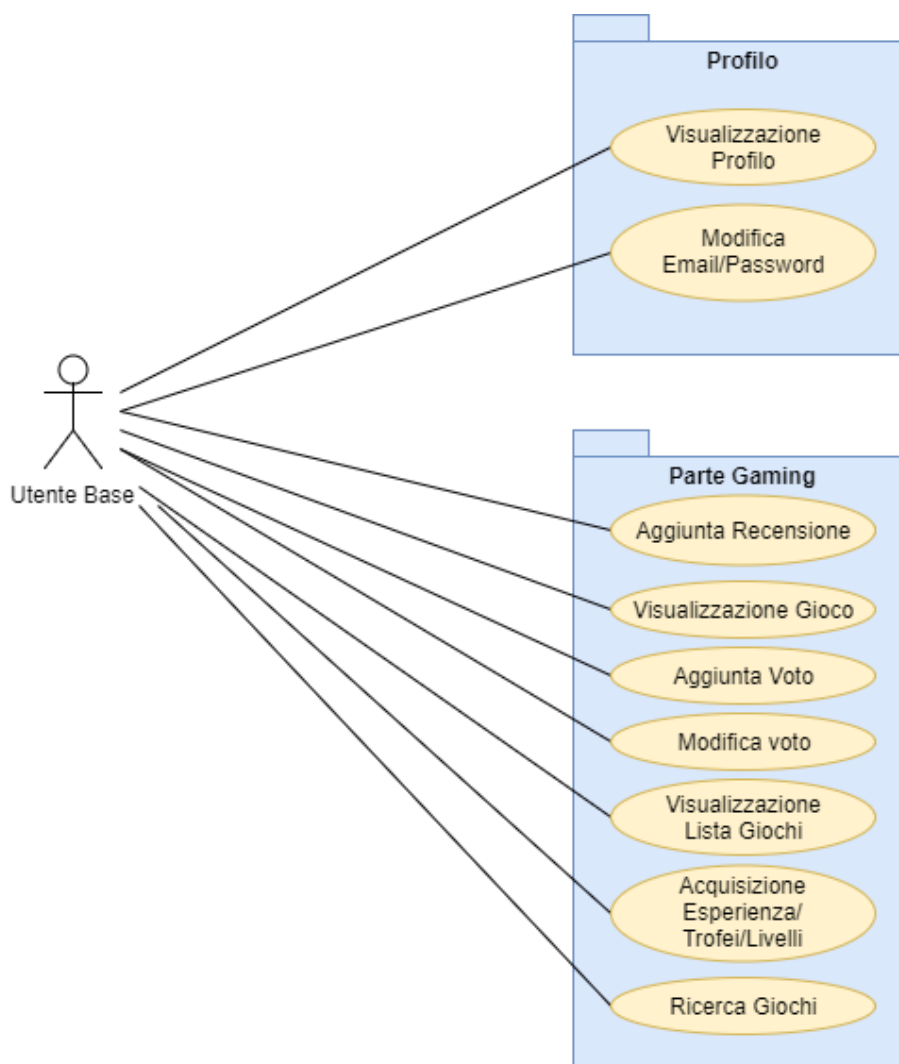
Ogni attore del sistema ha la possibilità di giocare, votare e recensire i giochi.

USE CASE

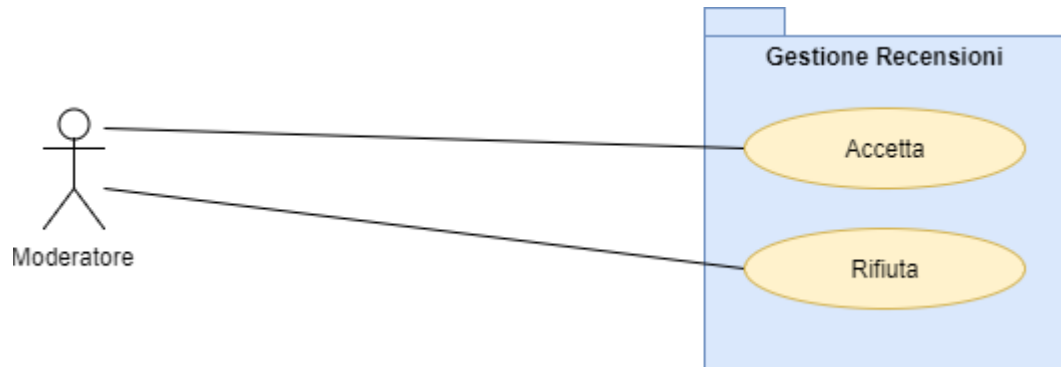
Di seguito sono elencati tutti gli use case del sistema ThetaGames.

Prima mostro il diagramma specifico dell'utente base, quindi che mostra il Profilo e la Parte Gaming. Poi mostro quello relativo al moderatore che mostra la Gestione delle recensioni, successivamente quello relativo all'amministratore che mostra la Gestione dell'utenza, dei trofei e dei giochi. Infine, viene mostrato lo Use Case Diagram principale del sistema.

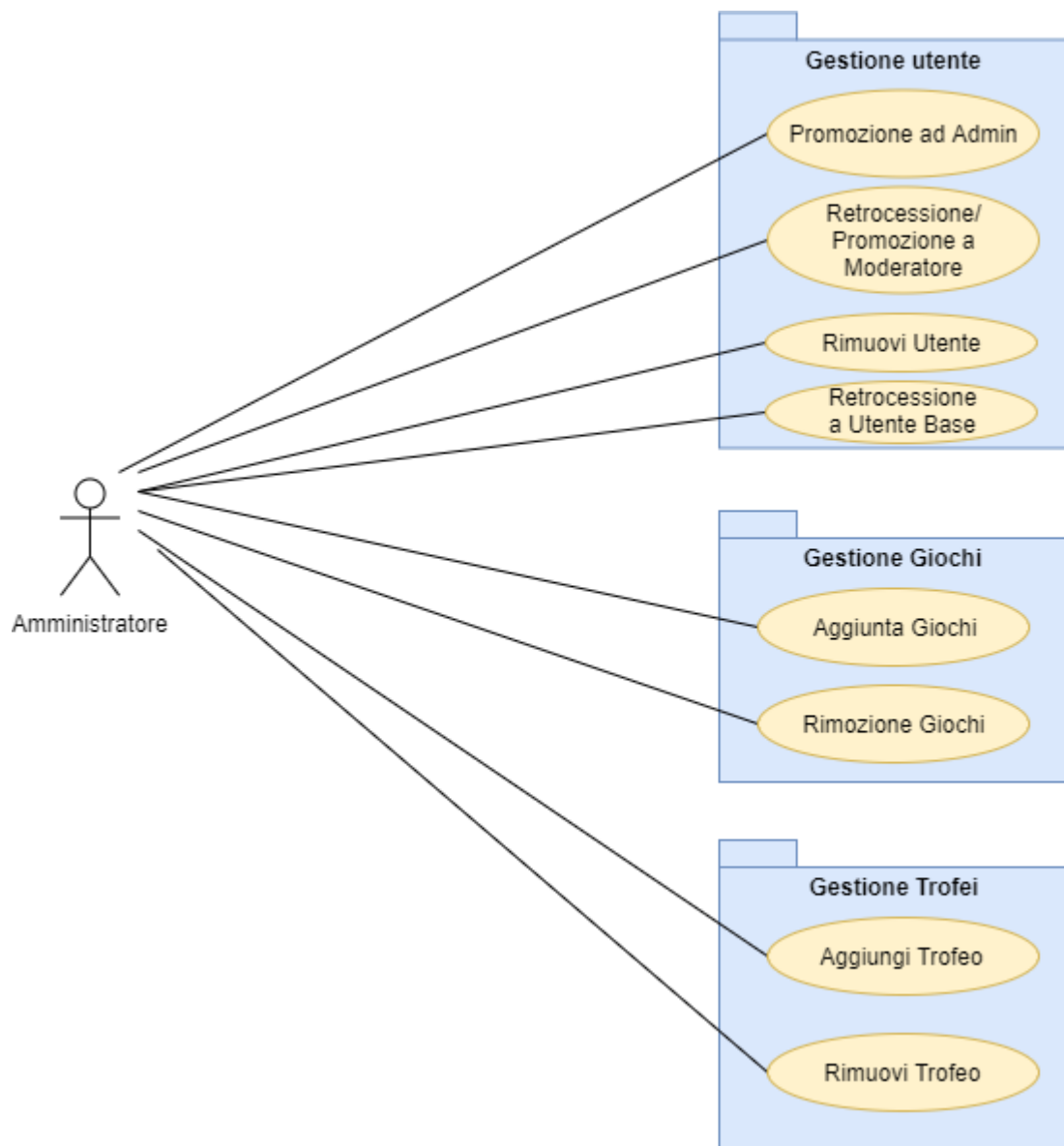
USE CASE – Utente Base



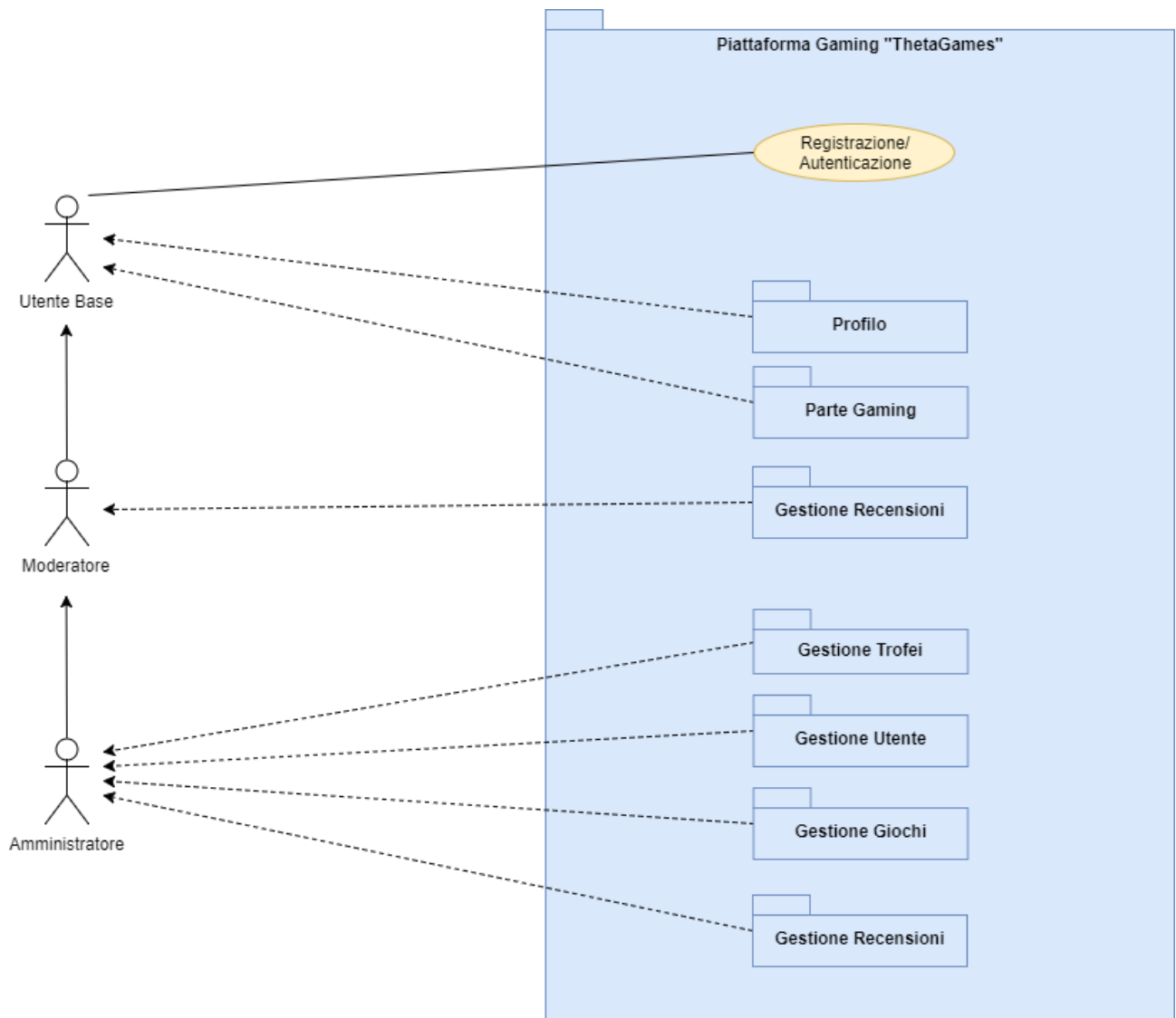
USE CASE – Moderatore



USE CASE - Amministratore



USE CASE - Principale



Scenari:

Registrazione e Autenticazione: Un nuovo utente effettua la registrazione, inserendo i dati anagrafici e quelli relativi alla piattaforma di gioco ThetaGames. Questi dati gli daranno la possibilità di accedere al profilo, giocare e svolgere tutto quello che gli è consentito in base al proprio ruolo.

Profilo: L'utente base "marco", il moderatore "giacomo" e l'amministratore "Ambrogio" cliccano il bottone per visualizzare il proprio profilo che è diviso principalmente in due parti : la parte dei dati anagrafici personali immessi all'atto della registrazione dove si ha anche la possibilità di cambiare le proprie credenziali di accesso (Email e Password), e la parte dei dati relativi all'esperienza di gioco nella piattaforma, dove troviamo i bottoni che visualizzano la lista dei trofei conquistati e che visualizzano l'esperienza acquisita e gli eventuali livelli raggiunti sulla piattaforma.

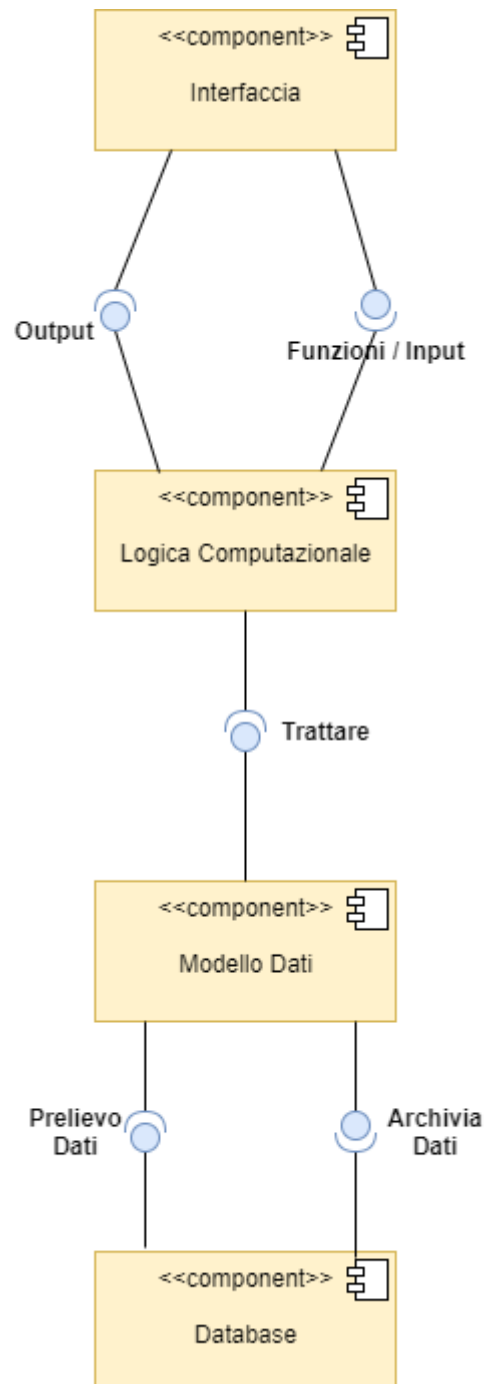
Sessione di gioco: L'utente base "marco", il moderatore "giacomo" e l'amministratore "Ambrogio" visualizzano l'intera lista di giochi presente nel sito dove, per ogni gioco ne viene visualizzato il titolo, una piccola icona specifica del gioco e una media dei voti che ha ricevuto il gioco dagli utenti del sito. Per tutti i giochi presenti nel sito, gli utenti precedentemente nominati possono avviare un'esperienza di gioco collezionando così punti esperienza ed eventualmente trofei, se quest'ultimi sono presenti per quel gioco specifico. La sessione di gioco si sviluppa in maniera differente da gioco a gioco visto che l'esperienza e i trofei saranno conquistati in base alle particolarità di ognuno di essi. Marco/Giacomo/Ambrogio potranno scrivere una recensione relativa alla propria sessione di gioco e/o esprimere una propria valutazione tramite l'assegnamento di un voto.

Gestione delle recensioni: il moderatore "giacomo" e l'amministratore "Ambrogio" hanno il dovere di approvare le recensioni scritte dai giocatori in merito ai loro giudizi maturati dalle sessioni di gioco, poiché le recensioni dovranno necessariamente essere approvate per essere visualizzate nella piattaforma.

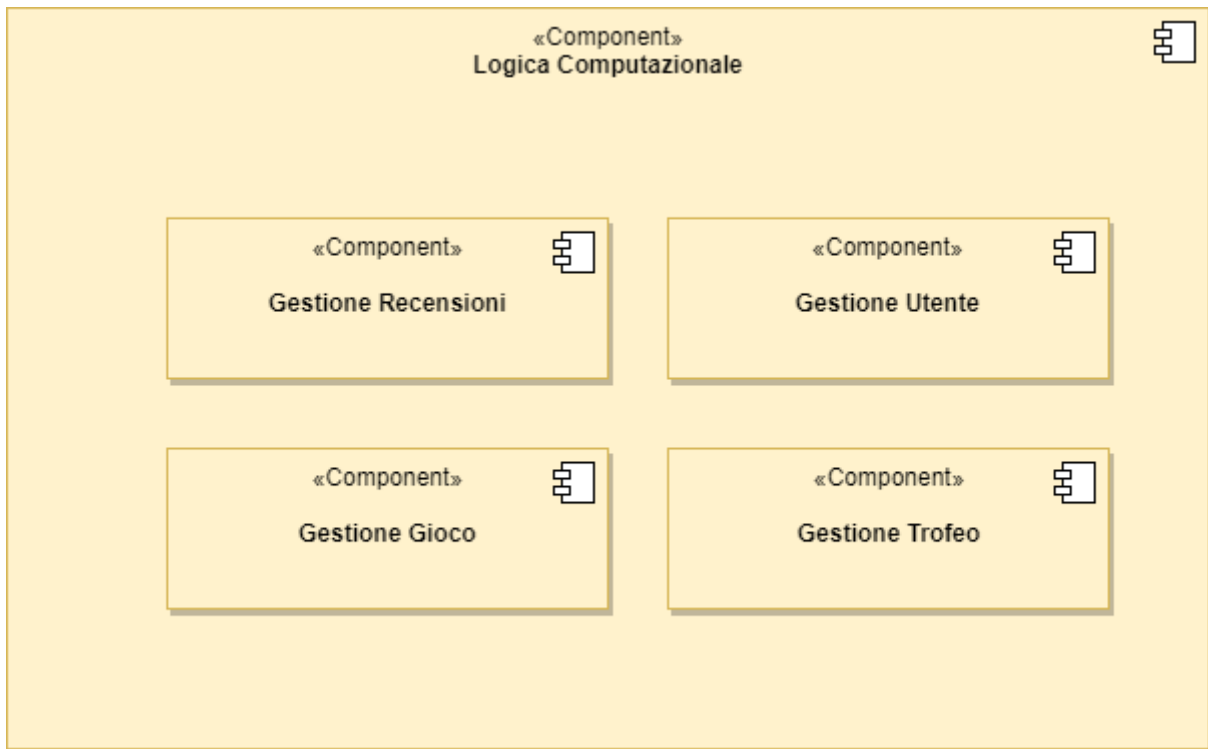
Gestione Sistema: L'amministratore "Ambrogio" ha il dovere di garantire il corretto funzionamento della piattaforma ThetaGame. Tramite l'uso del pannello di gestione, l'amministratore potrà garantire un'ottima esperienza di gioco agli utenti presenti nella piattaforma. Nello specifico potrà aggiungere/rimuovere giochi, aggiungere/rimuovere trofei nei giochi, promuovere gli utenti in generale (da utente base a moderatore, da moderatore ad amministratore) e farli retrocedere fino al ruolo di "utente base" (da amministratore a moderatore, da moderatore ad utente base).

System Design

Modello dell'architettura del sistema:



Sotto componenti della Logica Computazionale:



Descrizione dell'Architettura

Il sistema architetturale è stato decomposto in quattro componenti principali che sono: **L'interfaccia, il Controller, il Model e il Database**. Il component diagram mostrato in precedenza mostra i moduli principali della piattaforma e le relazioni che hanno tra di loro.

L'Interfaccia è dedicata alla gestione dell'aspetto grafico e mette a contatto l'utente con il sistema, dando la possibilità all'utente di immettere dati in input e ricevere dati in output. Questa logica corrisponderà al template associato e configurato tramite il template engine usato per questa piattaforma web.

La view è composta dalla libreria **FreeMarker**, un template engine che serve per generare output testuale basato su template e dati dinamici. Questo template engine va a passare i dati elaborati dal controller al html e viceversa.

La logica computazionale rappresenta le funzionalità essenziali del sistema

(Controller). In particolare, data la sua complessità, ho deciso di esaminare accuratamente questa componente così da mostrare anche le sotto componenti da cui è formata.

Queste sotto componenti sono : **Gestione Utente, Gestione Recensione, Gestione Gioco e Gestione Trofeo.**

Il primo sotto componente del Controller tratta e mantiene le informazioni e i dati riguardanti l'utenza del sistema. Il secondo è legato all'aggiornamento, alla gestione e alla conservazione di tutti i dati relativi alle recensioni che l'utente può dare ai giochi. Il terzo gestisce tutte le informazioni e le funzionalità relative ai giochi del sistema e infine l'ultimo sotto componente del controller riguarda il trattamento e il mantenimento delle informazioni relative ai trofei della piattaforma.

Poi c'è il Model, che contiene le classi dei nostri oggetti così che possano essere manipolati da parte del Controller. Questi verranno poi immagazzinati ed estratti dal DBMS passando prima per il DAO (Data Access Object). Nella vista ad alto livello del Component Diagram il package Model e il package DAO sono accorpati nella componente Modello Dati.(pagina in cui c'è il component con il DAO)

Il Database JDBC è l'archivio dati della piattaforma di gioco. Detiene tutte le informazioni salvate o i dati utili che serviranno alla piattaforma di gioco per funzionare al meglio. Questi dati vengono prelevati e immagazzinati dal modello dati che rappresenta nel sistema i dati persistenti.

Descrizione delle Scelte

Il component diagram è stato realizzato secondo il paradigma OOP, cercando di sfruttarne a pieno i principi. Tra questi, ho scelto di sfruttare maggiormente la modularità e cioè la possibilità di poter aggiornare e modificare un componente (modulo) senza compromettere il funzionamento di un'altra componente.

In questo caso specifico però troveremo nel Controller anche delle funzionalità che non sono modulari e quindi che non possono essere modificate separatamente, ma ciò solo perché si tratta di quelle funzionalità (tra cui Registrazione e Login) che non potranno essere migliorate costantemente nel tempo.

Dopo un'attenta ricerca tra i vari template engine per il web, ho deciso di usare il FreeMarker visto che tra tutti quelli trovati mi è sembrato il più ottimale e di facile configurazione/utilizzo.

Un'altra scelta che ho fatto è quella di creare la sotto componente Gestione Trofeo non richiesta dalle specifiche del progetto e di non legare semplicemente i trofei ai

livelli conquistati nella piattaforma. Questa sotto componente e le sue funzionalità servono per dare la possibilità al trofeo di essere associato ad uno specifico gioco, permettendo all'amministratore/i di creare più sfide per ogni gioco. Queste ultime potranno essere conquistate e collezionate dagli utenti così da aumentarne l'esperienza di gioco e il divertimento generale.

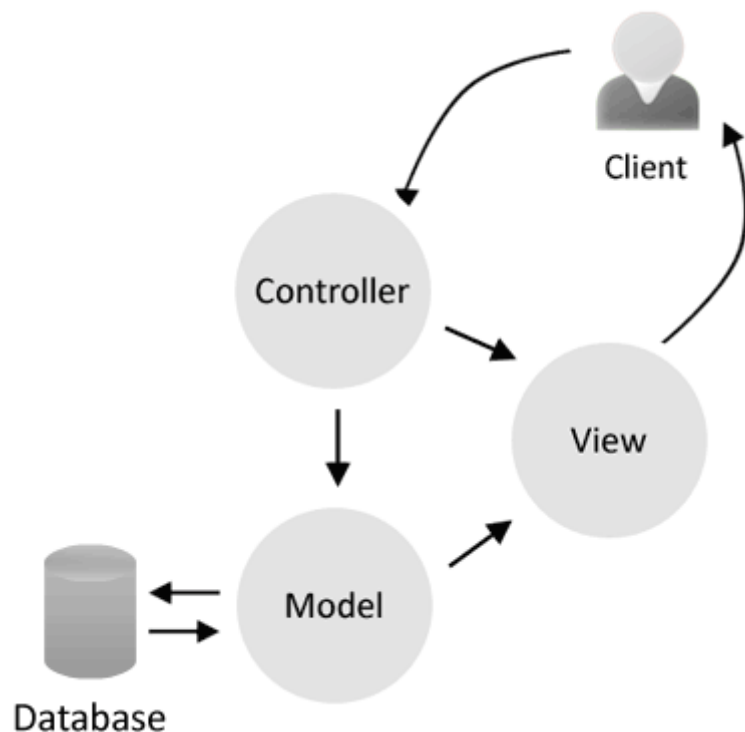
Design Patterns

Model View Controller:

Il pattern architetturale adottato principalmente è il **Model View Controller (MVC)**, ed è utilizzato per dividere il codice in blocchi dalle funzionalità ben distinte.

Questo pattern è basato sulla separazione dei compiti fra i componenti software che interpretano tre ruoli principali:

- **Model** : contiene i metodi di accesso ai dati.
- **View**: visualizza i dati contenuti nel model e si occupa dell'interazione con gli utenti.
- **Controller**: riceve i comandi dell'utente attraverso la view e reagisce eseguendo delle operazioni che possono interessare il model e che portano generalmente ad un cambiamento di stato della view.



Questo pattern architetturale è stato utilizzato per mantenere questi tre strati separati, così da avere tutti i benefici della modularità del codice potendo così avere anche il vantaggio di aggiornare facilmente il codice. Oltre ciò è stato scelto l'MVC per facilitare la scalabilità e la manutenzione dell'applicazione.

DAO – Data Access Object:

Questo pattern architetturale è stato adottato per gestire la persistenza dei dati del nostro sistema su Database e per isolare l'accesso ad una tabella tramite query, così da togliere il compito alla parte del Model di interagire con il DBMS. In pratica le classi DAO gestiranno l'accesso ai dati ed effettueranno le interrogazioni al DBMS al posto del Model. Le classi DAO quindi gestiranno il codice SQL e serviranno per aggiornare, aggiungere e rimuovere dati dal Database.

Il vantaggio relativo all'uso del DAO è dunque il mantenimento di una rigida separazione tra le componenti di un'applicazione, le quali potrebbero essere il "model" e il "controller" in un'applicazione basata sul paradigma MVC.

Questo pattern si basa su:

- **DAO Interface:** Interfaccia che definisce le funzioni che vengono svolte sui modelli degli oggetti.
- **DAO class:** Classe che implementa l'interfaccia precedentemente definita e che ottiene i dati da uno specifico dataSource (che nel mio caso è un DB).
- **Modelli degli oggetti:** classi degli oggetti che contengono tutti i getters e setters per manipolare e memorizzare le informazioni ottenute dalle classi DAO.

Librerie Utilizzate

Apache Tomcat: è un web server (nella forma di contenitore servlet) open source sviluppato dalla Apache Software Foundation. Implementa le specifiche JavaServer Pages (jsp) e servlet, fornendo quindi una piattaforma software per l'esecuzione di applicazioni Web sviluppate in linguaggio Java.

FreeMarker: template engine basato su Java utilizzabile sia in modalità stand-alone che in un ambiente Web, serve per mediare la logica computazionale in java e l'html.

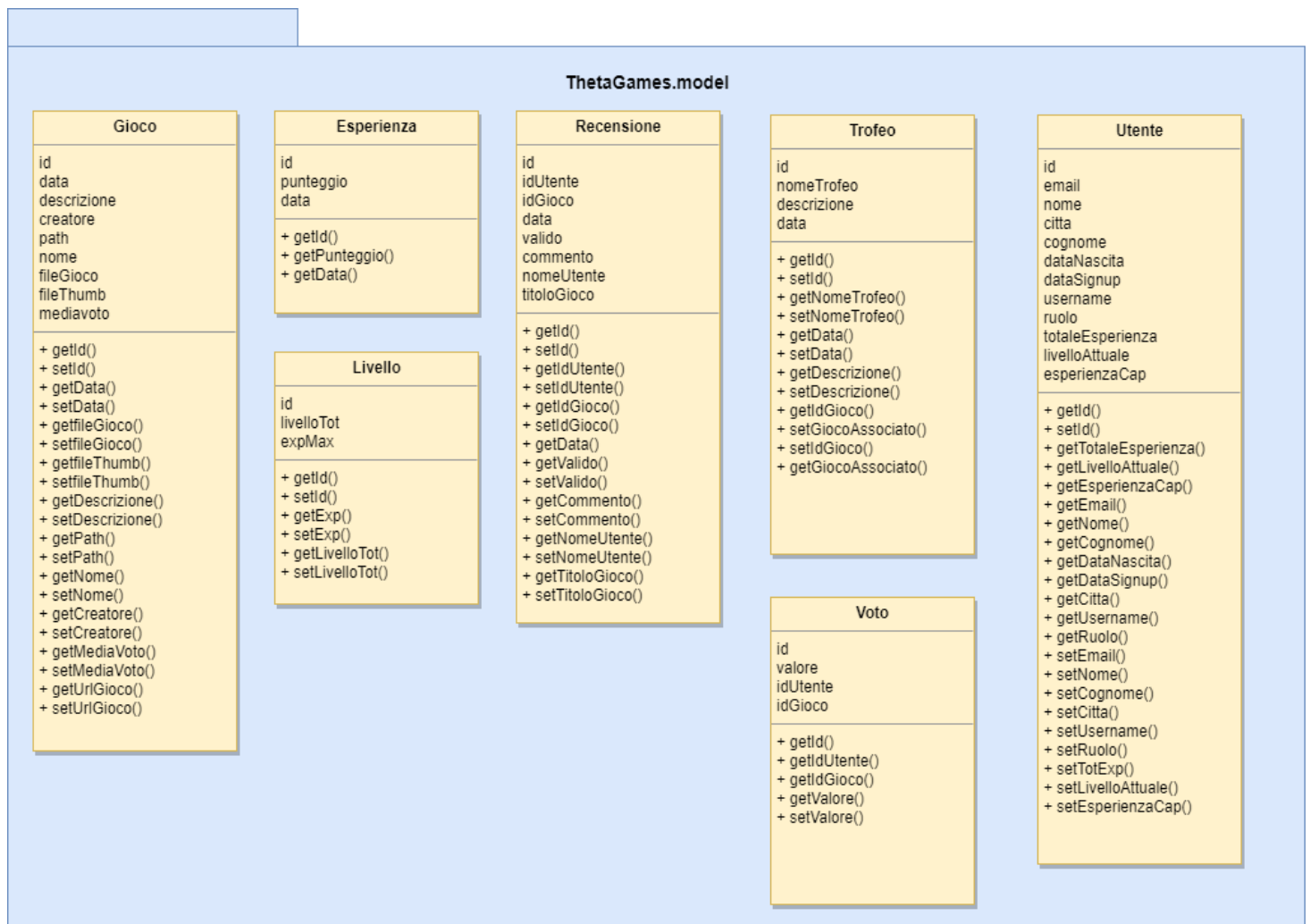
MySQL Connector: lo uso per interagire con il JDBC e, in questo caso, lo si utilizza con PhpMyAdmin integrato in XAMP

Bootstrap: Utilizzato per lo stile delle pagine della piattaforma.

SOFTWARE DESIGN

Il portale ThetaGames è stato separato in diversi package, così da mantenere la modularità e l'organizzazione del sistema.

Class Diagram - model



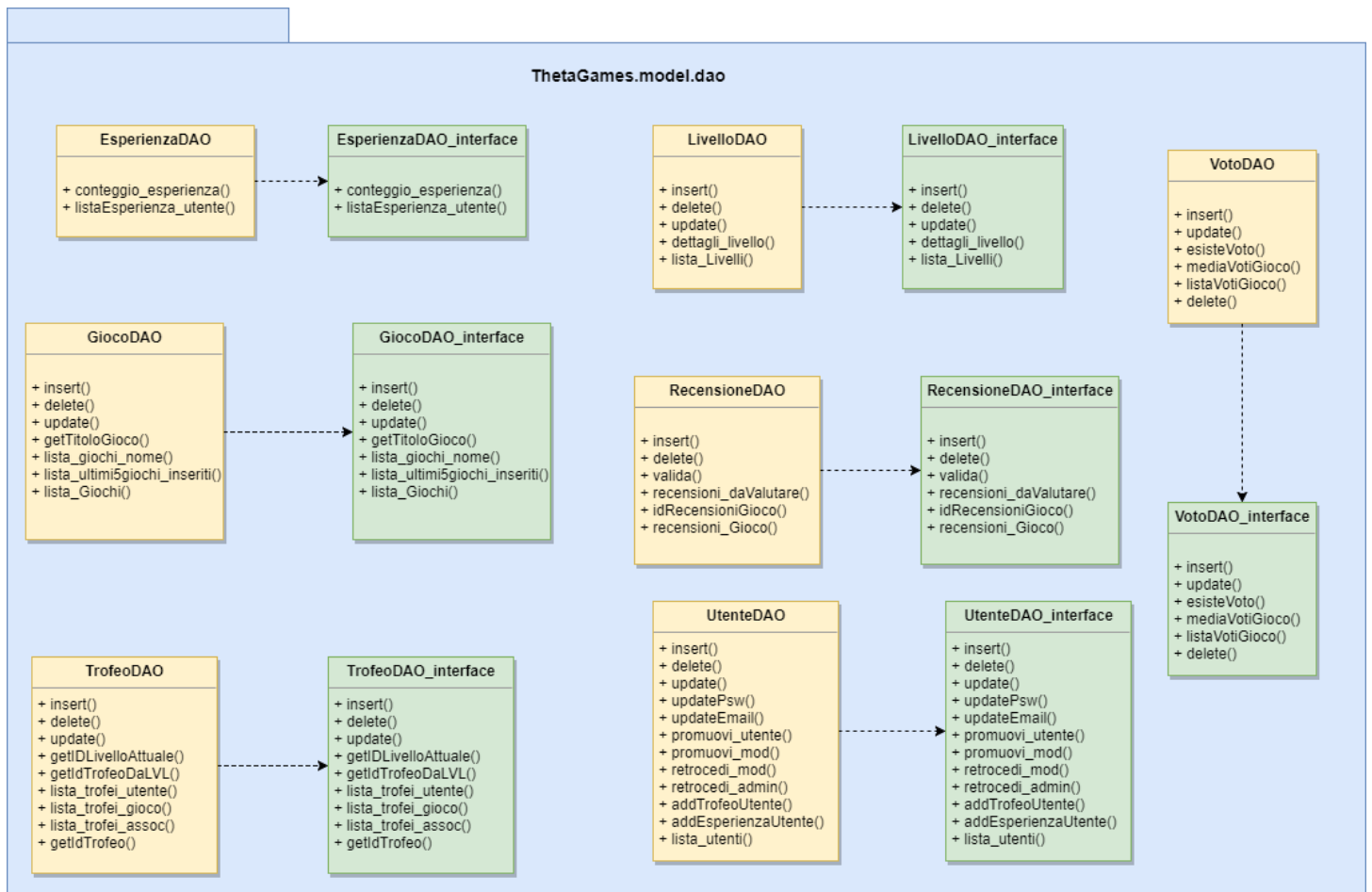
In questo package Model abbiamo le classi inerenti alle principali entità presenti nel sistema, e sono:

- **Gioco:** Rappresenta il gioco nello specifico. questa componente racchiude tutte le informazioni riguardanti i giochi e che il sistema deve memorizzare.
- **Esperienza:** Rappresenta l'esperienza. Questa componente racchiude le informazioni riguardante le varie quantità di esperienza che possono essere conquistate in ThetaGames.
- **Livello:** Questo è il componente relativo al livello dell'utente.
- **Recensione:** Rappresenta le recensioni e tutte le informazioni riguardanti ciò.
- **Trofeo:** Rappresenta i trofei della piattaforma.
- **Voto:** Rappresenta la votazione e tutte le informazioni riguardanti ciò.
- **Utente:** Rappresenta l'utente generale del sistema che può essere un semplice giocatore, un moderatore o un amministratore.

Per ogni classe di questo package sono stati creati metodi getters e setters per ogni attributo presente.

Alle classi di questo package corrisponderanno le relative classi DAO, che si occupano della comunicazione con il Database.

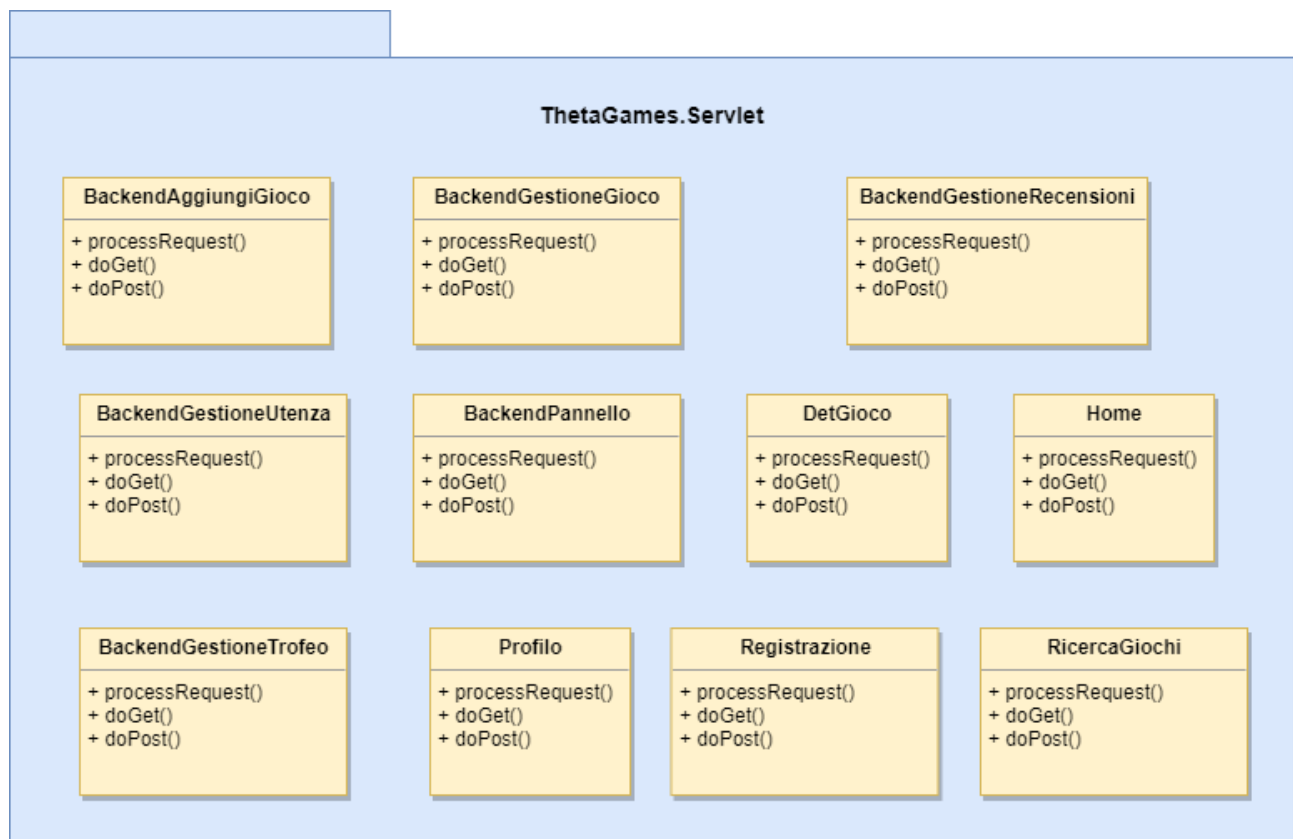
Class Diagram – Data Access Object



Questo diagramma è package che contiene le classi DAO che interagiscono tra il database e le interfacce che estenderanno.

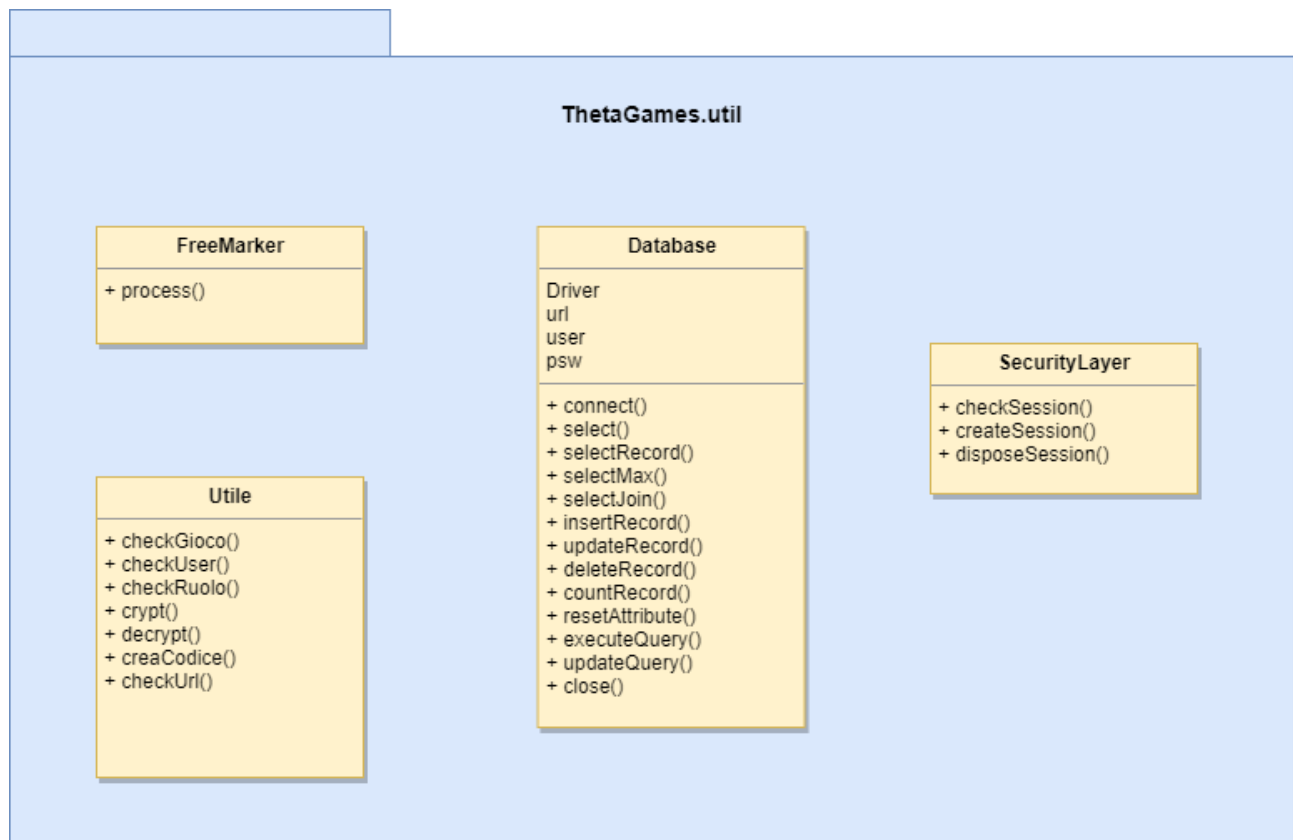
Per ogni componente principale del sistema ci sarà una specifica interfaccia, queste interfacce hanno solo la dichiarazione dei metodi che verrà modificata dalla classe che le implementerà.

Class Diagram – Servlet (Controller)



Questo class diagram raffigura il package che contiene tutte le Servlet del sistema. All'interno di queste Servlet ci sarà la logica che permette il corretto funzionamento del sistema e, nello specifico, ci saranno: le chiamate alle classi DAO per interagire con il Database e gli algoritmi che assicureranno la corretta esecuzione del portale. I metodi all'interno di queste componenti saranno sempre gli stessi come da definizione di "Servlet".

Class Diagram – Util (Controller)

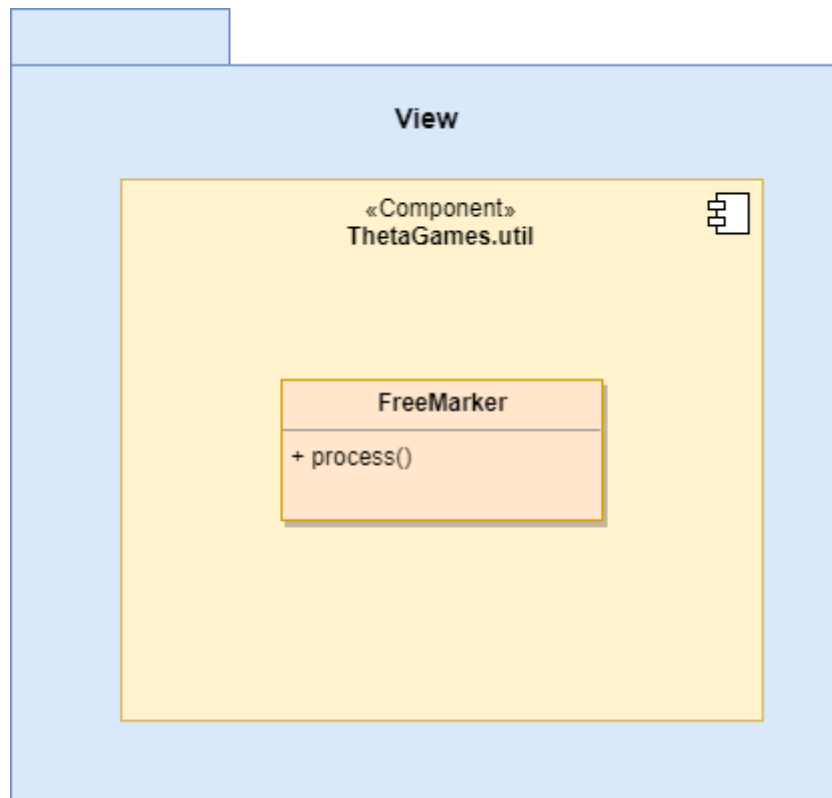


Questo package contiene dei metodi per aiutare e semplificare le future modifiche degli altri moduli sviluppati (model, View, Controller).

Entrando nel dettaglio in questo package troviamo:

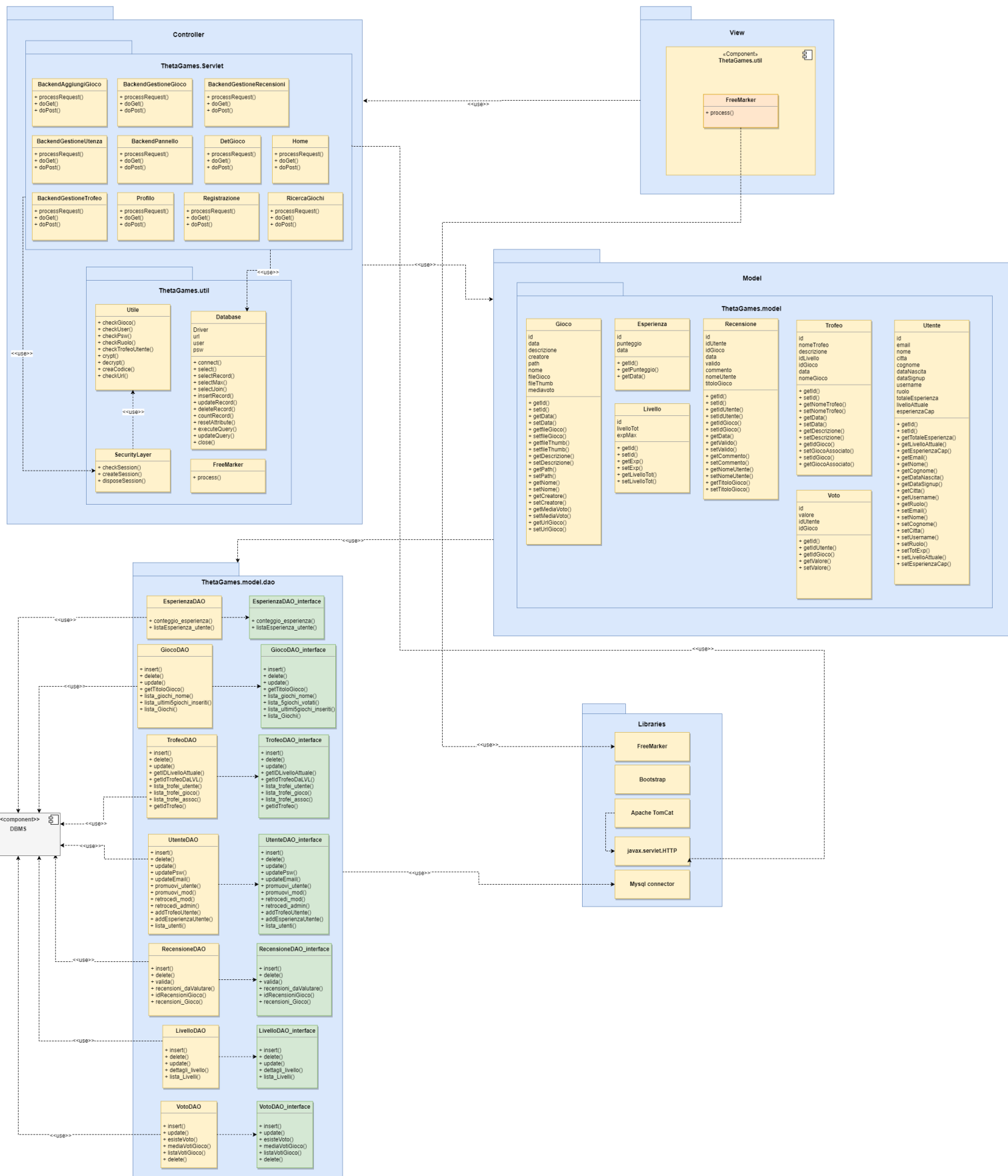
- La classe **Database.java**, che serve per facilitare l'ingresso nel DB così da non ripetere le stesse chiamate ogni volta.
- La classe **FreeMarker.java**, che fa da intermediario tra la logica computazionale e il template engine adottato. Verrà richiamato il metodo "process" di questa classe per poter sfruttare tutte le funzionalità del FreeMarker relative alla composizione del Template.
- La classe **SecurityLayer.java**, utilizzata per gestire (controllare, creare, invalidare) la sessione dell'utenza.
- La classe **Utile.java**, che contiene delle funzioni molto utili nel progetto ThetaGames. Funzioni di cui non vogliamo ripetere la dichiarazione continuamente.

Class Diagram – View



La classe FreeMarker corrisponde alla View. Come detto e ripetuto precedentemente, il template engine FreeMarker media tra la logica computazionale e l'utente. La sua funzione è quella di prendere dati, manipolarli così da poterli mandare in output.

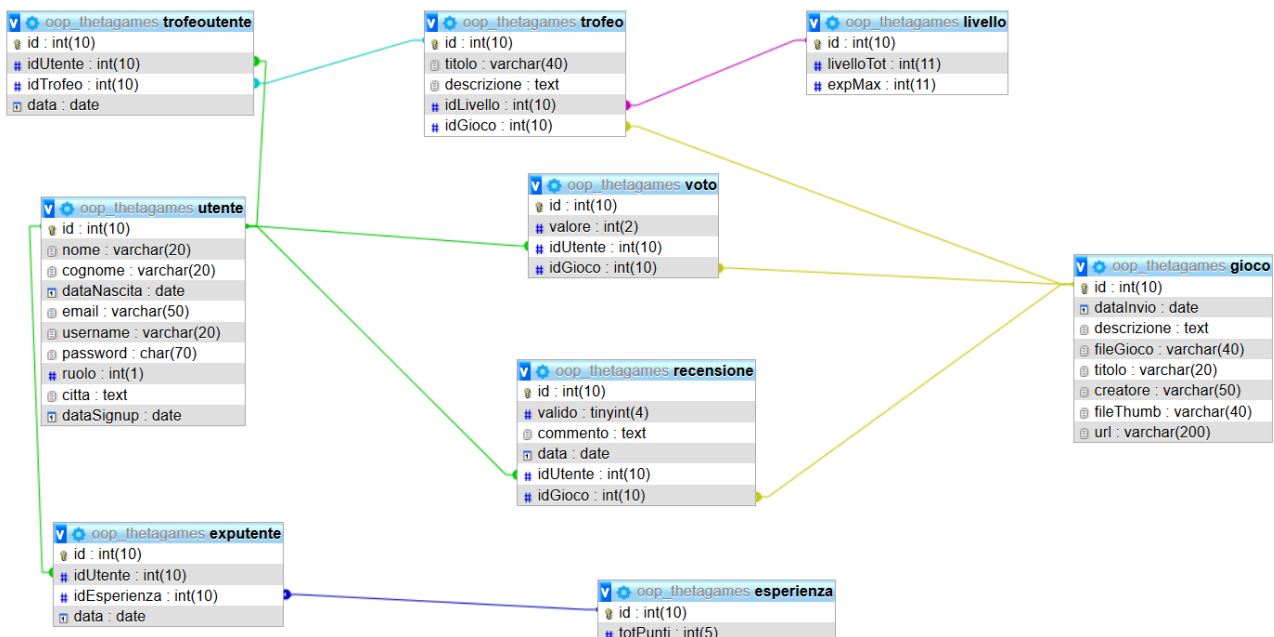
Class Diagram Completo



Database

Il mio DB è forse la parte più importante della piattaforma, avendo il compito di immagazzinare e organizzare le relazioni tra giochi e giocatori.

Al suo interno troviamo la tabella relativa agli Utenti che ha i dati relativi agli utenti registrati e al ruolo che hanno nel sistema (potendo essere promossi a moderatori e anche ad amministratori se ce ne fosse il bisogno). Abbiamo la tabella dei Giochi che contiene tutti i dati relativi ai giochi caricati nella piattaforma, la tabella delle recensioni che gli utenti possono scrivere per esprimere la propria esperienza di gioco, la tabella dei voti che vengono dati ai giochi dagli utenti in base alla propria preferenza. C'è anche la tabella relativa all'esperienza che ha le informazioni sui tipi di esperienza che potrebbe essere acquisita dagli utenti nel corso della loro esperienza di gioco, la tabella exputente che serve per assegnare i punti esperienza agli utenti, la tabella trofeo che serve contiene i dati relativi ai vari tipi di trofeo che possono essere acquisiti nel sito (che si dividono in : dipendenti dal livello dell'utente e dipendenti dal gioco a cui sono legati); La tabella livello in cui ci sono le informazioni inerenti ai livelli e al limite di esperienza da dover sorpassare per poter aumentare il proprio livello e la tabella trofeoutente che assegna i trofei agli utenti che riescono ad acquisirli. *(La relazione tra Trofeo e Livello e la relazione tra Trofeo e Gioco sono del tipo 0,1..n)*



Modello Relazionale:

(Gli attributi in grassetto sono chiavi primarie, mentre quelli sottolineati rappresentano le chiavi esterne.)

Utente(**id**, nome, cognome, dataNascita, email, username, password, ruolo, citta, dataSignup)

Recensione(**id**, valido, commento, data, idUtente, idGioco)

Voto(**id**, valore, idUtente, idGioco)

Gioco(**id**, dataInvio, descrizione, fileGioco, titolo, creatore, fileThumb, url)

exputente(**id**, idUtente, idEsperienza, data)

esperienza(**id**, totPunti)

trofeoutente(**id**, idUtente, idTrofeo, data)

trofeo(**id**, titolo, descrizione, idLivello, idGioco)

livello(**id**, livelloTot, expMax)

Lista dei vincoli di integrità referenziale:

- Dall'attributo "idUtente" dell'entità recensione verso la chiave primaria "id" di Utente.
- Dall'attributo "idUtente" dell'entità voto verso la chiave primaria "id" di Utente.
- Dall'attributo "idGioco" dell'entità recensione verso la chiave primaria "id" di Gioco.
- Dall'attributo "idGioco" dell'entità voto verso la chiave primaria "id" di Gioco.
- Dall'attributo "idUtente" dell'entità exputente verso la chiave primaria "id" di Utente.
- Dall'attributo "idEsperienza" dell'entità exputente verso la chiave primaria "id" di Esperienza.
- Dall'attributo "idUtente" dell'entità trofeoutente verso la chiave primaria "id" di Utente.
- Dall'attributo "idTrofeo" dell'entità trofeo verso la chiave primaria "id" di Trofeo.
- Dall'attributo "idLivello" dell'entità trofeo verso la chiave primaria "id" di Livello.
- Dall'attributo "idGioco" dell'entità trofeo verso la chiave primaria "id" di Gioco.

Rappresentazione della piattaforma “ThetaGames”

HOME:

Il primo screenshot riguarda la Homepage della piattaforma. Da questa pagina un utente non registrato al sito può soltanto effettuare la registrazione.

Quando ci si connette la home cambia pelle, mostrando la barra di ricerca, il tasto che porta al pannello di gestione (backendPannello).

Un utente registrato può navigare il sito decidendo di entrare in uno degli ultimi 5 giochi immessi nel sistema, vedere la lista completa dei giochi, ricercare tra i giochi quelli con dei titoli specifici, fare logout e visitare il proprio profilo.

Un utente moderatore O amministratore può anche entrare nel pannello di gestione.

(Home da visitatori)

The screenshot shows the ThetaGames homepage for visitors. The header features the ThetaGames logo. The main content area is divided into two columns. The left column contains a login form with fields for 'Email address' (containing 'FederTersig@gmail.com') and 'Password' (masked with dots), a 'Login' button, and a 'Registrati' button with a 'Registrati, gratis!' link. The right column displays a welcome message: 'Benvenuto nella piattaforma di gioco ThetaGames!' followed by a paragraph encouraging registration to access games and search. Below this, a section titled 'Ultimi 5 giochi inseriti nella piattaforma!' is visible. The first game shown is 'Indovina il numero', which has a red preview image with the text 'Indovina il Numero' and 'VOTO: 5'. At the bottom, a dark banner reads 'Registrarti per usare la nostra funzione di ricerca!'. The footer contains the copyright notice '@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni'.

Theta Games

Email address
FederTersig@gmail.com

Password
••••••••

Login

Registrati, gratis!

Registrati

Benvenuto nella piattaforma di gioco
ThetaGames!

Registrati per provare i nostri giochi e usa la barra di ricerca per trovare quello che piu ti affascina! In questa piattaforma potrai trovare alcuni giochi che ti daranno la possibilita' di prendere punti esperienza e/o la possibilita' di conquistare trofei! Prova a prenderli tutti!

Ultimi 5 giochi inseriti nella piattaforma!

Indovina il numero

Indovina
il
Numero

VOTO: 5

Registrarti per usare la nostra funzione di ricerca!

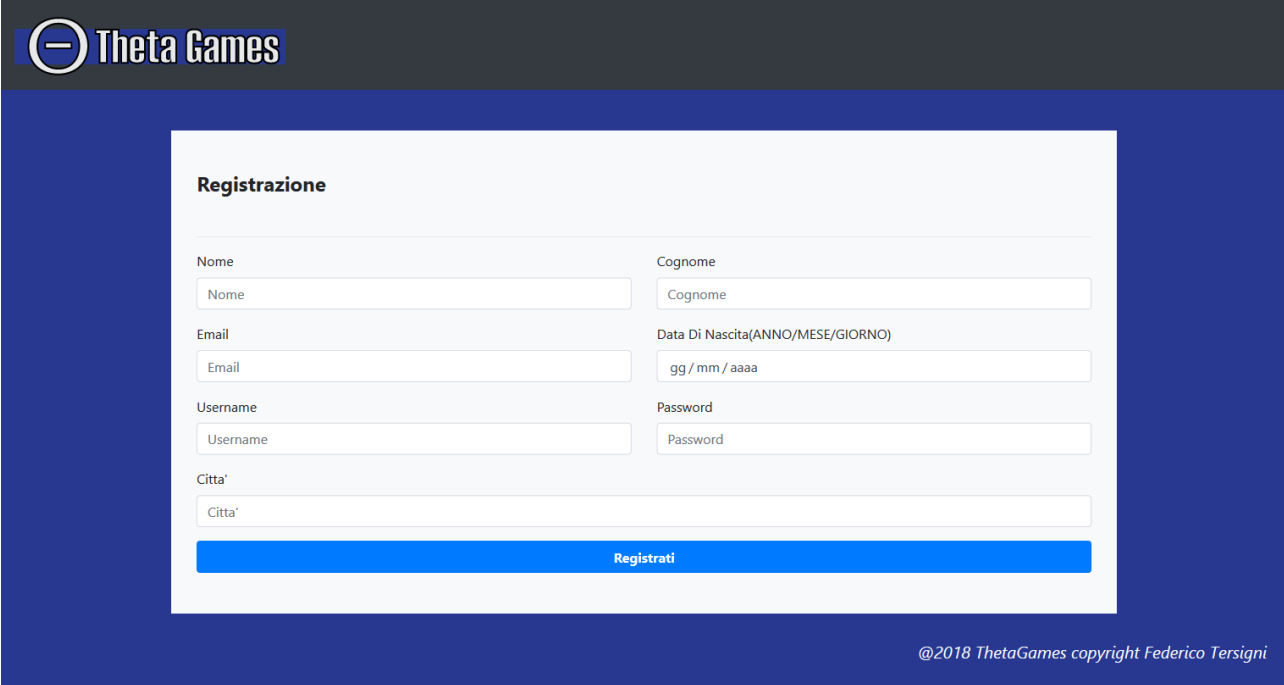
@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

(Home da utenti del sistema)



REGISTRAZIONE:

Il seguente screenshot riguarda la registrazione, dove l'utente può immettere i propri dati personali. Per loggarsi al sito verranno usate l'email e la password.



The screenshot shows the registration page of the Theta Games website. The page has a dark blue header with the 'Theta Games' logo on the left. The main content area is a white form titled 'Registrazione'. The form contains several input fields: 'Nome' and 'Cognome' (Name and Surname), 'Email', 'Data Di Nascita(ANNO/MESE/GIORNO)' (Date of Birth), 'Username', 'Password', and 'Citta'' (City). A blue button labeled 'Registrati' (Register) is at the bottom of the form. The footer of the page contains the text '@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni'.

Registrazione

Nome
Nome

Cognome
Cognome

Email
Email

Data Di Nascita(ANNO/MESE/GIORNO)
gg / mm / aaaa

Username
Username

Password
Password

Citta'
Citta'

Registrati

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

PROFILO:

Nella schermata seguente si mostra la pagina relativa al profilo, dove vengono visualizzate le informazioni immesse all'atto della registrazione e i dati relativi alla propria esperienza totale accumulata nella piattaforma e al livello raggiunto. Sono presenti tasti che permettono all'utente di visualizzare la propria collezione di trofei conquistati nel sito, di visualizzare l'intera storia "videoludica" del giocatore che mostra punti esperienza maturati e i livelli conquistati insieme alla data di acquisizione.

In questa pagina l'utente può modificare a piacimento la password e l'email, immettendo però la password attuale del proprio account.

The screenshot shows the 'Pannello Gestione' (Management Panel) of the Theta Games website. The header features the Theta Games logo on the left and the 'Pannello Gestione' title on the right. The main content area displays user information for 'freder' (Username), 'EXP: 50', and 'Livello: 3'. Below this, the user's details are listed: 'Nome: Federico', 'Cognome: Tersigni', 'Data di nascita: 17-set-1987', and 'Email: federtersig@gmail.com'. To the right of these details are two buttons: 'Cambio Password' and 'Cambio Email'. At the bottom left of the panel are two buttons: 'Visualizza Trofei' and 'Storico Esperienza'. A red button labeled 'Torna alla Home' is positioned at the bottom center. The footer contains the copyright notice: '@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni'.

Theta Games

Pannello Gestione

Username: freder EXP: 50 Livello: 3

Nome: Federico

Cognome: Tersigni

Data di nascita: 17-set-1987

Email: federtersig@gmail.com

Cambio Password

Cambio Email

Visualizza Trofei Storico Esperienza

Torna alla Home

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

Di seguito ho voluto mostrare anche l'esempio dei Modal che vengono aperti alla pressione dei tasti "visualizza trofei" e "storico esperienza".

The screenshot shows a modal window titled 'Storico Esperienza' with a close button (X) in the top right corner. The modal displays a list of experience points gained and level-up notifications. The entries are: '2018-08-26 : Hai guadagnato 5 punti esperienza.', '2018-11-01 : Hai guadagnato 15 punti esperienza.', 'HAI GUADAGNATO UN LIVELLO! Sei al livello 2', '2018-11-01 : Hai guadagnato 15 punti esperienza.', 'HAI GUADAGNATO UN LIVELLO! Sei al livello 3', and '2018-11-02 : Hai guadagnato 15 punti esperienza.'. Below the list, a message states: 'Ti mancano 10 punti esperienza per raggiungere il prossimo livello!'. A 'Chiudi' (Close) button is located at the bottom right of the modal.

Storico Esperienza

2018-08-26 : Hai guadagnato 5 punti esperienza.

2018-11-01 : Hai guadagnato 15 punti esperienza.

HAI GUADAGNATO UN LIVELLO! Sei al livello 2

2018-11-01 : Hai guadagnato 15 punti esperienza.

HAI GUADAGNATO UN LIVELLO! Sei al livello 3

2018-11-02 : Hai guadagnato 15 punti esperienza.

Ti mancano 10 punti esperienza per raggiungere il prossimo livello!

Chiudi

RICERCA:

Nel seguente screenshot è presente la ricerca dove vengono mostrati e contati i risultati della ricerca per quella determinata stringa ricercata.

The screenshot displays the Theta Games website interface. At the top left is the logo "Theta Games" with a minus sign icon. To the right is a blue button labeled "Pannello Gestione". Below the header, a dark grey banner displays the text "-> 1 Risultato per 'in'". The main content area has a blue background. On the left, there is a red rectangular box with a white border. Inside this box, the text "Indovina il numero" is at the top in a small font. Below it, the words "Indovina", "il", and "Numero" are stacked in a large, bold, black serif font. At the bottom of the box, it says "VOTO: 5". In the bottom right corner of the page, there is a small copyright notice: "@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni".

DETTAGLIO GIOCO:

In questa pagina viene mostrato il gioco dal file che è stato mandato (il sito gestisce giochi scritti in JavaScript).

In questa pagina si possono scrivere le recensioni, dare un voto, visualizzare le recensioni accettate per il gioco specifico che si visualizza e i vari trofei presenti per quel determinato gioco.

Pannello Gestione

Indovina il numero

Benvenuto

Inserisci un numero da 1 a 5

12345

Start

Sviluppato da: **Theta Games**

Questo Ã il primissimo gioco caricato nella piattaforma! Bisogna indovinare quale numero (da 1 a 5) verrÃ estratto.

Data Rilascio: 14-ago-2018

La prima vittoria!

Congratulazioni, hai guadagnato il trofeo "La prima vittoria!" del gioco Indovina il numero! Complimenti per aver individuato il numero estratto!

Media dei voti: 5

Inserisci un voto per questo gioco:

12345

1 recensioni per questo gioco

freder 2-nov-2018

un gioco bellissimo

*** La tua recensione dovrà prima essere convalidata prima di poterla vedere nella lista delle recensioni!**

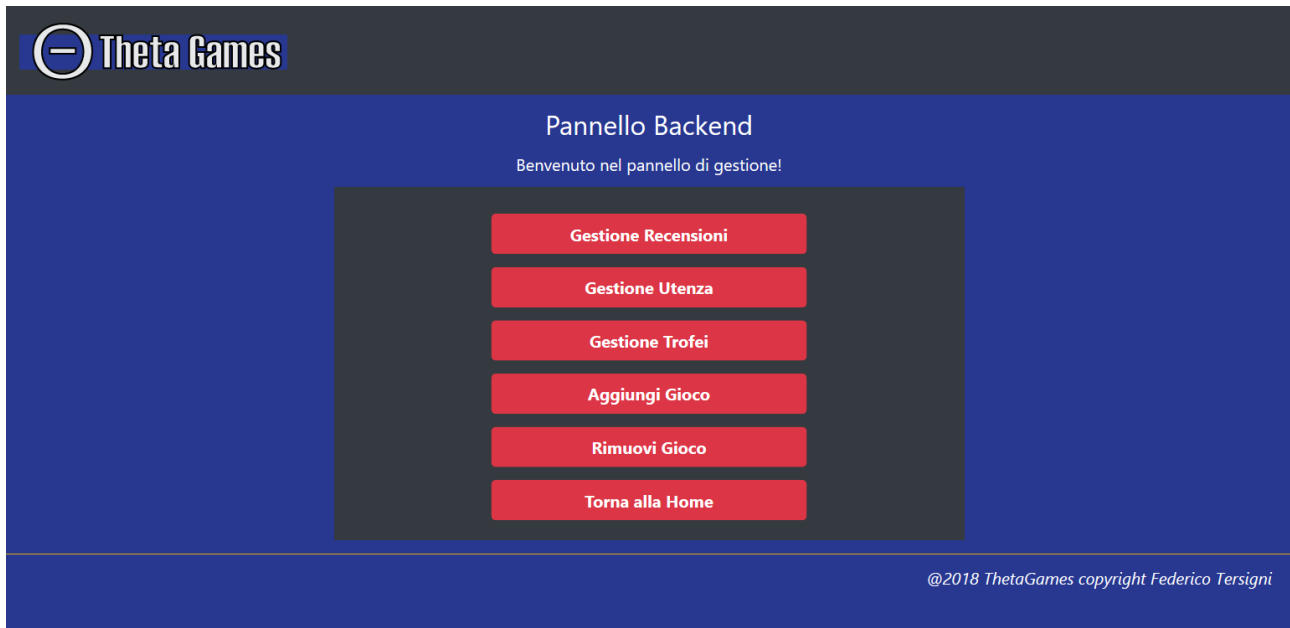
Scrivi qui la tua risposta

Invia Recensione

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

PANNELLO BACKEND:

In questo screenshot è presente il pannello del Backend, che serve all'amministratore per poter gestire tutte le operazioni da fare. L'utente Moderatore avrà una sua versione del pannello backend dove sarà presente soltanto il tasto che permette la gestione delle recensioni.



GESTIONE RECENSIONI:

Pagina dove si possono gestire le recensioni da convalidare.

Bisogna semplicemente mettere il segno di spunta su di una delle opzioni che si decide di intraprendere per poi premere il tasto di convalida o di rifiuto.

Theta Games

Gestione Recensioni

Di seguito vengono mostrati tutte le recensioni in attesa di convalida.

2 da convalidare

freder	Indovina il numero	4-nov-2018	<input type="checkbox"/> Convalida	<input type="checkbox"/> Rifiuta
bla bla bla bla				
freder	Indovina il numero	4-nov-2018	<input type="checkbox"/> Convalida	<input type="checkbox"/> Rifiuta
una prova delle prove delle recensioni				


CONVALIDA/RIFIUTA recensioni selezionate

Torna al pannello

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

GESTIONE UTENZA:

La seguente schermata permette di gestire l'utente presente nel sito. Si può cambiare il ruolo di un utente e anche rimuovere l'utente dal DB. Nella pagina come si può vedere vengono visualizzate alcune informazioni dell'utente tra cui username, email e data.



Gestione Utente

Tramite la lista seguente, si può decidere di dare i privilegi da moderatore ad un utente normale oppure di revocare i poteri da moderatore ad un moderatore.


Rimuovi	freder	1-giu-2018	federtersig@gmail.com	Rimuovi Admin	
Rimuovi	Marconinno	2-giu-2018	abcdefgh@hotmail.it	Rimuovi Mod	Aggiungi Admin
Rimuovi	AndrewB	2-giu-2018	AndrewBobfit@gmail.com	Rimuovi Mod	Aggiungi Admin
Rimuovi	UtenteA	3-giu-2018	UtenteA@gmail.com	Rimuovi Admin	
Rimuovi	UtenteC	3-giu-2018	UtenteC@gmail.com	Rimuovi Mod	Aggiungi Admin
Rimuovi	UtenteD	3-giu-2018	UtenteD@gmail.com	Aggiungi Admin	Aggiungi Mod
Rimuovi	UtenteE	3-giu-2018	UtenteE@gmail.com	Aggiungi Admin	Aggiungi Mod
Rimuovi	UtenteF	3-giu-2018	UtenteF@gmail.com	Aggiungi Admin	Aggiungi Mod
Rimuovi	Arrampicono	3-giu-2018	UtenteH@gmail.com	Aggiungi Admin	Aggiungi Mod

[Torna al pannello](#)

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

GESTIONE TROFEI:

In questa pagina si possono creare trofei per i giochi che sono presenti nel sito, bisogna però ricordare quello che c'è scritto nella pagina "backendAggiungiGioco". Viene anche mostrata una lista di tutti i trofei "associati" a giochi presenti nel sito.



Gestione dei Trofei

Questa pagina mostra la lista di trofei legati ai giochi presenti nella piattaforma.

Qui si ha anche la possibilità di creare i trofei legati ai giochi e cioè trofei che possono essere presi soltanto portando un obiettivo a termine in un determinato gioco.

Si raccomanda di **NON** dare lo stesso titolo a due trofei appartenenti allo stesso gioco.

La prima vittoria!	Congratulazioni, hai guadagnato il trofeo "La prima vittoria!" del gioco Indovina il numero! Complimenti per aver individuato il numero estratto!	Indovina il numero	rimuovi
--------------------	---	--------------------	-------------------------

Titolo Trofeo

Titolo

Descrizione

Scrivi una descrizione

Indovina il numero

[Invia Trofeo](#)


[Torna al pannello](#)

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

AGGIUNGI GIOCO:

In questa pagina si può aggiungere un gioco al sito e la relativa icona che verrà mostrata quando il gioco sarà visualizzato nella lista dei giochi.

In questo menu viene spiegato COME inserire i “premi” nel file.html che conterrà il gioco da caricare nel sito.



Aggiungi Gioco

In questa pagina si può aggiungere un nuovo gioco alla piattaforma.
Assicurati di aver riempito ogni campo.

****IMPORTANTE PRIMA DELL'AGGIUNTA DEL GIOCO:**

SE si vuole avere la possibilità di aggiungere esperienza e/o trofei, bisogna creare una variabile in JS
"var nomevariabile = new checkInfo();" che poi verrà usata dal metodo che invia le informazioni al
sistema così da poter memorizzare esperienza e trofei.

Quando vogliamo che all'utente venga assegnata una determinata quantità di punti esperienza, dobbiamo
invocare la variabile di prima e decidere se dare una delle seguenti quantità di punti esperienza:

easy: 5 punti; **medium:** 15 punti; **hard:** 30 punti; **vhard:** 60 punti.

Dopodiché si dovrà chiamare uno dei due metodi JS presenti in DettaglioGioco.html:
"nomevariabile.newExp("easy")" per accreditare i punti esperienza, "easy" all'interno può essere cambiato
con un'altra delle opzioni scritte sopra

"nomevariabile.trofeoAcquisizione("Titolo ESATTO del trofeo!")" per accreditare un trofeo specifico da creare
o creato nel menu "backendGestioneTrofeo". Come argomento di questo metodo bisogna scrivere il
TITOLO ESATTO del trofeo, altrimenti il sistema non riuscirà ad individuarla.

Titolo

titolo

Creatore

creatore

Descrizione

descrizione

Carica File HTML

Browse

Carica Thumbnail (200x200)

Browse

Invia gioco

Torna al pannello

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

RIMUOVI GIOCO:

L'ultima pagina è relativa alla rimozione dei giochi nel DB.

Viene mostrata la lista completa dei giochi presenti nel sito e alcune informazioni specifiche tra cui l'url di posizione del gioco dentro il server.



Rimuovi Gioco

Tramite la lista seguente, si possono vedere i giochi presenti nel sito e decidere quali si vuole rimuovere. Inoltre si possono aggiungere nuovi giochi cliccando l'apposito bottone

Titolo	Creatore	Uri nel server	Data Creazione	Cancellazione
Indovina il numero	Theta Games	gamez/CMEML22MQ31Q3PN/	14-ago-2018	rimuovi

Torna al pannello

@2018 ThetaGames copyright Federico Tersigni

SITEMAP

Di seguito mostro la sitemap della piattaforma web.

