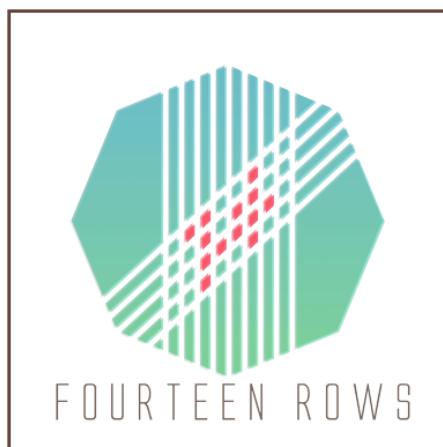


Fourteen Rows

Progetto P2PCS



Manuale Utente

Versione 1.0.0

APPROVATORE	Bianchin Daniele
VERIFICATORI	Munaro Cristiano Sartori Elisa
REDATTORI	Brunetta Alessio Romito Sara Lanza Davide
USO	Esterno
DESTINATARI	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo GaiaGo Fourteen Rows



Diario delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Nominativo	Ruolo
1.0.0	2019-07-09	Approvazione versione finale RA	Bianchin Daniele	<i>Approvatore</i>
0.9.3	2019-07-04	Verifica grammaticale e lessicale	Munaro Cristiano Sartori Elisa	<i>Verificatore</i>
0.9.2	2019-07-04	Aggiunta sezione tutorial	Lanza Davide	<i>Redattore</i>
0.9.1	2019-07-01	Aggiunta screenshots mancanti	Romito Sara Brunetta Alessio	<i>Redattore</i>
0.9.0	2019-06-05	Approvazione versione finale RQ	Bianchin Daniele	<i>Approvatore</i>
0.1.0	2019-06-04	Verifica lessicale, grammaticale, logica	Munaro Cristiano Lanza Davide	<i>Verificatore</i>
0.0.6	2019-06-03	Stesura Glossario	Brunetta Alessio	<i>Redattore</i>
0.0.5	2019-06-03	Stesura §5 Segnalazioni problematiche	Romito Sara	<i>Redattore</i>
0.0.4	2019-06-02	Stesura §4 Messaggi di errore	Sartori Elisa	<i>Redattore</i>
0.0.3	2019-06-01	Stesura §3 Funzionalità dell'applicazione	Brunetta Alessio Romito Sara	<i>Redattore</i>
0.0.2	2019-05-30	Stesura §1 Introduzione e §2 Installazione e accesso all'applicazione	Sartori Elisa Romito Sara	<i>Redattore</i>
0.0.1	2019-05-30	Stesura del template e dello scheletro del documento	Brunetta Alessio	<i>Redattore</i>



Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del documento	1
1.2	Scopo del prodotto	1
1.3	Glossario	1
2	Installazione e accesso all'applicazione	2
2.1	Requisiti	2
2.2	Installazione	2
2.3	Primo accesso	5
3	Funzionalità dell'applicazione	6
3.1	Barra informazione	6
3.2	Menu laterale	6
3.3	Login	8
3.3.1	Reset password	9
3.4	Registrazione	10
3.5	Prenotazioni	11
3.5.1	Prenotazione	12
3.6	Veicoli	13
3.6.1	Veicolo	14
3.7	Viaggi	15
3.8	Shop	17
3.8.1	Articolo	17
3.9	Profilo	18
3.10	Missioni	19
3.10.1	Missione	19
3.11	Boosters	20
3.11.1	Booster	20
3.12	Larderboard	21
4	Messaggi di errore	23
5	Segnalazioni problematiche	36
A	Glossario	37



Elenco delle figure

1	Sito per scaricare l'applicazione	3
2	Tasto per scaricare l'applicazione	4
3	Abilitare applicazione di origine sconosciute	5
4	Barra informazioni	6
5	Hamburger menu	7
6	Hamburger menu	8
7	Login	9
8	Reset password	10
9	Registrazione	11
10	Prenotazioni	12
11	Aggiunta prenotazioni	13
12	Aggiunta veicoli	14
13	Veicoli	15
14	Viaggi	16
15	Inserimento viaggio	17
16	Shop	18
17	Profilo	19
18	Missioni	20
19	Profilo	21
20	Leaderboard	22
21	Errore mail non valida	23
22	Errore compila tutti i campi	24
23	Errore account non verificato	25
24	Errore credenziali errate	26
25	Errore password di almeno sei caratteri	27
26	Errore mail già presente nel sistema	28
27	Le password non combaciano	29
28	Errore email inserita non presente	30
29	Errore non puoi attivare lo stesso booster	31
30	Errore non hai abbastanza GaiaCoins	32
31	Errore non hai abbastanza GaiaCoins	33
32	Errore non puoi inserire un viaggio	34
33	Errore formato targa non corretto	35



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Lo scopo di questo documento è illustrare le funzionalità presenti nell'applicazione P2PCS e spiegarne il loro utilizzo.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del prodotto è lo sviluppo della struttura di un'applicazione *Android_G* di *car sharing_G* per l'azienda GaiaGo che implementi almeno cinque *game mechanics_G* del *framework_G* *Octalysis_G* per implementare il concetto della *Gamification_G*.

1.3 Glossario

Per chiarire eventuali termini che potrebbero suscitare ambiguità è stato inserito in appendice un glossario contenente tutti i termini necessari per la comprensione di questo documento. Le parole con un riferimento al glossario verranno sempre indicate con una G a pedice. Esempio: *parola_G* Se una parola appartente al *Glossario* è presente nel titolo di una sezione o sottosezione, questa non viene indicata con la G a pedice.



2 Installazione e accesso all'applicazione

2.1 Requisiti

I requisiti per il corretto funzionamento dell'applicazione sono:

- Una connessione ad Internet;
- Un dispositivo *Android_G* con versione 8.0 Oreo (API 26) o maggiore.

2.2 Installazione

Il metodo di installazione potrebbe variare in base alle diverse versioni di *Android_G*. La guida, in questo paragrafo, fa riferimento alla versione *Android_G* 8.0 Oreo (API 26).

Per scaricare ed installare l'applicazione è necessario seguire i seguenti passi:

1. Collegarsi dal proprio dispositivo tramite qualsiasi browser all'indirizzo

<https://fourteenrows.github.io>;

2. Premere il pulsante "Download APK";
3. Salvare il file scaricato in una posizione accessibile all'utente;
4. Accedere alla posizione dove si è precedentemente salvato il file *APK_G* e aprirlo;
5. Dopo l'apertura del *dialog_G* d'installazione toccare la scritta "impostazioni";
6. Abilitare lo switch a destra della scritta "consenti da questa sorgente";
7. Premere due volte il bottone "back" del dispositivo;
8. Premere il bottone installa e seguire la procedura guidata.



2 INSTALLAZIONE E ACCESSO ALL'APPLICAZIONE



GaiaGo - Car sharing

Questo sito facilita il download e la consultazione della repository relative al progetto P2PCS. Il progetto consiste in un applicazione Android in linguaggio Kotlin destinata al car-sharing.

[View repository](#)

[Download APK](#)

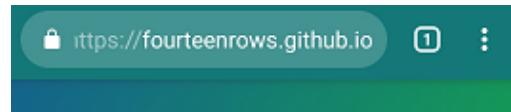
[Download Zip](#)

P2PCS is maintained by FourteenRows. This page was generated by GitHub Pages.

Figura 1: Sito per scaricare l'applicazione



2 INSTALLAZIONE E ACCESSO ALL'APPLICAZIONE



GaiaGo - Car sharing

Questo sito facilita il download e la consultazione della repository relative al progetto P2PCS. Il progetto consiste in un applicazione Android in linguaggio Kotlin destinata al car-sharing.



P2PCS is maintained by FourteenRows. This page was generated by GitHub Pages.

Figura 2: Tasto per scaricare l'applicazione



2 INSTALLAZIONE E ACCESSO ALL'APPLICAZIONE

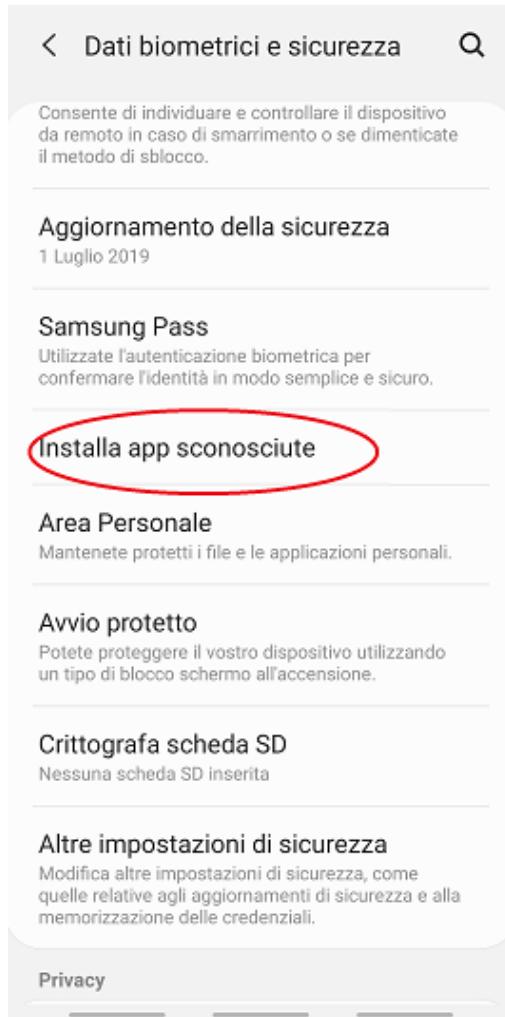


Figura 3: Abilitare applicazione di origine sconosciute

2.3 Primo accesso

Se non si dispone di un account alla piattaforma toccare "Non hai ancora un account? Registrati!" presente nella schermata di login e riempire i campi riguardanti i propri dati d'accesso. Successivamente toccare il pulsante "REGISTRATI" in fondo alla schermata di registrazione.

Dopo questa procedura il sistema invierà un'email all'indirizzo di posta elettronica indicato, per procedere con l'attivazione di un nuovo account. Per attivare tale account, accedere al proprio indirizzo di posta elettronica e, tramite browser, cliccare sul link di attivazione ricevuto tramite email. In caso l'utente non visiti tale link, non sarà possibile effettuare il login in seguito. Se l'attivazione dell'account è avvenuta con successo apparirà una scritta di avvenuta attivazione. Ora è possibile autenticarsi attraverso la schermata di login.

Se invece si è già in possesso di un account attivo per la piattaforma, utilizzare le proprie credenziali per accedervi.



3 Funzionalità dell'applicazione

3.1 Barra informazione

In ogni schermata in alto dell'applicazione è presente un barra con delle informazioni:

- 1: icona per accedere al menù;
- 2: icona che rappresenta i $GaiaCoins_G$ in possesso;
- 3: icona che rappresenta l'esperienza ottenuta;
- 4: icona per accedere alla $leaderboard_G$.



Figura 4: Barra informazioni

3.2 Menu laterale

In ogni schermata, dopo aver effettuato il login, è presente in alto a sinistra un *hamburger menu_G* tramite il quale è possibile navigare attraverso l'applicativo.

Nel menu sono presenti le seguenti opzioni:

- **Prenotazioni:** per accedere alla schermata delle prenotazioni;
- **Veicoli:** per accede alla schermata dei veicoli posseduti;



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

- **Viaggi:** per accedere alla schermata dei viaggi;
- **Shop:** per accedere al negozio dove si possono acquistare beni virtuali;
- **Profilo:** per accedere alla schermata di visualizzazione e modifica di tutti i dati relativi al proprio account;
- **Missioni:** per accedere alla schermata delle missioni;
- **Avatar:** per accedere alla schermata di personalizzazione del proprio *avatar_G*;
- **Booster:** per accedere alla schermata dove si possono attivare e visualizzare tutti i *boosters_G* posseduti;
- **Logout:** per uscire dal proprio account e tornare alla schermata di login come utente generico.

È possibile accedere alle schermate indicate toccando la voce corrispondente nel menu.

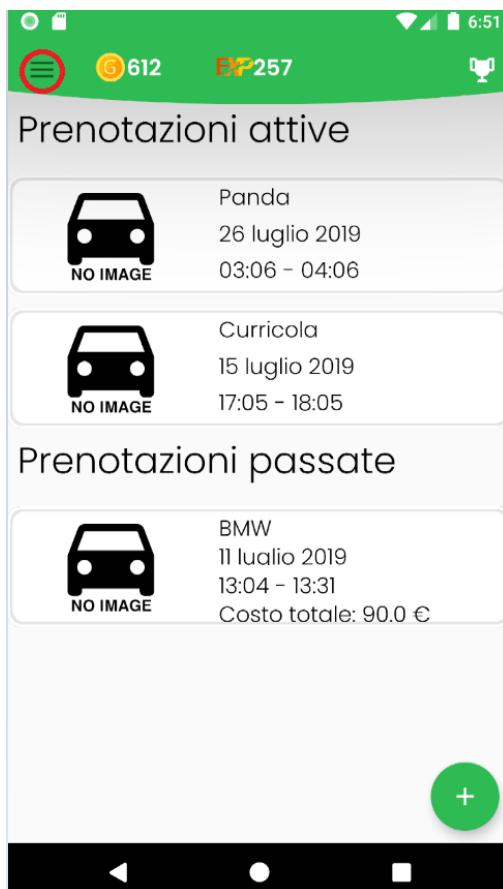


Figura 5: Hamburger menu



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

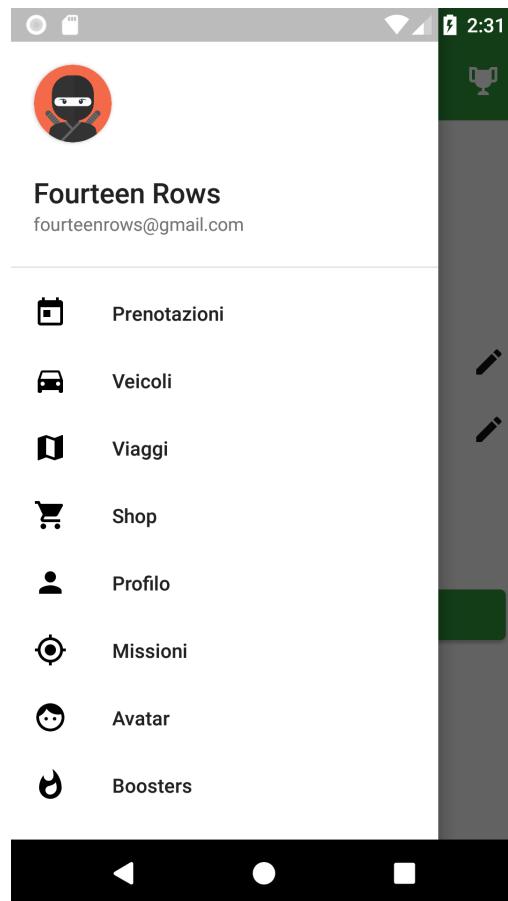


Figura 6: Hamburger menu

3.3 Login

La schermata di login è composta da:

- Un scritta di benvenuto;
- Un campo dove inserire l'email;
- Un campo dove inserire la password;
- Un pulsante per effettuare il login;
- Un link per accedere alla schermata di registrazione;
- Un link per reimpostare la password.

Tramite questa schermata è possibile autenticarsi, accedere alla schermata di registrazione e reimpostare la propria password, nel caso in cui l'utente l'abbia scordata.

Per autenticarsi inserire le proprie credenziali nelle caselle di testo predisposte e premere il pulsante "Login".



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

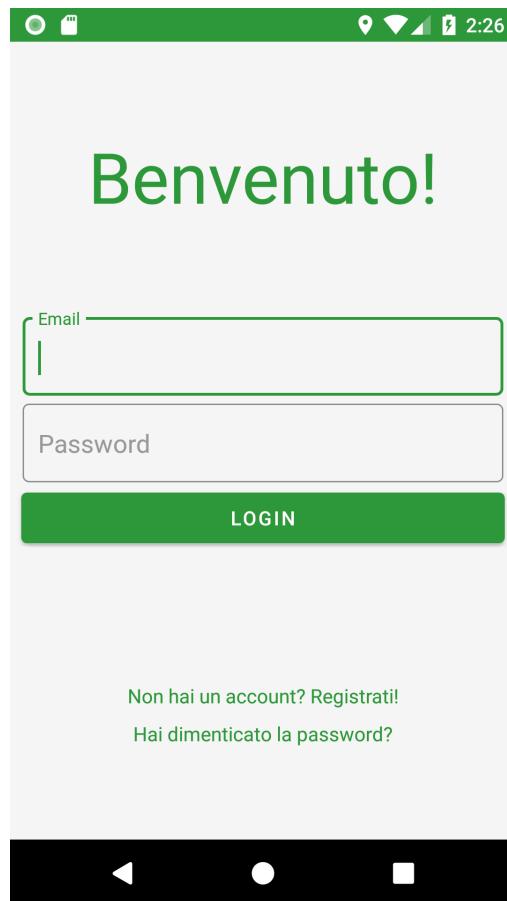


Figura 7: Login

3.3.1 Reset password

Nel caso in cui non si ricordi la password del proprio account è possibile reimpostarla tramite il link "Hai dimenticato la password?", presente nella schermata di login.

Seguire i passi qui elencati per la reimpostazione:

1. Toccare il link "Hai dimenticato la password?";
2. Dopo l'apparizione del dialogo preposto inserire nel campo al suo interno l'indirizzo email con cui si ha registrato l'account;
3. Accedere alla propria casella di posta elettronica e visitare il link inviato tramite email dalla piattaforma;
4. Dopo il reindirizzamento al form di reset password, inserire la nuova password e premere il pulsante di conferma.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

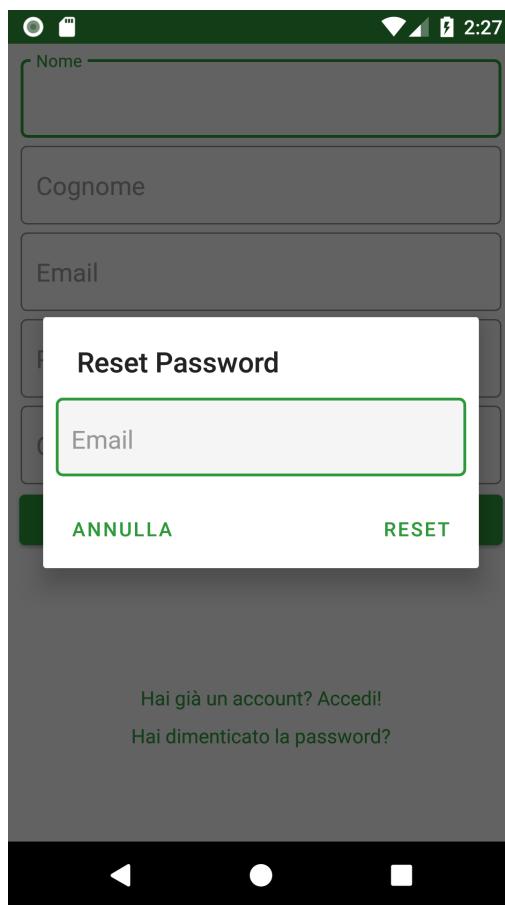


Figura 8: Reset password

3.4 Registrazione

Per accedere alla schermata di registrazione toccare il link "Non hai un account? Registrati!" presente nella schermata di login.

La schermata di registrazione è composta da:

- Un campo dove inserire il nome;
- Un campo dove inserire il cognome;
- Un campo dove inserire la mail;
- Un campo dove inserire la password;
- Un campo dove inserire la conferma della password;
- Un pulsante per la conferma della registrazione;
- Un link per accedere al login;
- Un link per il reset della password.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

Tramite questa schermata è possibile registrarsi alla piattaforma, tornare alla schermata di login toccando il link "Hai già un account? Accedi!" e reimpostare la propria password tramite il link "Hai dimenticato la password?".

Per registrarsi compilare tutti i campi con i dati necessari e premere il tasto "REGISTRATI". In seguito a questo evento verrà inviato il link di registrazione all'email indicata e sarà possibile per l'utente attivare il proprio account e accedere alla piattaforma. Se non si è in possesso di un account seguire la guida presente nel paragrafo [Primo accesso](#).

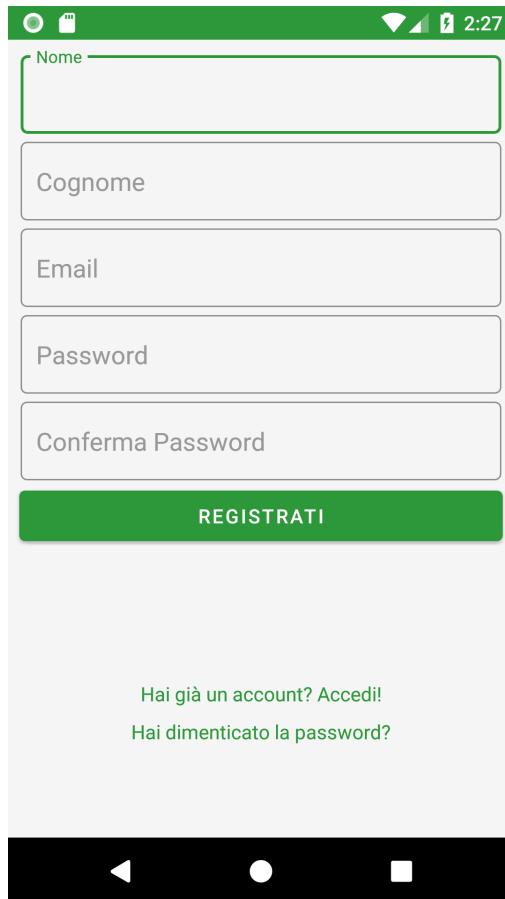


Figura 9: Registrazione

3.5 Prenotazioni

In seguito al login si accede alla schermata delle proprie prenotazioni.

Qui sono presenti le prenotazioni attive e le prenotazioni passate. Questa schermata è, inoltre, accessibile dall'*hamburger menu* sempre presente in alto a sinistra.

La schermata è composta da:

- Il titolo "Prenotazioni attive";
- L'elenco delle prenotazioni attive dell'utente con cui si è effettuato il login;
- Il titolo "Prenotazioni passate";



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

- L'elenco delle prenotazioni passate dell'utente con cui si è effettuato il login;
- Un pulsante per aggiungere una prenotazione.

Tramite questa schermata è possibile visualizzare tutte le prenotazioni, crearne di nuove ed eliminare le prenotazioni attive scelte dell'utente.

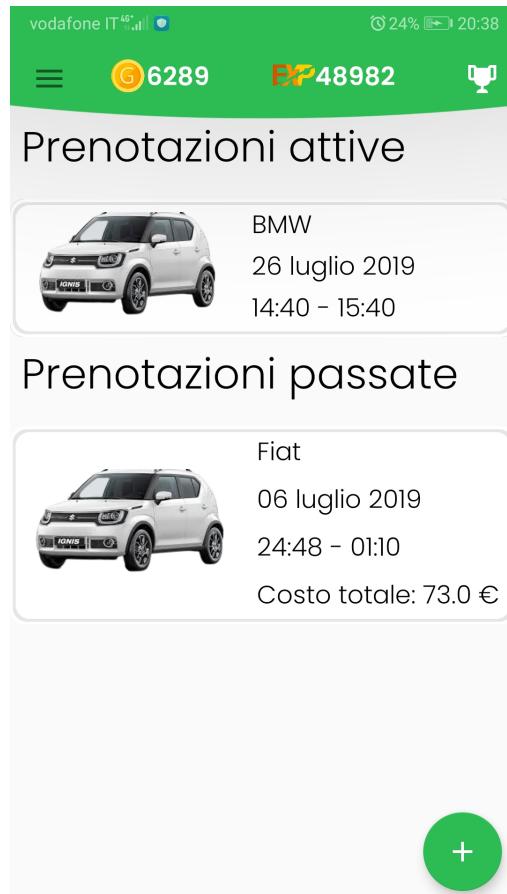


Figura 10: Prenotazioni

3.5.1 Prenotazione

Ogni singola prenotazione presente nella schermata è composta da:

- Il nome dell'auto;
- La data della prenotazione;
- La fascia oraria di prenotazione;
- Il costo totale della prenotazione nel caso questa sia una prenotazione passata.

Per eliminare una prenotazione scorrere con il dito sulla prenotazione che si intende eliminare da destra a sinistra fino alla fine dello schermo. Per aggiungere una prenotazione premere sul pulsante "+" in basso a destra nella schermata delle prenotazioni. In seguito al reindirizzamento nella schermata di aggiunta delle prenotazioni si dovrà selezionare la data, la fascia



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

oraria durante la quale utilizzare l'auto e l'auto che s'intende prenotare. Infine, premere sul pulsante "INSERISCI PRENOTAZIONE".



Figura 11: Aggiunta prenotazioni

3.6 Veicoli

Questa schermata è composta da:

- La lista di veicoli posseduti;
- Il pulsante per l'aggiunta di un nuovo veicolo.

Tramite questa schermata è possibile visualizzare tutti i veicoli posseduti dall'utente con cui si è effettuato l'accesso, modificarne le caratteristiche e aggiungerne di nuovi. Per vedere i propri veicoli toccare le icone con la freccia accanto all'immagine. Per aggiungere un nuovo veicolo toccare il pulsante "+" in basso a destra. Dopo il reindirizzamento alla schermata di aggiunta veicolo, immettere l'immagine del proprio veicolo, l'anno di immatricolazione, la targa, il modello, il numero di posti, ed eventualmente, una data dopo la quale revocare la disponibilità del veicolo. Dopo aver completato queste operazioni premere il pulsante "INSERISCI AUTO" per concludere la procedura.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

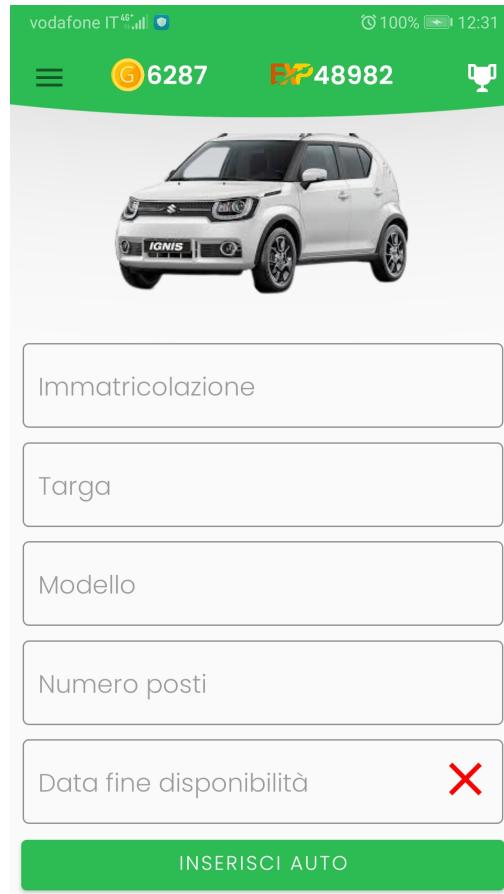


Figura 12: Aggiunta veicoli

3.6.1 Veicolo

Ogni singolo veicolo è composto da:

- Un'immagine dell'auto;
- Un titolo con indicato il modello del veicolo;
- Anno di immatricolazione;
- Il numero di targa;
- Il numero di posti;
- Lo stato di prenotabilità del veicolo.
- Disponibilità attuale;

Per modificare le caratteristiche del mezzo, toccare l'icona a forma di matita presente sulla destra di ogni veicolo. Dopo il reindirizzamento alla schermata di modifica del veicolo, cambiare i dati d'interesse e, al termine della procedura, confermare le variazioni premendo il pulsante "MODIFICA AUTO". Per l'eliminazione di un veicolo toccare l'icona a forma di cestino di colore rosso.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

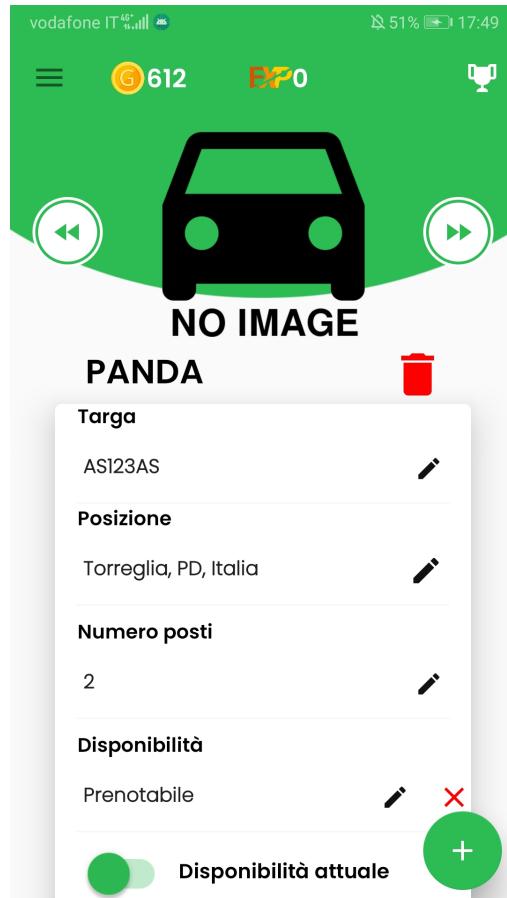


Figura 13: Veicoli

Prenotazioni

3.7 Viaggi

Questa schermata è composta da:

- La lista dei viaggi organizzati dall'utente;
- Un pulsante in basso a destra con il simbolo "+".

Tramite questa schermata è possibile:

- Visualizzare tutti i viaggi organizzati nel proprio account;
- Aggiungere viaggi attraverso il tasto "+" in basso a destra;
- Eliminare un viaggio organizzato.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

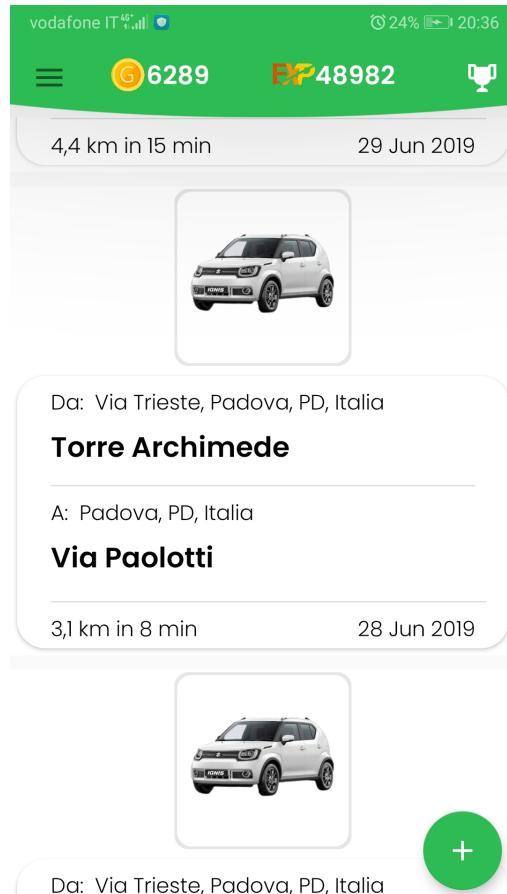


Figura 14: Viaggi

Alla pressione del tasto di aggiunta viaggio se non si hanno prenotazioni attive comparirà un $dialog_G$ con un messaggio di errore, se si hanno prenotazioni attive invece apparirà un $dialog_G$ con la possibilità di inserire:

- Partenza;
- Arrivo;
- Inserire il numero di partecipanti fino alla dimensione massima, inserendo la mail del partecipante.

Per confermare e inserire il viaggio premere il tasto conferma.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE



Figura 15: Inserimento viaggio

3.8 Shop

Questa schermata è composta da:

- La lista degli articoli disponibili nel negozio.

Tramite questa schermata è possibile visualizzare tutti i gli articoli disponibili nel negozio e acquistarli.

3.8.1 Articolo

Ogni singolo articolo è composto da:

- Nome del prodotto;
- Descrizione del prodotto;
- Prezzo in GaiaCoins;
- Pulsante per acquistare l'articolo.

Per acquistare un elemento toccare il pulsante a forma di carrello a destra di ogni articolo. Dopo aver premuto il pulsante, se si hanno sufficienti GaiaCoins comparirà un *dialog_G* dove è



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

possibile annullare o confermare l'acquisto. Se non si hanno sufficienti GaiaCoins comparirà invece un *dialog_G* con scritto "Non hai abbastanza GaiaCoins".

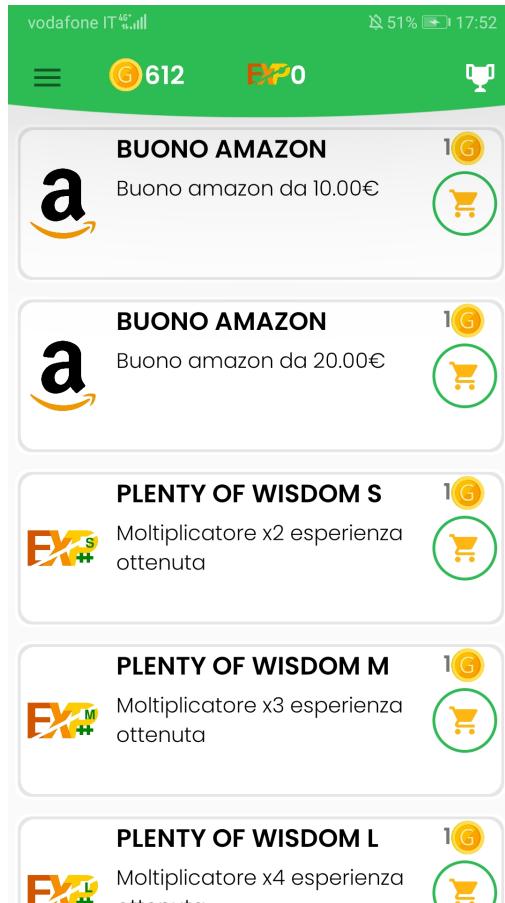


Figura 16: Shop

3.9 Profilo

Questa schermata è composta da:

- Una immagine scelta dall'utente con annessa il livello raggiunto dentro all'immagine della corona e l'indicatore delle state del livello;
- Un campo recante l'email con la quale si è autenticati;
- Un campo recante il nome con il quale si è autenticati;
- Un campo recante il cognome con il quale si è autenticati;
- Un pulsante per la modifica della password.

Tramite questa schermata è possibile modificare il nome, il cognome e la password dell'utente con cui ci si è autenticati. Per cambiare il nome o il cognome, cliccare sull'icona a forma di matita presente a destra del campo che s'intende modificare. Dopo la visualizzazione del *dialog_G* preposto, inserire il nuovo nome o cognome e premere il pulsante di conferma per



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

aggiornare il proprio profilo. Premere annulla, invece, se la pressione dell'icona di modifica è stata involontaria.

Per modificare la password, premere il pulsante di modifica password e, dopo la visualizzazione del *dialog* preposto, confermare. Il sistema invierà una email con un link contenente un form per il reset della password. Seguire la procedura guidata.

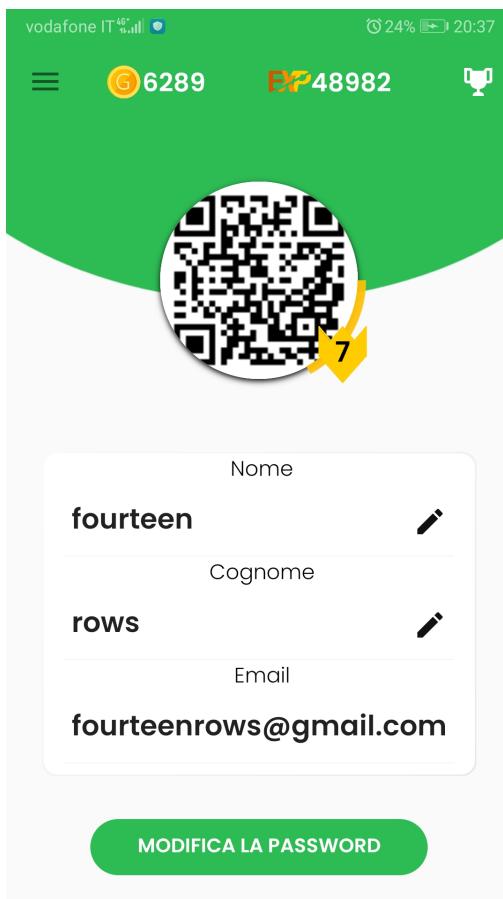


Figura 17: Profilo

3.10 Missioni

Questa schermata è composta:

- La lista delle missioni in corso.

Tramite questa schermata è possibile visualizzare tutte le missioni attive e cambiarle, il primo cambio di una missione è gratuito altrimenti il cambio costa GaiaCoins.

3.10.1 Missione

Ogni singola missione è composta da:

- Titolo che rappresenta la descrizione della missione;
- Lo stato di avanzamento della missione;



- Ricompense.

Per cambiare una missione toccare il pulsante di aggiornamento a destra di ogni missione. Dopo aver premuto il pulsante se è il primo cambio o si hanno sufficienti GaiaCoins comparirà un *dialog_G* dove è possibile confermare o annullare il cambio della missione. Se non si hanno sufficienti GaiaCoins comparirà invece un *dialog_G* con scritto "Non hai abbastanza GaiaCoins".



Figura 18: Missioni

3.11 Boosters

Questa schermata è composta da:

- La lista dei booster acquistati e attivi.

Tramite questa schermata è possibile visualizzare i booster acquistati e attivi. Inoltre è possibile attivare un booster.

3.11.1 Booster

Ogni singolo booster è composto da:

- Titolo del booster;



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

- Descrizione del booster;
- Quantità di cui l'utente ne è in possesso.

Per attivare un booster toccare il pulsante a forma di fiamma alla destra di ogni articolo. Dopo aver premuto, se il booster non è già attivo si aggiorerà la schermata, attivando il booster e colorando il titolo di verde così da far vedere l'attivazione. Se il booster è già attivo, dopo aver premuto il pulsante di attivazione comparirà un *dialog* con la scritta errore specificando che non è possibile attivare lo stesso tipo di booster se è già attivo. Ogni booster è utilizzabile una sola volta.



Figura 19: Profilo

3.12 Larderboard

Questa scermata è composta dalla classifica di tutti gli utenti registrati, è una lista ordinata in base ai punti esperienza di un utente.



3 FUNZIONALITÀ DELL'APPLICAZIONE

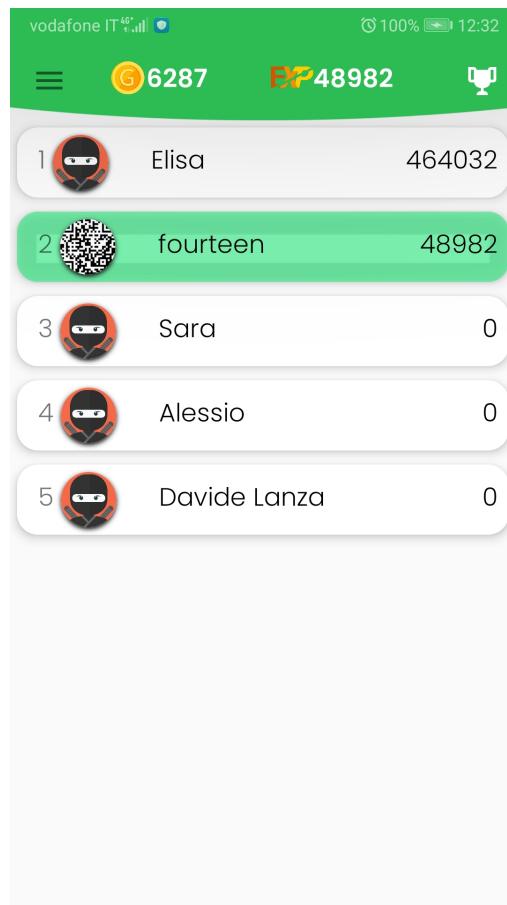


Figura 20: Leaderboard



4 Messaggi di errore

Durante l'utilizzo dell'applicazione potrebbero apparire dei messaggi di errore, nel caso l'utente non inserisse dati corretti o non seguisse la giusta procedura. Questi messaggi sono:

- **L'email inserita non rappresenta una email:** nel caso in cui si inserisca un'email con un formato non valido;

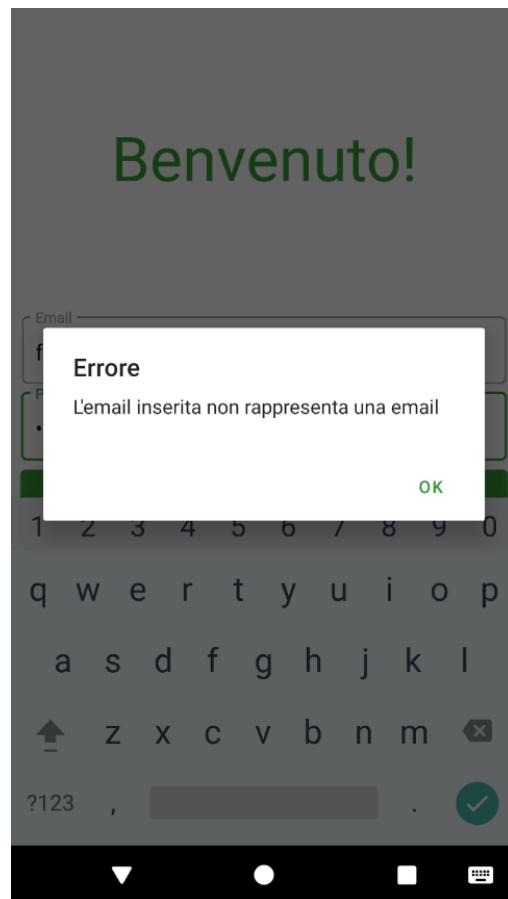


Figura 21: Errore mail non valida

- **Compila tutti i campi e Compila il campo:** nel caso si lasciassero vuoti uno o più campi obbligatori;

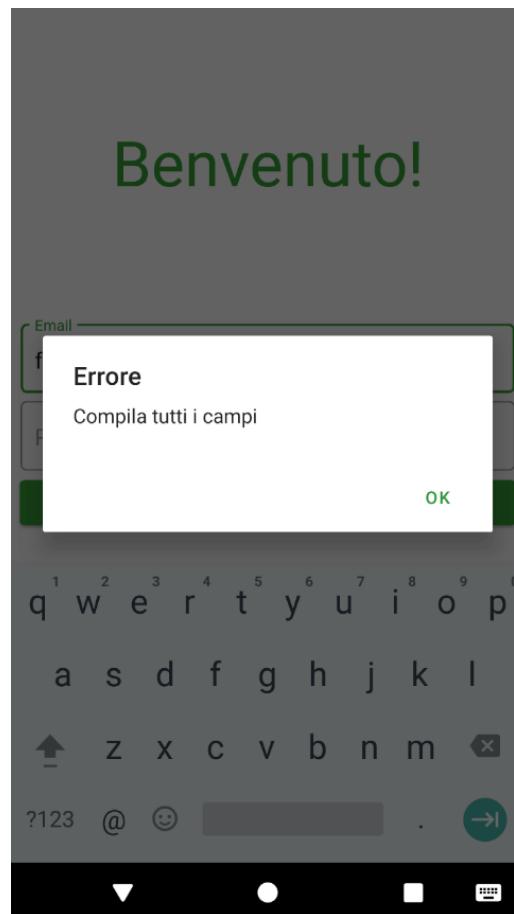


Figura 22: Errore compila tutti i campi

- **Account non verificato, controlla la tua casella email:** nel caso in cui si tentasse di autenticarsi con un account non verificato;

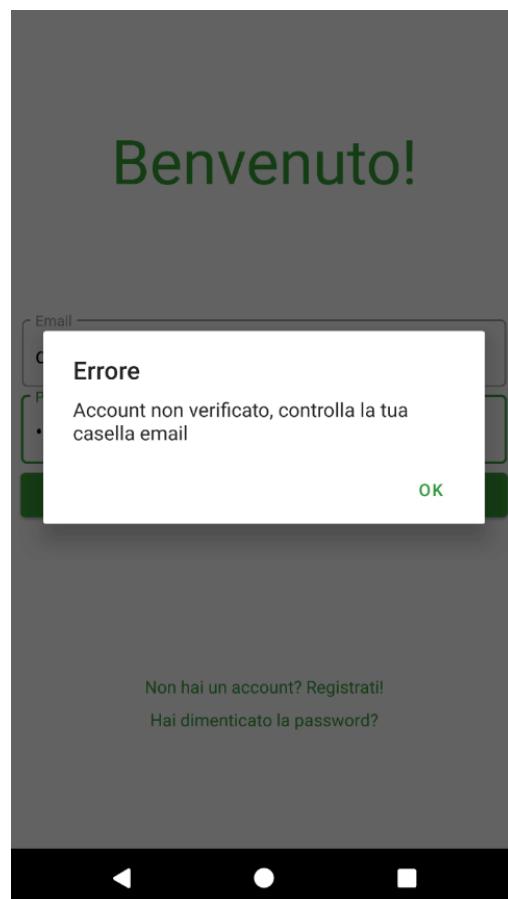


Figura 23: Errore account non verificato

- **Credenziali errate:** nel caso in cui l'utente tentasse di effettuare il login con delle credenziali errate;

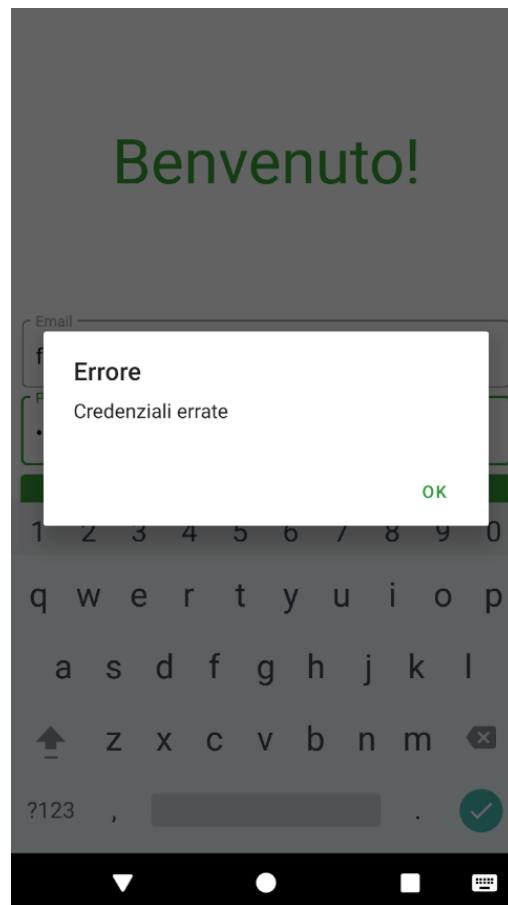


Figura 24: Errore credenziali errate

- **La password deve essere di almeno 6 caratteri:** nel caso, durante la registrazione, si inserisca una password più corta di 6 caratteri;

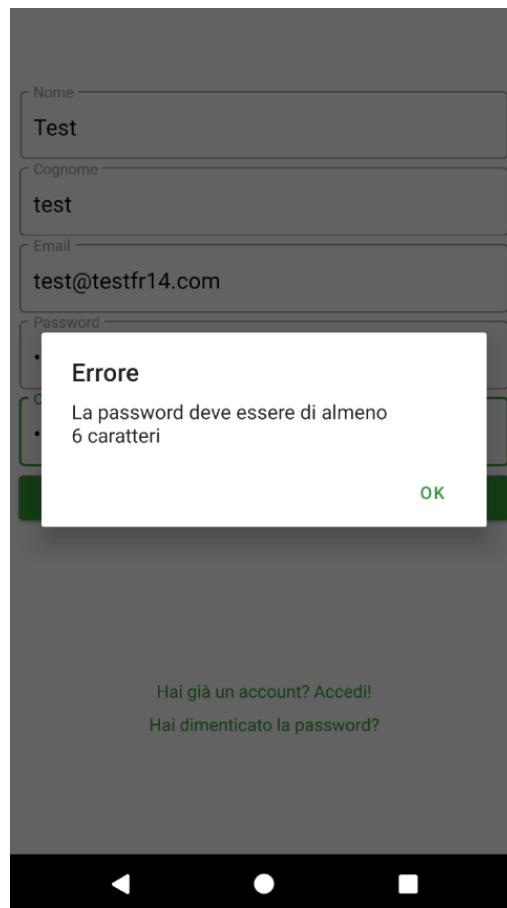


Figura 25: Errore password di almeno sei caratteri

- **Email già presente nel sistema:** nel caso in cui, durante la registrazione, si inserisca una email già presente nel sistema;

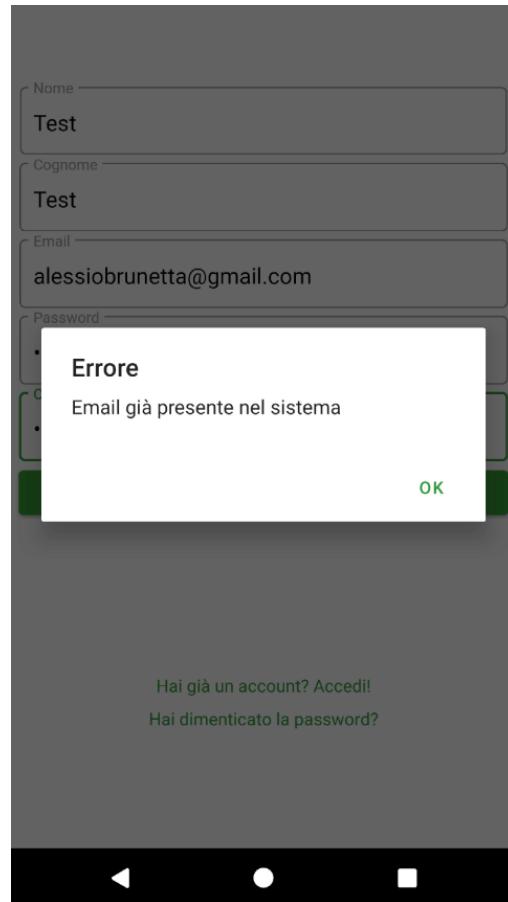


Figura 26: Errore mail già presente nel sistema

- **Le password non combaciano:** nel caso in cui durante la registrazione si inseriscano due valori diversi nei campi password e conferma password;

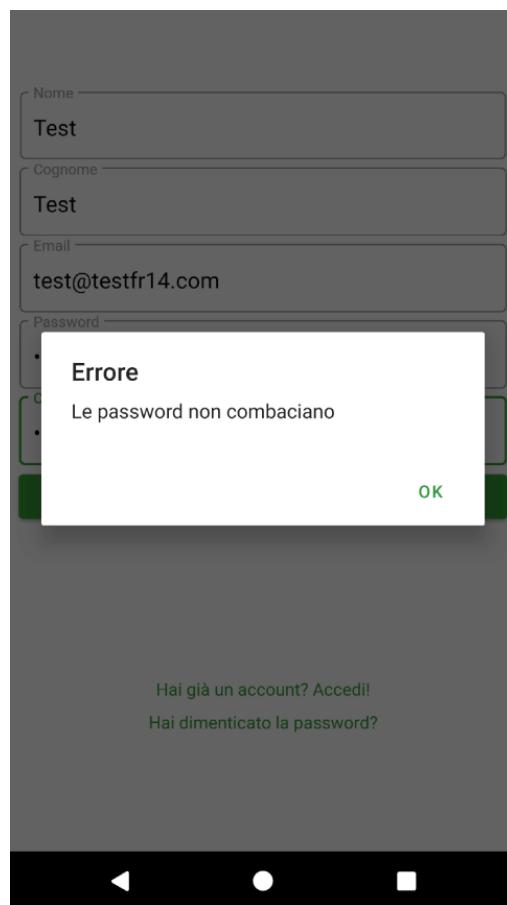


Figura 27: Le password non combaciano

- **L'email inserita non risulta essere collegata ad alcun account:** nel caso in cui si tenti di reimpostare la password utilizzando un'email che non è presente nel sistema;

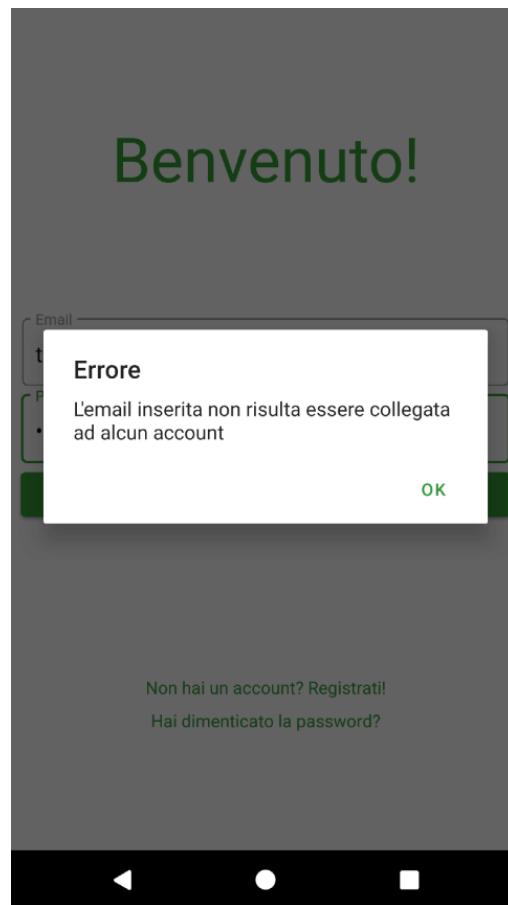


Figura 28: Errore email inserita non presente

- **Non puoi eliminare l'auto in quanto presenta prenotazioni attive:** nel caso in cui si tenti di rimuovere un'auto che sia stata prenotata per un qualsiasi periodo futuro;
- **Non puoi attivare nuovamente lo stesso booster mentre è già attivo:** nel caso in cui si tenti di attivare un booster già attivo;

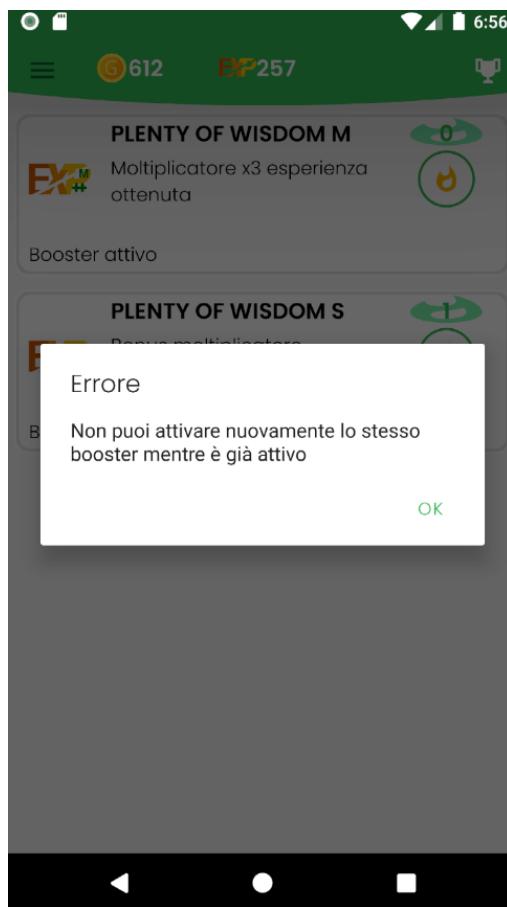


Figura 29: Errore non puoi attivare lo stesso booster

- **Non hai abbastanza GaiaCoins:** nel caso in cui si tenti di cambiare missione non avendo $GaiaCoins_G$ disponibili per cambiarla;



Figura 30: Errore non hai abbastanza GaiaCoins

- **Non hai abbastanza GaiaCoins:** nel caso in cui si tenti di acquistare un oggetto nel negozio non avendo $GaiaCoins_G$ disponibili per l'acquisto;

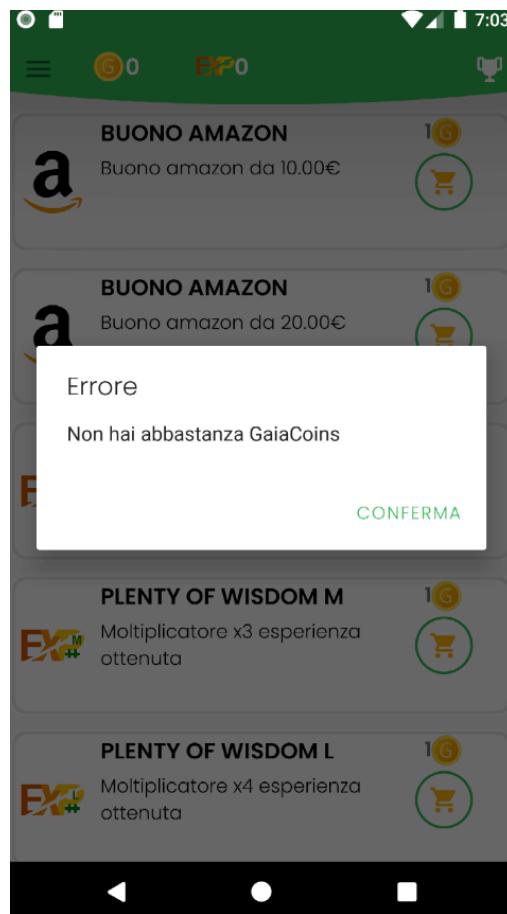


Figura 31: Errore non hai abbastanza GaiaCoins

- **Non hai nessuna prenotazione attiva:** nel caso in cui si tenti di inserire un viaggio non avendo nessuna prenotazione attiva.

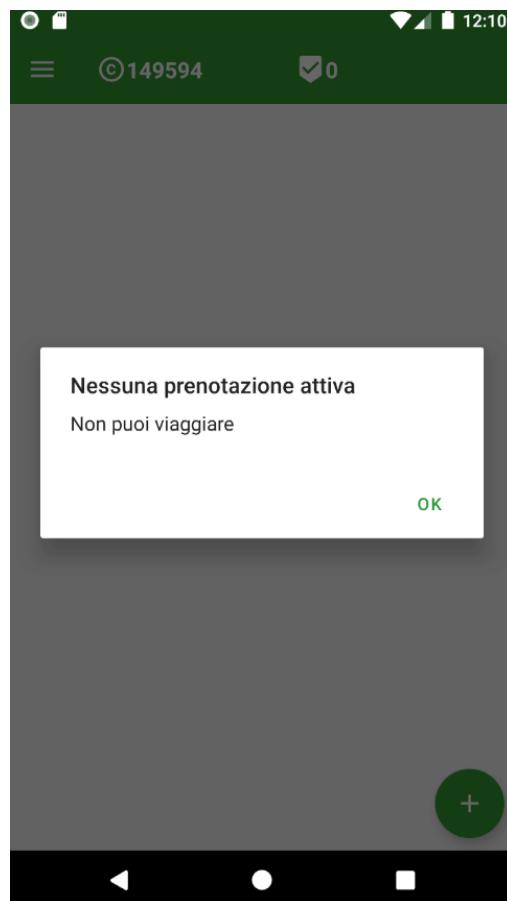


Figura 32: Errore non puoi inserire un viaggio

- **La targa inserita non rappresenta una targa:** nel caso si inserisca una targa con il formato sbagliato;



4 MESSAGGI DI ERRORE

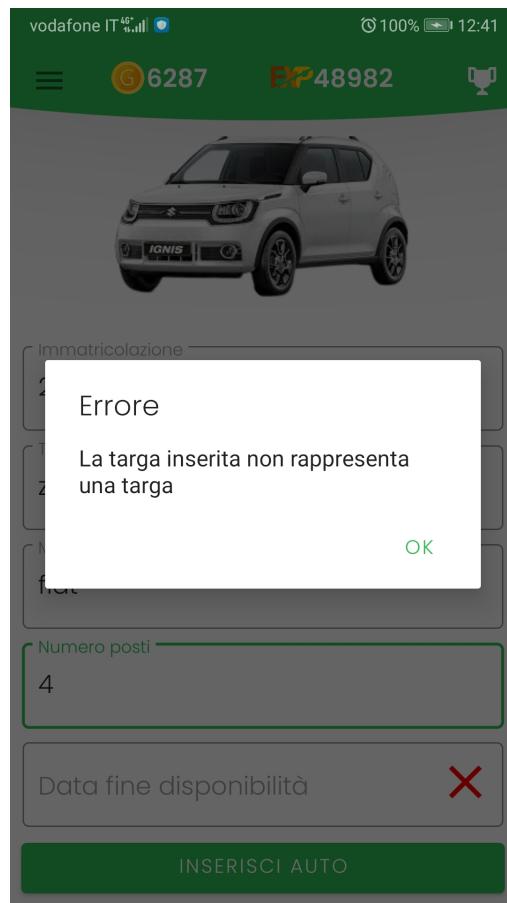


Figura 33: Errore formato targa non corretto



5 Segnalazioni problematiche

In caso di anomalie o malfunzionamenti è possibile segnalarli mandando un'email a

fourteenrows@gmail.com

descrivendo quanto più in dettaglio possibile la problematica riscontrata e utilizzando come oggetto della mail BUG.

Per quanto riguarda gli utenti più competenti e per gli sviluppatori, possono segnalare le problematiche creando una *issue_G* con una descrizione e un titolo significativo e l'etichetta "bug" su *Github_G* nella *repository_G* di "ForteenRows".



A Glossario

A

- **Android:** sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google.

C

- **Car sharing:** servizio di condivisione di auto che permette agli utilizzatori di guadagnare dalla propria auto che risulterebbe, altrimenti, inutilizzata.

D

- **Dialog:** finestra di dialogo che appare dopo una determinata azione.

F

- **Framework:** architettura logica di supporto con cui un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo.

G

- **GaiaCoins:** moneta virtuale acquisibile in seguito al completamento di missioni o sottoforma di ricompense casuali nell'applicazione P2PCS;
- **Gamification:** applicazione dei principi di game-design in un contesto dove l'applicazione da sviluppare non è un videogioco;
- **Game Mechanichs:** meccaniche di gioco facenti parte del $framework_G$ $Octalysis_G$;

H

- **Haburger menu:** bottone presente in alto a sinistra dell'applicazione che apre la barra di navigazione.

L

- **Leaderboard:** classifica degli utenti in base all'esperienza ottenuta.

O

- **Octalysis:** $framework_G$ utilizzato per lo sviluppo della $Gamification_G$;