|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-01** | |
| **Nome** | Possibilità di creare una partita |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Possibilità di creare una partita, alla creazione viene creato un token univoco per unirsi alla partita |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna identificarsi tramite un username |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-02** | |
| **Nome** | Possibilità di unirsi ad una partita |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Possibilità di unirsi ad una partita tramite il token |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna identificarsi tramite un username |
| **002** | Bisogna avere la connessione al server che ospita la partita |
| **003** | Bisogna fornire il token della partita |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-03** | |
| **Nome** | Controllo nome utente |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il nome utente deve essere al massimo di 20 caratteri e privo di volgarità |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-04** | |
| **Nome** | Chat broadcast |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Quando un utente scrive una lettera deve essere visualizzata in questa chat |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna essere dentro una partita |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-05** | |
| **Nome** | Invio lettere |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Per inviare le lettere bisogna premere invio |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna essere dentro una partita |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-06** | |
| **Nome** | Lista giocatori |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Viene mostrata una lista dei giocatori presenti, se hanno indovinato la parola viene colorato il nome in verde |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna essere dentro una partita |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-07** | |
| **Nome** | Minimo di parole |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | L’applicazione deve disporre di almeno 500 parole |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-08** | |
| **Nome** | Fallimento round |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il round viene perso se si fanno più di 10 errori, e l’utente deve aspettare il round successivo per giocare |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna essere dentro una partita |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-09** | |
| **Nome** | Fine partita |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | La partita finisce dopo 5 round e viene mostrata la classifica dei giocatori |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-10** | |
| **Nome** | Gestione caratteri |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | L’applicazione deve gestire i caratteri dalla tabella UTF-0 fino all’ U+00FF |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-11** | |
| **Nome** | Parametrizzazione durata partita |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Alla creazione della partita si deve poter decidere il tempo massimo della durata di un round (minimo 30 sec.). L’applicazione setterà come tempo di default 30 secondi |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-12** | |
| **Nome** | Parametrizzazione round partita |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Alla creazione della partita si deve poter decidere il numero di round |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-13** | |
| **Nome** | Calcolo punteggio finale |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Per inviare le lettere bisogna premere invio |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Bisogna essere dentro una partita |