

Casi d'Uso

Sommario

Glossario	2
CU-0: Registrazione al gioco	3
CU-1: Accesso al gioco	3
CU-2: Gestione attacchi	4
CU-3: Gestione Obiettivi	5
CU-4: Gestione potenziamenti	5
CU-5: Gestione mercato	6
CU-6: Gestore Classifica	6
CU-7: Gestione Bot	7

Glossario

Asset

Risorse o software disponibili nel mercato.

Risorse

Le risorse sono: RAM, CPU, energia, firewall. Le risorse sono associate ad ogni nodo.

Software

I software sono: virus, antivirus, rootcrash. I software sono le unità di attacco e difesa usate nelle battaglie.

DeltaCoin

Valuta del gioco con cui si possono acquistare potenziamenti; la valuta è ottenibile completando degli obiettivi che vengono assegnati agli utenti.

Persona

È definita persona qualunque essere senziente in grado di interagire con un sistema informatico.

Utente

È definito utente la persona opportunamente autenticata che interagisce con il sistema prima di entrare nella partita.

Giocatore

È definito giocatore l'utente che sta partecipando ad una partita.

Bot

È un programma che sostituisce un potenziale giocatore durante una partita. Viene talvolta chiamato Giocatore se non si conosce con certezza la sua tipologia. È di fatto un giocatore "speciale".

Attaccante

Giocatore che sta attaccando un nodo di proprietà di un altro giocatore

Difensore

Giocatore il cui nodo è attaccato da un'attaccante.

Nodo

Un nodo può essere attaccato e posseduto dai giocatori. Esso rappresenta la proprietà di base del gioco. Possiamo pensare ad un Nodo come ad un personal computer nella rete con risorse proprie.

RAM

Una risorsa di gioco che ha la peculiarità di ospitare software (difensivo o di attacco)

CPU

Una Risorsa di gioco che viene utilizzata per produrre software (difensivo o di attacco)

Generatore energetico

Una Risorsa di gioco che ha la peculiarità di produrre l'energia. L'energia è necessaria per il potenziamento delle altre risorse.

Firewall

Una Risorsa di gioco che ha la peculiarità di difendere il nodo.

CU-0: Registrazione al gioco

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

sottofunzione.

Attore primario

Persona.

Attore finale:

Utente.

Parti Interessate e interessi

Persona: vuole che la registrazione duri il meno tempo possibile, e che non le vengano richiesti dati sensibili quale conto bancario ecc.

Pre-condizione

Server dominator game è configurato correttamente e i servizi di storage funzionano

Post condizione

Viene creato un account utente e vengono memorizzate le informazioni fornite dalla persona

Scenario principale

Una persona apre l'applicativo e decide di registrarsi al gioco, il sistema chiede le sue generalità, crea l'account utente e lo salva.

Scenari alternativo

- Persona fornisce le generalità di un utente esistente, il sistema informa la persona e non permette la creazione di un account utente.
- Persona non fornisce le generalità essenziali per la creazione dell'account utente, il sistema informa la persona evidenziando le informazioni che è necessario fornire.

CU-1: Accesso al gioco

Portata

Server Dominator Game.

Livello

sottofunzione.

Attore primario

Persona.

Attore finale

Utente.

Parti Interessate e interessi

- Utente: vuole che tutti i suoi progressi e i suoi DeltaCoin non vadano persi;
- Persona: vuole che l'identificazione e l'autenticazione duri il meno tempo possibile.

Pre-condizione

Persona abbia eseguito una volta CU-0

Post condizione

Le informazioni dell'account utente, di proprietà della persona, sono state recuperate con successo e l'utente le può visualizzare.

Scenario principale

Una persona apre l'applicazione, si identifica, il sistema riconosce la persona e la autentica.

Scenari alternativo

- Il sistema non riconosce la persona, avvisa della mancata autenticazione, consiglia alla persona di eseguire CU-0 e riparte CU-1

CU-2: Gestione battaglia

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

Obiettivo Giocatore.

Attore primario

Giocatore.

Attore finale:

Attaccante e Difensore

Parti Interessate e interessi

- Difensore: Vuole che sia avvisato quando un suo nodo è sotto attacco per mandare o produrre difese per non perdere lo scontro.
- Giocatore: Vuole poter attaccare i nodi avversari scegliendo i malware con cui infettarli in una maniera semplice e rapida.
- Attaccante: Vuole conoscere il risultato dell'attacco in maniera intuitiva senza subire interruzioni (in quanto potrebbe star attaccando più nodi contemporaneamente)

Pre-condizione

Utente ha avviato una partita

Post condizione

Il sistema visualizza il report dell'attacco e registra gli eventuali passaggi di proprietà

Scenario principale

Il giocatore decide quale nodo avversario attaccare, tramite interfaccia grafica; il sistema controlla se il nodo target è attaccabile. L'attaccante sceglie di procedere con l'attacco decidendo i malware e le quantità con cui attaccare. Il sistema monitora lo stato dell'attacco e tiene aggiornati attaccante e difensore sullo stato di attacco. Quando i malware arrivano al nodo target il sistema riporta il report di battaglia e in base ai risultati dei report si aggiornano le proprietà del giocatore.

Scenari alternativi

- Il giocatore sceglie un nodo non attaccabile (in quanto non contiguo alle proprietà del giocatore stesso) il sistema avvisa l'attaccante dell'impossibilità di attaccare il nodo scelto.

CU-3: Gestione Obiettivi

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

Obiettivo user.

Attore primario

Utente

Parti Interessate e interessi

- Utente: Vuole che gli vengano assegnati i DeltaCoin quando completa un obiettivo
- Giocatore: Vuole usufruire dei DeltaCoin quando gioca una partita
- Attaccante: Vuole usufruire dei DeltaCoin quando attacca
- Difensore: Vuole usufruire dei DeltaCoin quando si difende

Pre-condizione

Giocatore ha finito la partita.

Post condizione

Il sistema aggiorna il punteggio e assegna i DeltaCoin all'utente

Scenario principale

L'utente completa un obiettivo. Il sistema aggiorna l'elenco degli obiettivi completati e il valore della valuta di gioco dell'utente. Il sistema salva queste informazioni.

Scenari alternativi

- Servizio di storage non funzionante: il sistema avvisa l'utente e tenta di salvare le informazioni.

CU-4: Gestione potenziamenti

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

Obiettivo Giocatore.

Attore primario

Giocatore.

Attore finale:

Attaccante e Difensore

Parti Interessate e interessi

Difensore: Vuole avere a disposizione antivirus potenti per poter vincere lo scontro.

Giocatore: Vuole avere le risorse potenziate al massimo per vincere la partita.

Attaccante: Vuole Possedere Malware potenti per poter vincere lo scontro.

Pre-condizione

Giocatore gioca una partita

Post condizione

Risorsa del giocatore potenziata

Scenario principale

Il giocatore vuole potenziare una o più risorse a sua disposizione. Il giocatore sceglie quale risorsa potenziare. Il giocatore conferma il potenziamento voluto. Il sistema aspetta il tempo necessario al potenziamento della risorsa. Quando esaurisce tale tempo il sistema aggiorna i valori relativi alla risorsa potenziata. Il sistema tiene aggiornato il giocatore del tempo rimanente per poter usufruire della nuova risorsa.

Scenari alternativi

- Giocatore non dispone di abbastanza energia per il potenziamento: il sistema avvisa il giocatore e l'operazione fallisce.

CU-5: Gestione mercato

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

Obiettivo utente.

Attore primario

Giocatore/Utente

Attore finale:

Attaccante e Difensore

Parti Interessate e interessi

Utente: Vuole acquistare asset subito senza difficoltà

Pre-condizione

Persona autenticata

Post condizione

Il sistema associa gli asset acquistati all'utente

Scenario principale

Il giocatore o l'utente accede al mercato. L'attore sceglie gli asset da acquistare con le relative quantità. Il sistema controlla se i DeltaCoin del giocatore/utente sono sufficienti per soddisfare la richiesta. Il sistema aggiorna il valore di DeltaCoin del richiedente e gli asset a sua disposizione.

CU-6: Gestore Classifica

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

Sottofunzione.

Attore primario

Sistema.

Attore finale:

Giocatore

Parti Interessate e interessi

Giocatore: Vuole monitorare il suo stato rispetto agli altri giocatori e vuole conoscere il risultato ottenuto in partita (anche perché in base a quel risultato, in modo indiretto, gli vengono attribuiti delle ricompense sotto forma di DeltaCoin)

Pre-condizione

Una partita è avviata.

Post condizione

Visualizzazione dei risultati

Scenario principale

Il sistema monitora la partita e tiene aggiornati i giocatori di eventuali cambiamenti. Alla fine della partita stessa il sistema mostra ai giocatori l'ultima fotografia della classifica assegnando eventuali punteggi ai giocatori. I punteggi degli utenti non devono andare persi e quindi si devono salvare.

Scenari alternativi

- I servizi di storage non funzionano: il sistema fa finta di niente, e riprova a salvare le informazioni.

CU-7: Gestione Bot

Portata:

Server Dominator Game.

Livello:

Obiettivo utente.

Attore primario

Utente.

Attore finale:

Giocatore

Parti Interessate e interessi

Giocatore: Vuole poter sfidare avversari per divertirsi

Pre-condizione

Persona autenticato

Post condizione

Il sistema avvia la partita

Scenario principale

L'utente sceglie la difficoltà della partita. Il sistema genera una mappa di gioco e assegna i nodi disponibili. Il sistema, in base alla difficoltà selezionata dall'utente crea un numero di Bot, il sistema assegna un nodo base per ogni Bot creato. I Bot gestiscono le risorse dei loro nodi simulando il comportamento di altri giocatori. I bot potenziano le risorse, e creano software per difendere i loro nodi.