

RAD

Requirements Analysis

Document

GameTalk

Riferimento	NC8_RAD
Versione	0.7
Data	19/10/2024
Destinatario	Prof. Carmine Gravino Dott. Giammaria Giordano
Presentato da	NC8 Team
Approvato da	



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
19/10/2024	0.1	Prima stesura	Tutto il team
26/10/2024	0.2	Aggiunti requisiti funzionali, non funzionali e vincoli	Tutto il team
28/10/2024	0.3	Aggiunti scenari e use cases	Tutto il team
15/11/2024	0.4	Aggiunti oggetti entity, boundary e control	Carmelo Cappiello Alessio Sica
19/11/2024	0.5	Aggiunti sequence diagrams e statechart diagrams	Tutto il team
22/11/2024	0.6	Aggiunto statechart ciclo di vita Utente	Carmelo Cappiello
29/11/2024	0.7	Aggiunto class diagram	Carmelo Cappiello Alessio Sica
10/12/2024	0.8	Aggiunti mock-up	Antonino Zappile Francesco Ragusa
07/02/2025	0.9	Aggiustati testi	Carmelo Cappiello Alessio Sica



Team members

Nome	Acronimo	E-Mail
Cappiello Carmelo	CC	c.cappiello2@studenti.unisa.it
Sica Alessio	SA	a.sica104@studenti.unisa.it
Zappile Antonino	ZA	a.zappile1@studenti.unisa.it
Ragusa Francesco	RF	f.ragusa@studenti.unisa.it

Sommario

[Revision History](#)

[Team members](#)

[1 Introduzione](#)

[1.1 Obiettivo del Sistema](#)

[1.2 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni](#)

[2 Sistema Proposto](#)

[2.1 Sintesi della sezione](#)

[2.2 Requisiti Funzionali](#)

[2.3 Requisiti Non Funzionali](#)

[2.3.1 Usabilità](#)

[2.3.2 Affidabilità](#)

[2.3.4 Prestazioni](#)

[2.3.5 Implementazione](#)

[2.3.6 Interfacce](#)

[2.3.7 Packaging](#)

[2.3.8 Legali](#)

[3. Modello del Sistema](#)

[3.1 Scenari](#)

[3.2 Modello dei Casi d'Uso](#)



[3.3 Modello ad Oggetti](#)

[CD Class Diagram Entity](#)

[3.4 Modello Dinamico](#)

[3.4.1 Sequence Diagrams](#)

[3.4.3 Interfaccia Utente – Mock-up](#)

[4 Glossario](#)

1 Introduzione

1.1 Obiettivo del Sistema

L'obiettivo del nostro progetto consiste nella creazione di una piattaforma Web-based che permetta agli utenti registrati di creare thread (post) sui videogiochi, condividendo recensioni, strategie, idee e pensieri.

La piattaforma permetterà all'utente di:

- Creare e modificare un profilo utente
- Creare e modificare thread categorizzati
- Cercare thread mediante l'uso di filtri (titolo, categoria, data)
- Commentare thread
- Valutare thread e commenti

Il moderatore, un utente con maggiori privilegi, sarà in grado di:

- Eliminare o bandire utenti
- Modificare, eliminare e archiviare qualsiasi thread
- Gestire le categorie



1.2 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

Di seguito una lista di definizioni, acronimi, e abbreviazioni:

- **GU:** Gestione Utente
- **GT:** Gestione Thread
- **GC:** Gestione Chat tra utenti
- **AD:** Activity Diagram
- **RAD:** Requirements Analysis Document
- **ODD:** Object Design Document
- **SDD:** System Design Document
- **SD:** Sequence Diagram
- **UC:** Use Case
- **SC:** Scenario
- **RNF:** Requisito Non Funzionale
- **RF:** Requisito Funzionale

2 Sistema Proposto

2.1 Sintesi della sezione

La sezione che segue è organizzata come segue:

1. **Requisiti funzionali:** descrizione degli attori e dei requisiti funzionali, ovvero descrizione delle interazioni tra il sistema e l'ambiente esterno, quindi gli attori senza tenere in considerazione l'implementazione.
2. **Requisiti non funzionali:** descrizione degli aspetti del sistema che ne indicano la qualità come usabilità, affidabilità, prestazioni, aspetti quindi non legati alle funzionalità del sistema.
3. **Modello del sistema:**
 - **Scenari:** descrizione informale di una singola caratteristica del sistema dal punto di vista dell'utente finale, descrivono cosa gli utenti fanno quando usano il sistema.



- **Modello dei casi d'uso:** descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore usa il sistema, specificando anche tutti i possibili scenari per quella determinata azione.
- **Modello ad oggetti:** descrizione tramite un class diagram dei singoli oggetti del sistema, delle loro proprietà e delle loro relazioni.
- **Modello dinamico:** Rappresenta la struttura dinamica del sistema.
- **Mock-ups:** rappresentazioni dell'interfaccia grafica.

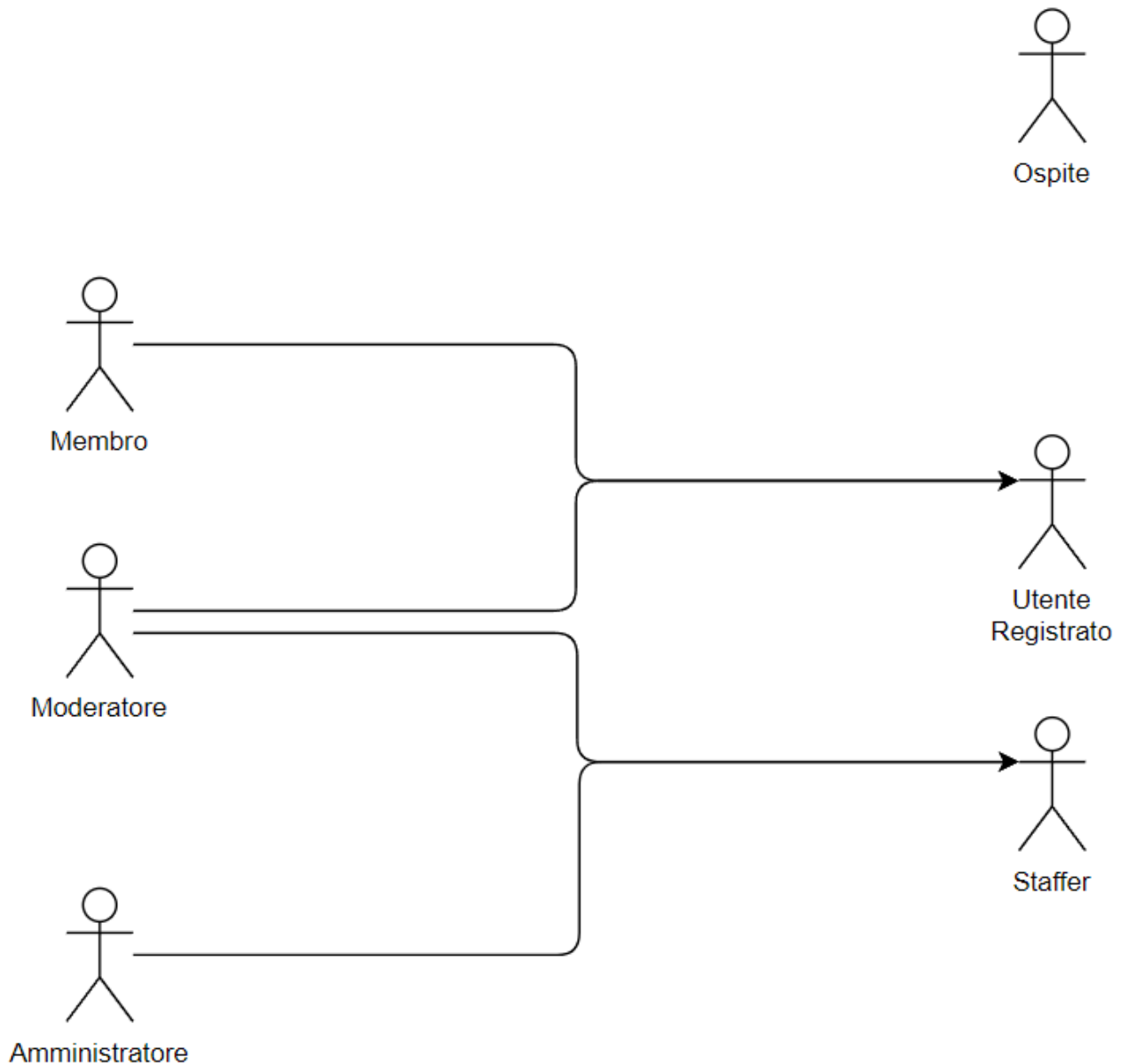
2.2 Requisiti Funzionali

Abbiamo deciso di suddividere i requisiti funzionali in 5 gestioni, così da raggrupparli in base all'obiettivo da raggiungere.

Le gestioni individuate sono:

1. **Gestione Utente (GU)**
2. **Gestione Thread (GT)**
3. **Gestione Ricerca (GR)**
4. **Gestione Categorie (GC)**
5. **Gestione Chat tra Utenti (GCU)**

Attori del sistema



- **Ospite:** utente non registrato al sistema: può accedere solo a operazioni di visualizzazione dei thread.
- **Membro:** utente normale registrato al sistema: può accedere a operazioni di visualizzazione, creazione e modifica dei thread.
- **Moderatore:** utente che si occupa del mantenimento dell'ordine nel forum: può accedere a operazioni di visualizzazione, creazione, archiviazione e rimozione dei thread.



- **Amministratore:** rappresenta l'amministratore dell'intero sistema.
- **Utente registrato:** generalizzazione di Moderatore e Membro.
- **Utente generico:** generalizzazione di Ospite e Utente registrato.
- **Staffer:** generalizzazione di Moderatore e Amministratore.

RF_GU: Gestione Utente

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GU_1	Creazione di un account	Il sistema deve consentire ad un ospite di registrarsi	Ospite	Elevata
RF_GU_2	Modifica password	Il sistema deve consentire ad un utente registrato di aggiornare la propria password	Utente registrato	Elevata
RF_GU_3	Eliminazione dell'account	Il sistema deve consentire all'utente di eliminare il proprio account	Utente registrato	Media
RF_GU_4	Bandire un utente dalla piattaforma	Il sistema deve permettere al moderatore di bandire un utente che ha trasgredito le regole del forum	Moderatore	Elevata
RF_GU_5	Login	Il sistema dovrà permettere agli utenti di effettuare l'accesso.	Utente registrato	Elevata
RF_GU_6	Logout	Il sistema dovrà permettere agli utenti loggati di disconnettersi dal sistema.	Utente registrato	Elevata



RF_GT: Gestione Thread

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GT_1	Visualizzazione thread	Il sistema deve consentire a tutti di visualizzare un thread	Tutti	Elevata
RF_GT_2	Creazione thread	Il sistema deve consentire all'utente registrato di creare un nuovo thread.	Utente registrato	Elevata
RF_GT_3	Modifica thread	Il sistema deve consentire all'utente registrato di modificare un thread da lui creato.	Utente registrato	Elevata
RF_GT_4	Rimozione thread	Il sistema deve consentire all'utente registrato di rimuovere un thread da lui creato.	Utente registrato	Elevata
RF_GT_5	Spostamento categoria	Il sistema deve consentire al moderatore di spostare un thread in un'altra categoria	Moderatore	Media
RF_GT_6	Commentare un thread	Il sistema deve consentire all'utente registrato di lasciare un commento su un thread	Utente registrato	Elevata
RF_GT_7	Eliminazione di un thread da parte di un moderatore	Il sistema deve consentire al moderatore di cancellare un thread che non rispetta il	Moderatore	Elevata



		regolamento		
--	--	-------------	--	--

RF_GC: Gestione Categorie

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GC_1	Aggiunta categoria	Il sistema deve permettere all'amministratore di aggiungere nuove categorie	Amministratore	Bassa
RF_GC_2	Modifica categoria	Il sistema deve permettere all'amministratore di modificare una categoria	Amministratore	Bassa
RF_GC_3	Rimozione categoria	Il sistema deve permettere all'amministratore di rimuovere una categoria	Amministratore	Bassa

RF_GR: Gestione Ricerca

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GR_1	Ricerca di un thread	Il sistema deve permettere a tutti di cercare un thread nel forum	Tutti	Elevata
RF_GR_2	Filtraggio dei risultati	Il sistema deve permettere a tutti di filtrare il risultato di una ricerca	Tutti	Media
RF_GR_3	Ricerca di un utente	Il sistema deve permettere a tutti di cercare un utente	Tutti	Bassa



2.3 Requisiti Non Funzionali

Nella presente sezione sono dettagliati i requisiti non funzionali del sistema, ossia quelli riguardanti l'usabilità, l'affidabilità, le prestazioni, l'implementazione, le interfacce, l'operabilità, il packaging e la gestione dal punto di vista legale.

2.3.1 Usabilità

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_U_1	Facilità di utilizzo	Il sistema deve essere intuitivo e semplice da utilizzare anche per utenti con competenze tecniche limitate.	Elevata
RNF_U_2	Ombreggiatura per elementi interagibili	Il sistema deve rispettare le convenzioni di ombreggiatura per migliorare la leggibilità dei contenuti	Media

2.3.2 Affidabilità

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_A_1	Gestione errori	In caso di errore critico il sistema deve visualizzare una pagina di errore dedicata.	Elevata

2.3.4 Prestazioni

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
----------------	------	-------------	----------



RNF_P_1	Tempo di risposta	Il sistema deve rispondere alle richieste degli utenti in meno di 5 secondi.	Elevata
RNF_P_2	Supporto multiutente	Il sistema deve funzionare correttamente anche con 50 utenti connessi	Elevata

2.3.5 Implementazione

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_IM_1	Piattaforma Web	Il sistema deve essere sviluppato come una piattaforma web based, seguendo un modello architetturale adatto a tale condizione.	Elevata

2.3.6 Interfacce

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_IN_1	Servizio database	Il sistema deve interfacciarsi con un database relazionale SQL	Elevata

2.3.7 Packaging

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_PA_1	Disponibilità sul Web	Il sistema dovrà essere disponibile su qualsiasi tipo di dispositivo tramite il web.	Elevata



2.3.8 Legali

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_L_1	Gestione informazioni sensibili	Il sistema deve garantire un alto livello di sicurezza per preservare le informazioni personali degli utenti.	Elevata
RNF_L_2	Informativa privacy	Il sistema deve mettere a disposizione il documento di informativa privacy, visibile a tutti i visitatori	Bassa

3. Modello del Sistema

Nella presente sezione sono descritti diversi modelli del sistema: gli scenari di utilizzo del sistema, i diagrammi ad oggetti, il modello dei casi d'uso e i modelli dinamici.

3.1 Scenari

Di seguito sono elencati alcuni scenari divisi per gestioni. Tali gestioni sono le medesime individuate per i requisiti funzionali.

Gestione Utente

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GU_2	Aggiornamento della password	Maria (Utente registrato)



Flusso degli eventi	Utente registrato	Sistema
	Maria desidera aggiornare la sua password: accede quindi alla pagina profilo e clicca su "Modifica profilo".	
		Il sistema visualizza una pagina con le sue informazioni personali correnti.
	Maria cambia la password. Infine conferma le modifiche.	
		Il sistema verifica che la nuova password sia valida. Se il controllo ha esito positivo, il sistema salva le modifiche e informa Maria che la sua password è stata aggiornata correttamente.

Gestione Thread

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GT_2	Creazione di un thread	Marco (Utente registrato)



Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.re C. Gravino

Flusso degli eventi	Utente registrato	Sistema
	Marco, un grande appassionato di una serie di videogiochi, vuole condividere l'annuncio del prossimo capitolo della serie con il resto della comunità, quindi decide di creare un nuovo thread sul forum.	
		Il sistema visualizza la pagina per la creazione del thread.
	Marco inserisce come titolo "ANNUNCIO UFFICIALE DI ELDEN RING 2" e come corpo "Finalmente ci siamo! Non vedo l'ora che esca :D". Decide di allegare l'immagine dell'annuncio e conferma la creazione del thread.	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano stati compilati correttamente. In seguito, il sistema informa Marco dell'avvenuta creazione e pubblicazione del thread.

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GT_3	Modifica di un thread	Giacomo (Utente registrato)
Flusso degli eventi	Utente registrato	Sistema



Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.re C. Gravino

	Giacomo ha appena pubblicato un thread sul forum ma si accorge di aver commesso alcuni errori di battitura, quindi decide di modificarlo.	
		Il sistema visualizza la pagina per la modifica del titolo, il corpo e gli allegati.
	Giacomo corregge gli accenti, aggiunge apostrofi mancanti e conferma la modifica.	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano stati compilati correttamente. In seguito, il sistema informa Giovanni dell'avvenuta modifica del thread.

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GT_7	Eliminazione thread da parte di un moderatore	Luca (Moderatore)
Flusso degli eventi	Moderatore	Sistema
	Luca, moderatore del forum, ogni giorno visiona i nuovi thread caricati dagli utenti	



		Il sistema visualizza la pagina con gli ultimi thread pubblicati dagli utenti
	Luca, trovandosi di fronte ad un thread che non rispetta il regolamento del forum, decide di eliminare il thread	
		Il sistema elimina i dati del thread

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GT_5	Spostamento categoria	Riccardo (Moderatore)
Flusso degli eventi	Utente registrato	Sistema
	Riccardo si accorge che un thread appena creato non rientra nella categoria che l'autore gli ha assegnato e decide di spostarlo in un'altra categoria.	
		Il sistema visualizza la pagina per la modifica del thread a Riccardo
	Riccardo modifica la categoria del thread e invia le modifiche	
		Il sistema cambia la categoria del thread e visualizza un messaggio di successo a Riccardo



Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GT_6	Commento a un thread esistente	Maria (Utente registrato)
Flusso degli eventi	Utente registrato	Sistema
	Maria accede al thread dal titolo "ANNUNCIO UFFICIALE DI ELDEN RING 2"	
		Il sistema visualizza la pagina del thread
	Maria legge il messaggio di Marco ("Finalmente ci siamo! Non vedo l'ora che esca") e decide di lasciare un commento.	
		Il sistema mostra a Maria l'interfaccia per pubblicare un commento.
	Maria scrive: "Che notizia fantastica! Hai qualche info in più?" e invia il commento.	
		Il sistema controlla che il campo del commento sia stato compilato correttamente. In seguito, il sistema informa Maria dell'avvenuta creazione e pubblicazione del commento.



Gestione Ricerca

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GR_1	Ricerca di un thread	Franco (Utente generico)
Flusso degli eventi	Utente generico	Sistema
	Franco vuole ottenere un oggetto raro nel suo gioco preferito e decide di cercare una guida nel forum	
		Il sistema visualizza la pagina di ricerca
	Franco inserisce eventuali chiavi di ricerca e filtri	
		Il sistema visualizza tutti i thread che corrispondono ai filtri e sono inerenti con le chiavi di ricerca
	Franco legge i thread e trova la posizione dell'oggetto a cui è interessato	

Identificativo	Nome	Partecipanti
SC_GR_2	Filtraggio dei risultati	Giacomo (Utente registrato)
Flusso degli eventi	Utente registrato	Sistema
	Giacomo sta cercando di trovare un thread che vide tanto tempo fa intitolato "Come battere Radahn", ma i risultati sono troppi! Decide di filtrare i risultati per data di pubblicazione, perchè il thread era molto vecchio	



Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno
Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.re C. Gravino

		Il sistema visualizza a Giacomo la pagina di ricerca thread
	Giacomo applica il filtro sui thread per visualizzarli in modo crescente in base alla data di pubblicazione (a partire dai più vecchi)	
		Il sistema ordina i risultati in modo crescente per data di pubblicazione
	Giacomo finalmente riesce a trovare il post che stava cercando e finalmente comprende come schivare le sue mosse	



3.2 Modello dei Casi d'Uso

Nella presente sezione sono presentati i diversi casi d'uso del sistema, divisi per le varie gestioni.

Gestione Thread

Identificativo	UC_GT_2		Data	19/10/2024
Nome	Crea Thread		Versione	0.1
			Autore	Alessio Sica
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di creare un nuovo thread.			
Attori principali	Utente registrato			
Attori secondari	NA			
Entry condition	L'utente è autenticato e interessato a creare un thread			
Exit condition	ON SUCCESS	Il nuovo thread è ora visibile a tutti gli utenti della piattaforma.		
	ON FAILURE	Il thread viene scartato		
Rilevanza	Elevata			
Frequenza stimata	20 / giorno			
Flusso degli eventi				
1	Utente registrato	L'utente richiede la creazione di un nuovo thread.		
2	Sistema	Il sistema visualizza la pagina di creazione del thread.		
3	Utente registrato	L'utente inserisce il titolo del thread, scrive il corpo del messaggio ed eventualmente include degli allegati. Infine l'utente conferma		



		la creazione. [Dati non validi]
4	Sistema	Il sistema riceve la richiesta da parte dell'utente ed effettua controlli sui dati in input.
5	Sistema	Il sistema salva i dati relativi al thread. [Salvataggio fallito]
6	Sistema	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina del thread appena creato.
Eccezioni		
Dati non validi	Se l'utente inserisce dati non validi, il sistema respinge la richiesta e avvisa l'utente mediante un messaggio di errore.	
Salvataggio fallito	Se si è verificato un errore durante il salvataggio dei dati, il sistema respinge la richiesta e avvisa l'utente mediante un messaggio di errore.	
Requisiti speciali		
	NA	

Identificativo	UC_GT_3	Data	25/10/2024
Nome	Modifica Thread	Versione	0.2
		Autore	Francesco Ragusa
Descrizione	Lo UC fornisce ad un utente registrato la funzionalità di modificare un thread esistente da lui creato.		
Attori principali	Utente registrato (autore del thread)		
Attori secondari	NA		
Entry condition	L'utente è autenticato e vuole modificare un thread precedentemente creato.		
Exit condition	ON SUCCESS	Il thread viene aggiornato con successo.	



	ON FAILURE	Il sistema mostra un messaggio di errore
Rilevanza	Elevata	
Frequenza stimata	10 / giorno	
Flusso degli eventi		
1	Utente registrato	L'utente richiede la modifica di un thread.
2	Sistema	Il sistema visualizza il modulo di modifica del thread, con il titolo, il corpo del messaggio e gli allegati esistenti precompilati.
3	Utente registrato	L'utente modifica il titolo, il corpo del messaggio o gli allegati del thread. Infine l'utente conferma la modifica.
4	Sistema	Il sistema riceve la richiesta da parte dell'utente ed effettua un controllo sui dati in input. [Dati non validi]
5	Sistema	Il sistema aggiorna il thread nel database. [Salvataggio fallito]
6	Sistema	Il sistema conferma all'utente che la modifica è stata salvata e mostra la versione aggiornata del thread.
Eccezioni		
Dati non validi	Se l'utente inserisce dati non validi, il sistema respinge la modifica e avvisa l'utente con un messaggio di errore.	
Salvataggio fallito	Se si verifica un errore durante il salvataggio della modifica, il sistema avvisa l'utente e suggerisce di riprovare.	
Requisiti speciali		
	NA	



Identificativo	UC_GT_4		Data	25/10/2024
Nome	Eliminazione di un thread da parte di un Moderatore		Versione	0.2
			Autore	Antonino Zappile
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di rimuovere thread da parte di un moderatore del forum.			
Attori principali	Moderatore			
Attori secondari	NA			
Entry condition	Il moderatore trova un thread che infrange il regolamento del forum			
Exit condition	ON SUCCESS	Il thread viene eliminato		
	ON FAILURE	Il sistema mostra un messaggio di errore e il thread rimane visibile.		
Rilevanza	Elevata			
Frequenza stimata	10 / settimana			
Flusso degli eventi				
1	Moderatore	Il moderatore chiede la cancellazione del thread		
2	Sistema	Il sistema cancella tutti i dati del thread [Thread non trovato] [Eliminazione fallita]		
Eccezioni				
Thread non trovato	Se il thread non è stato trovato viene mostrato un messaggio di errore			
Eliminazione fallita	Se l'eliminazione fallisce verrà mostrata una pagina di errore			
Requisiti speciali				



	NA
--	----

Gestione Ricerca

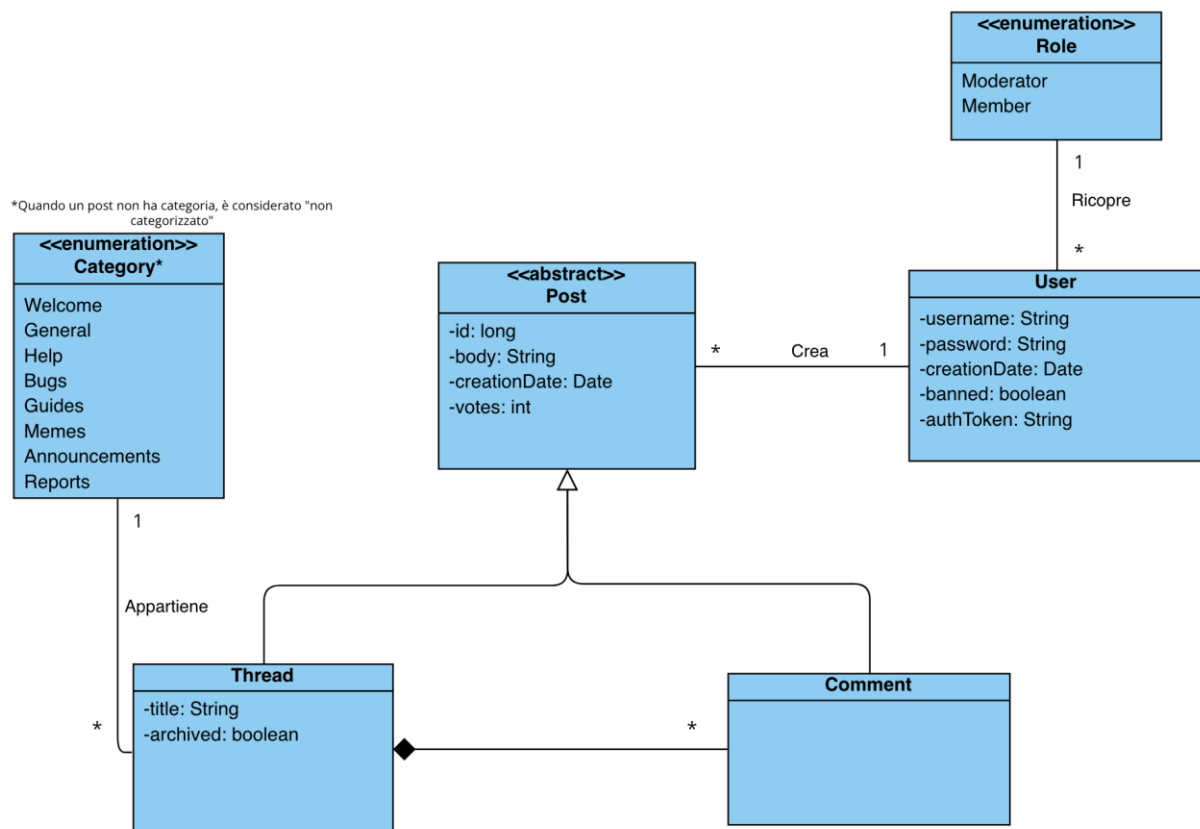
Identificativo	UC_GR_1		Data	19/10/2024
Nome	Cerca Thread		Versione	0.1
			Autore	Carmelo Cappiello
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di ricercare un thread			
Attori principali	Utente generico			
Attori secondari	NA			
Entry condition	L'utente è interessato a cercare un thread			
Exit condition	ON SUCCESS	Il thread viene trovato		
	ON FAILURE	Il sistema mostra una pagina vuota		
Rilevanza	Elevata			
Frequenza stimata	200 / giorno			
Flusso degli eventi				
1	Utente registrato	L'utente richiede la ricerca di un thread		
2	Sistema	Il sistema visualizza la pagina di ricerca di un thread		
3	Utente registrato	L'utente inserisce il titolo del thread ed eventuali filtri. [Dati non validi]		
4	Sistema	Il sistema riceve la richiesta da parte dell'utente ed effettua controlli sui dati in input.		

6	Sistema	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina dei risultati della ricerca.
Eccezioni		
Dati non validi	Se l'utente inserisce dati non validi, il sistema respinge la richiesta e avvisa l'utente mediante un messaggio di errore.	
Requisiti speciali		
	NA	

3.3 Modello ad Oggetti

Nella presente sezione sono descritti i diversi modelli degli oggetti del sistema.

CD Class Diagram





Oggetti generali, presenti in ogni gestione

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
UtenteGenerico	Entity	Un utente qualsiasi sul forum
UtenteRegistrato	Entity	Un utente registrato sul forum
Moderatore	Entity	Un moderatore del forum
Admin	Entity	L'amministratore del forum
SuccessoAcknowledgment	Boundary	Notifica di successo mostrata all'utente quando l'operazione va a buon fine
ErroreAcknowledgment	Boundary	Notifica di errore mostrata all'utente quando qualcosa va storto

MO_GT: Gestione Thread

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Thread	Entity	Un thread pubblicato da un utente registrato sul forum
CreaThreadButton	Boundary	Un pulsante che porta alla pagina di creazione del thread
CreaThreadForm	Boundary	Form da compilare con i dati del thread da creare
ModificaThreadForm	Boundary	Form da compilare con i dati del thread da modificare
RemoveThreadForm	Boundary	Form per rimuovere un thread
ModificaThreadButton	Boundary	Un pulsante che permette la modifica del thread
RemoveThreadButton	Boundary	Un pulsante che permette la rimozione del thread
ModificaResult	Boundary	Risultato della modifica



CreaThreadControl	Control	Gestisce la funzione di creazione di un thread
ModificaThreadControl	Control	Gestisce la funzione di modifica di un thread
RemoveThreadControl	Control	Gestisce la funzione di rimozione di un thread
ThreadRedirector	Boundary	Reindirizza l'utente su un thread
Redirector	Boundary	Reindirizza l'utente alla home page
AssignStrikeControl	Control	Gestisce l'assegnazione di strikes (avvertimenti) a un utente che ha trasgredito le regole (obsoleto)

MO_GR: Gestione Ricerca

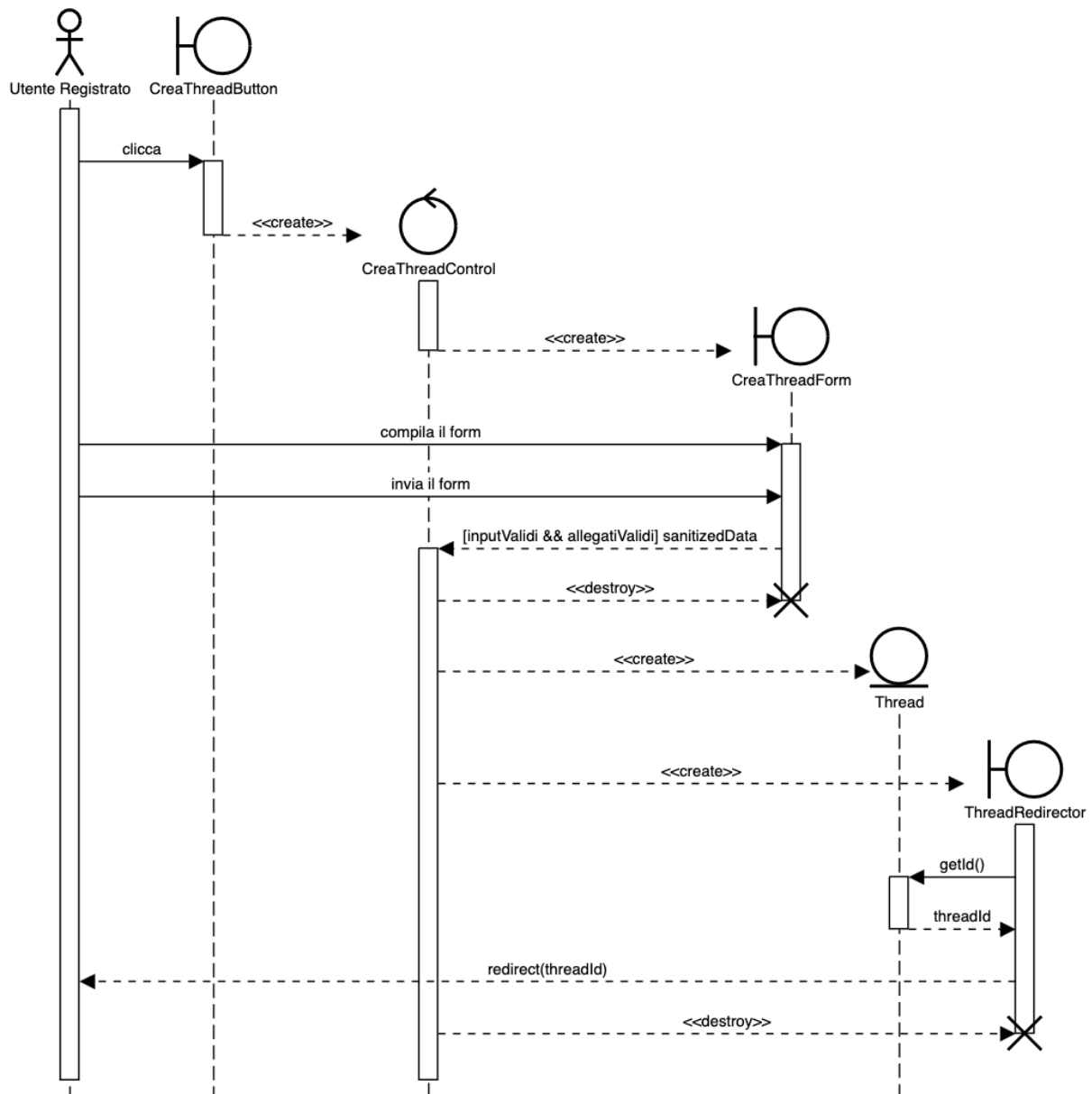
Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
CercaThreadButton	Boundary	Un pulsante che porta alla pagina di ricerca di un thread
CercaThreadForm	Boundary	Form da compilare con i dati del form da cercare
CercaThreadControl	Control	Gestisce la funzione di ricerca di un thread
SearchResult	Boundary	Risultato della ricerca

3.4 Modello Dinamico

3.4.1 Sequence Diagrams

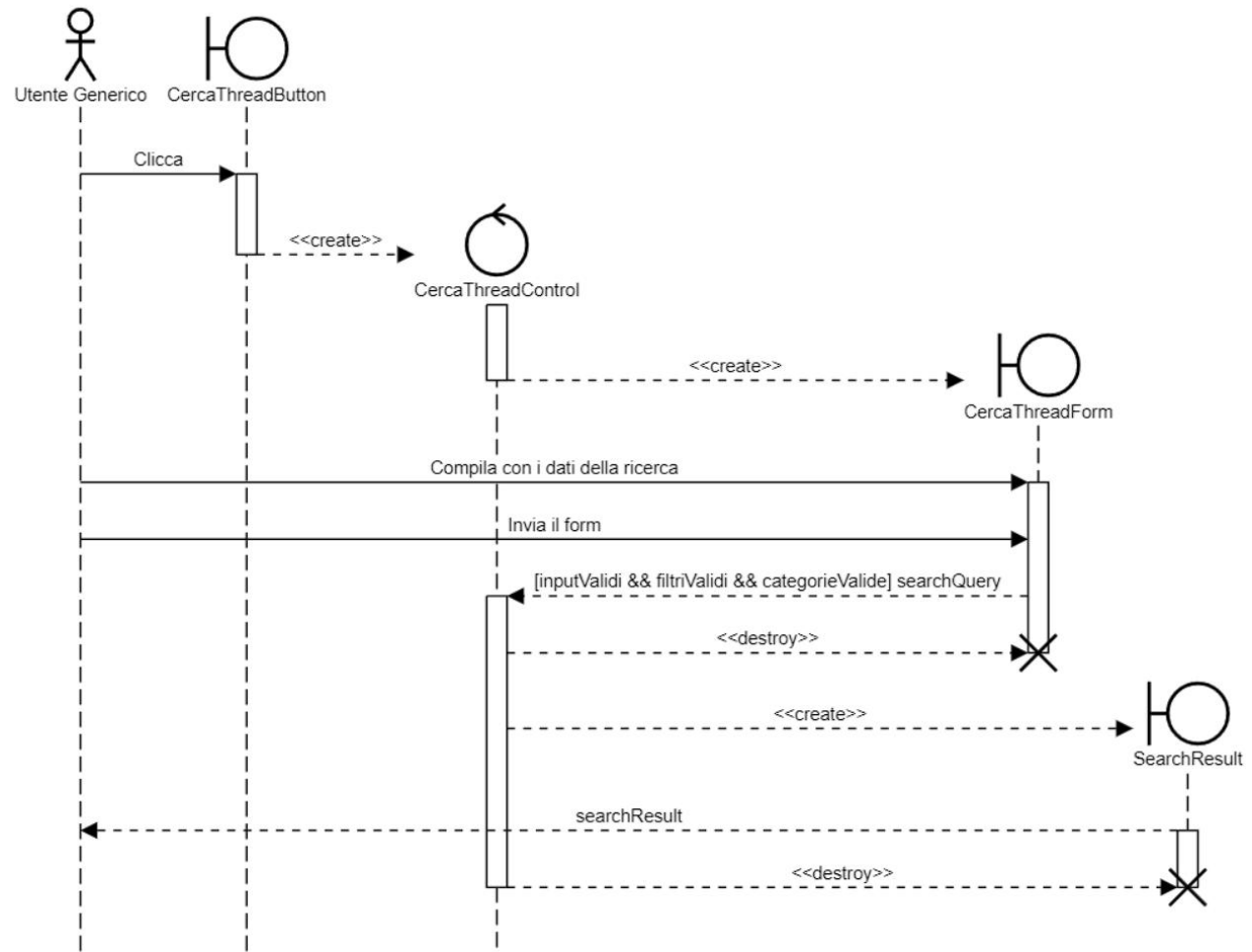
SD_GT_2: Crea Thread (Alessio Sica)

CreaThread

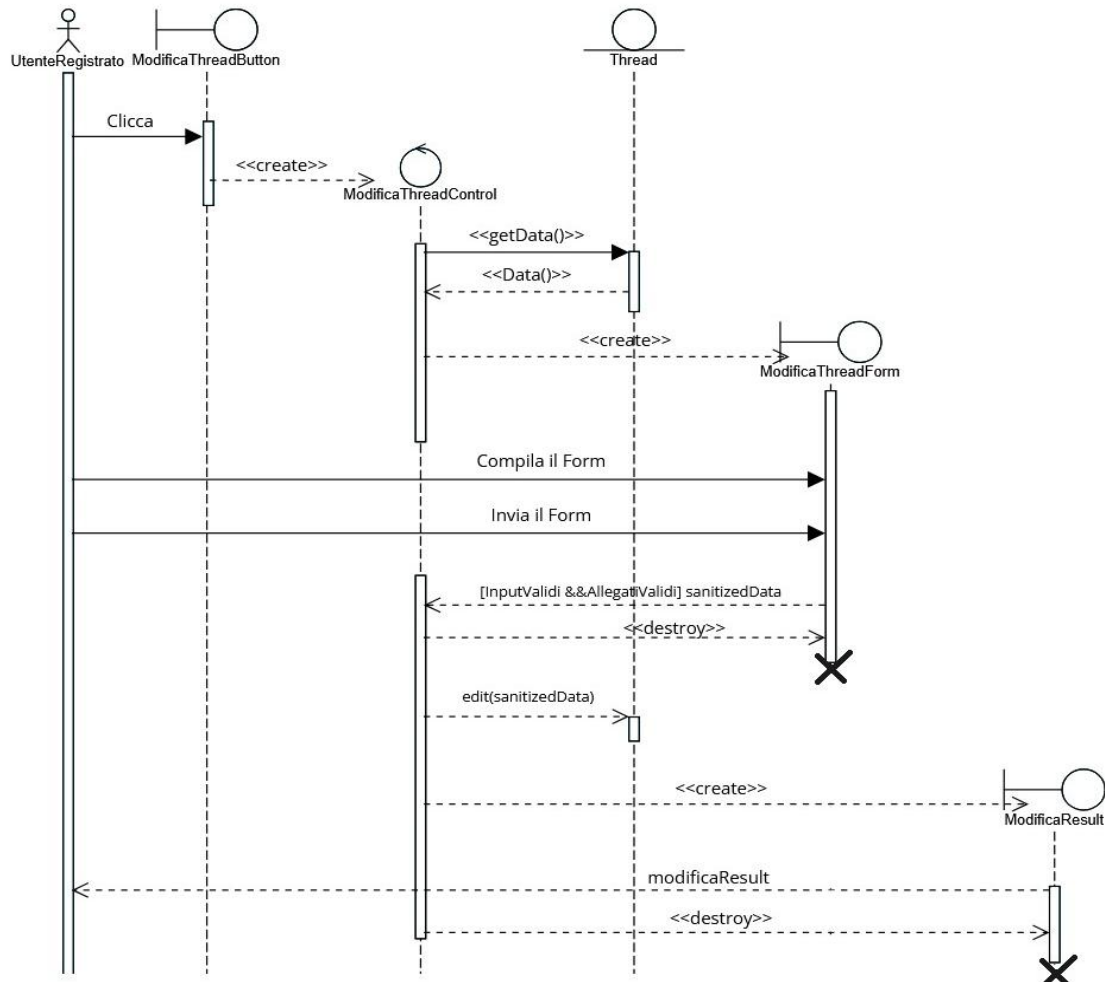


SD_GR_1: Cerca Thread (Carmelo Cappiello)

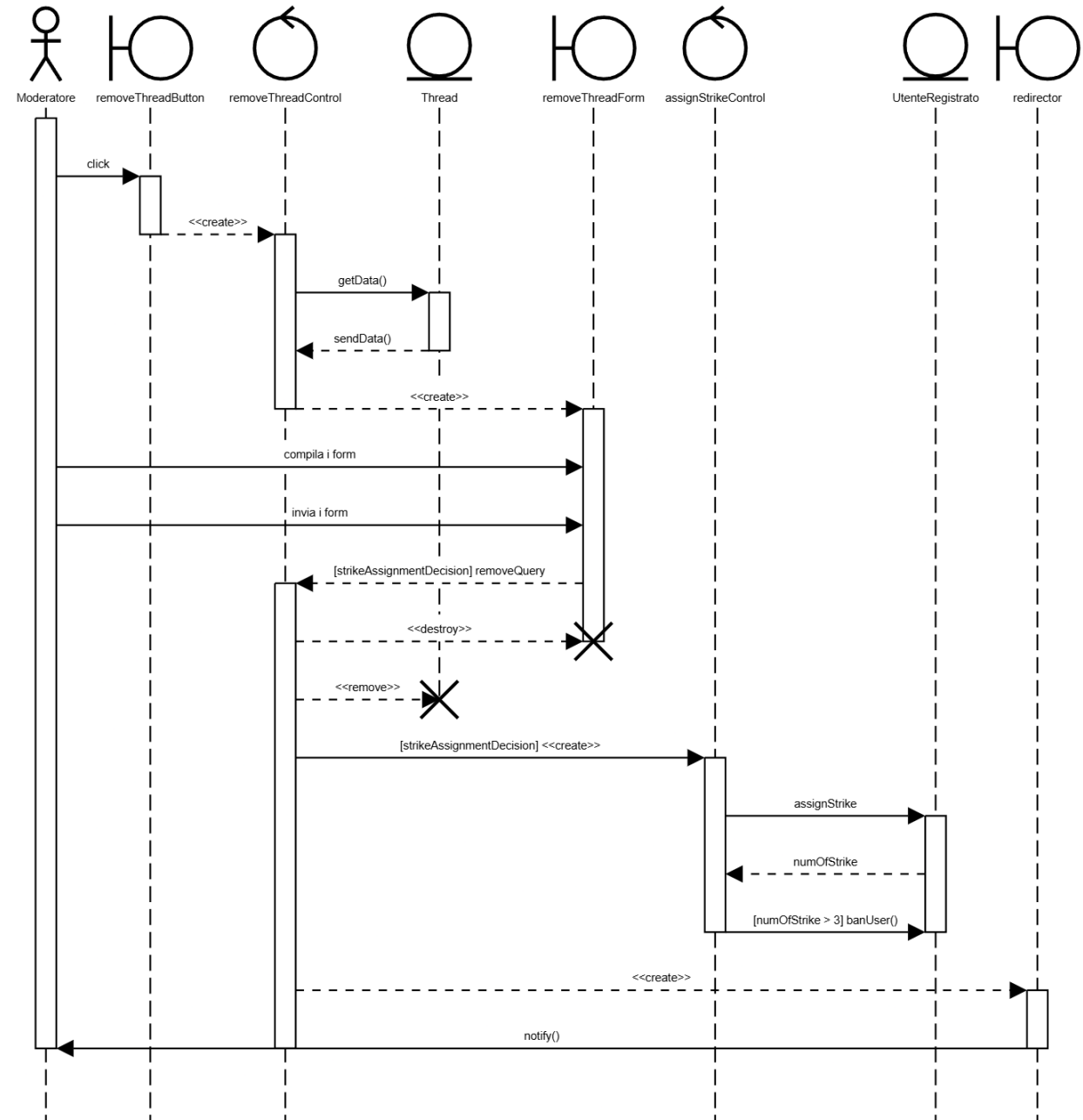
Cerca Thread



SD_GT_3: Modifica Thread (Francesco Ragusa)

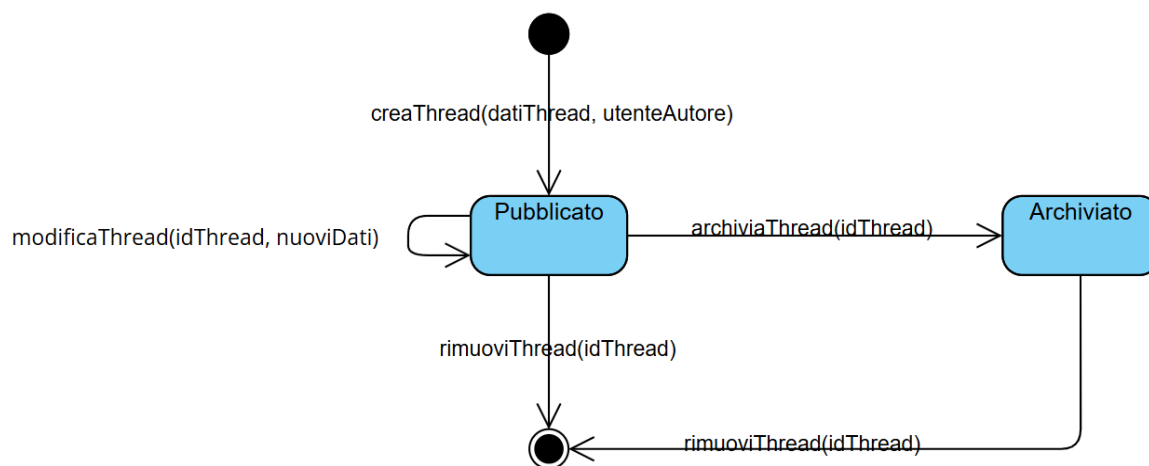


SD_GT_4: Elimina Thread (Antonino Zappile)

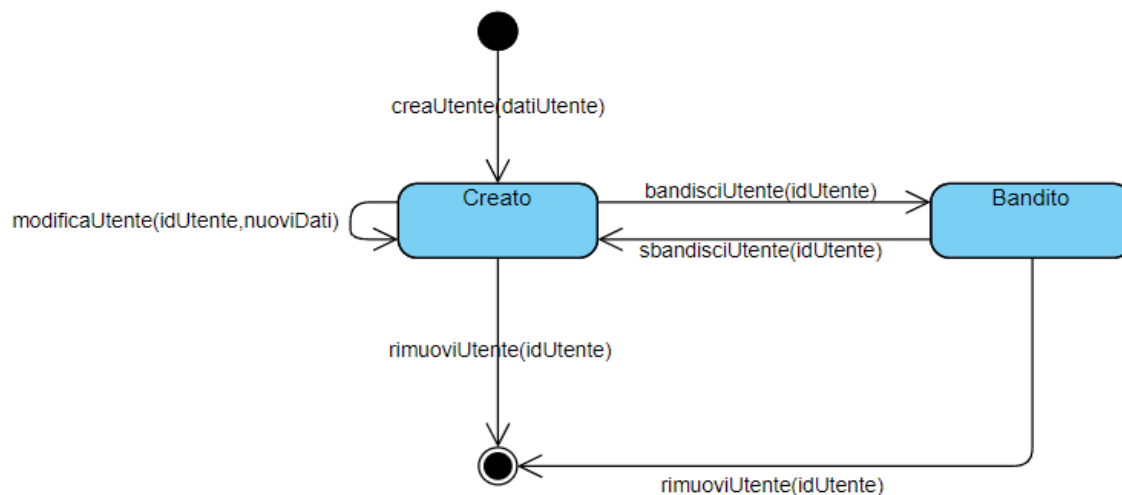


3.4.2 Statechart Diagrams

SCD_GT: Ciclo di vita Thread



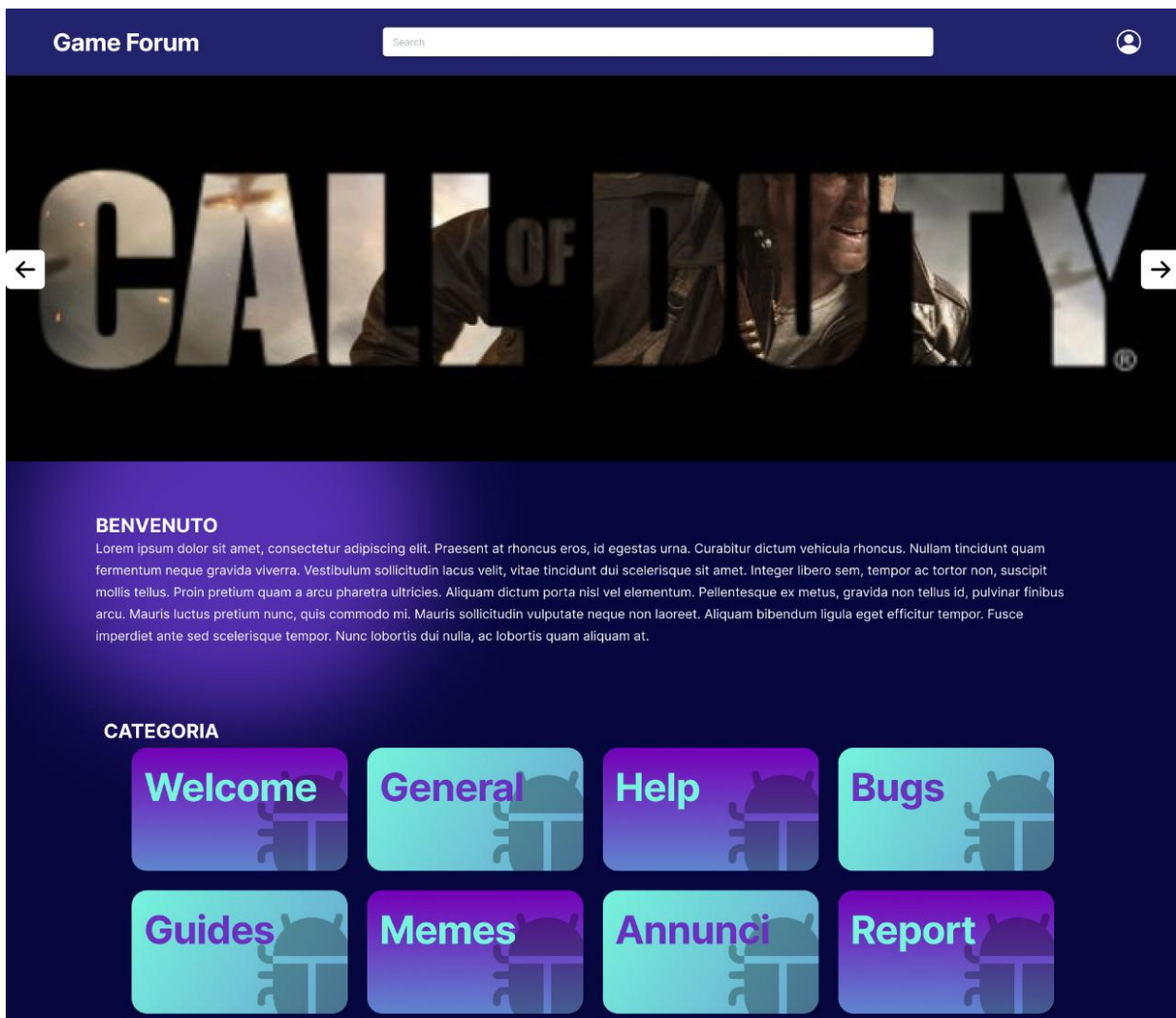
SCD_GU: Ciclo di vita Utente



3.4.3 Interfaccia Utente – Mock-up

Questa sezione contiene i Mock-up dell'interfaccia utente, che forniscono al committente un'idea generale di come le funzionalità principali saranno visibili ed utilizzabili dagli utenti finali.

Landing Page






Laurea Triennale in Informatica - Università di Salerno Corso di *Ingegneria del Software* - Prof.re C. Gravino

Profilo

Game Forum



User Name

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent at rhoncus eros, id egestas urna. Curabitur dictum vehicula rhoncus. Nullam tincidunt quam fermentum neque gravida viverra. Vestibulum sollicitudin lacus velit, vitae tincidunt dui scelerisque sit amet. Integer libero sem, tempor ac tortor non, suscipit mollis tellus. Proin pretium quam a arcu pharetra ultricies. Aliquam dictum porta nisl vel elementum. Pellentesque ex metus, gravida non tellus id, pulvinar finibus arcu. Mauris luctus pretium nunc, quis commodo mi. Mauris sollicitudin vulputate neque non laoreet. Aliquam bibendum ligula eget efficitur tempor. Fusce imperdiet ante sed scelerisque tempor. Nunc lobortis dui nulla, ac lobortis quam aliquam at.

I TUOI TREAD

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Card Header

Special title treatment

With supporting text below as a natural lead-in to additional content.

Category	Category	Category	Category	Category
Link	Link	Link	Link	Link
Link	Link	Link	Link	Link
Link	Link	Link	Link	Link
Link	Link	Link	Link	Link
Link	Link	Link	Link	Link


R A D GameTalk

P a g . 35 | 40



Ricerca Thread


Game Forum



Guida alle armi più forti di Dark Souls III

29/01/22 - 22:30


199



Read Dead Redemption 2 è sopravvalutato

29/01/22 - 22:30

16



Chi vincerà i GOTY 2024?

29/01/22 - 22:30

250

Category

Link

Link

Link

Link

Link

Category

Link

Link

Link

Link

Link

Category

Link

Link

Link

Link

Link

Category

Link

Link

Link

Link

Link

Category

Link

Link

Link

Link

Link

Pagina Thread

Game Forum


Search

Guida alle armi più forti di Dark Souls III

Le armi più forti in Dark Souls 3 dipendono dal tuo stile di gioco e dalle statistiche del tuo personaggio. Alcune eccellono in PvE (giocatore contro nemico) mentre altre brillano in PvP (giocatore contro giocatore). Di seguito, una lista di alcune delle armi più potenti e popolari in entrambe le situazioni:

Armi forti in generale

1. Spadone del Cavaliere Oscuro (Black Knight Sword)
 - Tipo: Spadone
 - Vantaggi:
 - Alto danno base.
 - Bonus contro nemici deboli al fuoco.
 - Eccellente per PvE grazie al suo equilibrio tra velocità e potenza.
2. Uchigatana
 - Tipo: Katana
 - Vantaggi:
 - Ottima scalatura con Destrezza.
 - Velocità e possibilità di infliggere sanguinamento.
 - Perfetta per PvP per la sua versatilità.
3. Lama del Caos di Friede (Friede's Great Scythe)
 - Tipo: Falce
 - Vantaggi:
 - Danno misto (fisico e magico).
 - Raggio d'azione eccellente.
 - Buona contro avversari lenti.
4. Spadone del Cavaliere degli Anelli (Ringed Knight Paired Greatswords)
 - Tipo: Spadoni doppi
 - Vantaggi:
 - Animazioni potenti e spettacolari.
 - Altissimo danno.



29/01/22 - 22:30

199

Risposta di Gwyn_SignoredellaLuce87

Dark Souls II fa cagare

29/01/22 - 22:30

8000

Category

Category

Category

Category

Category

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link

Link



Telefono



Tablet





4 Glossario

Nella presente sezione sono raccolte le sigle o i termini del documento che necessitano di una definizione.

Sigla / Termine	Definizione
Piattaforma	Base software o hardware su cui sono sviluppate o eseguite applicazioni
Mock-up	Una rappresentazione visuale della User Interface, utile al committente per capire come il prodotto sarà fruibile all'utente finale
Thread	Un thread è un post pubblicato da un utente sul forum
Categoria	Una categoria rappresenta un sottoinsieme di thread simili tra loro
Admin	Colui che gestisce il sito da un punto di vista esterno al sito stesso
Account	Rappresentazione dell'utente in formato digitale