

# RAD

# Requirements Analysis

# Document

# GameTalk

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



## 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



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

Data	Versione	Descrizione	Autori
			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

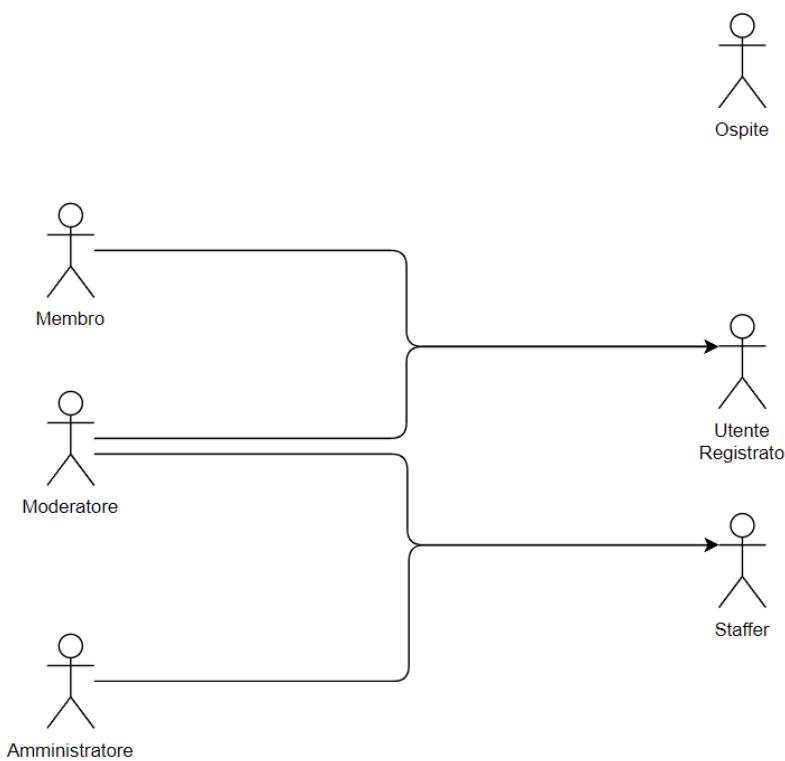
Abbiamo deciso di suddividere i requisiti funzionali in 5 gestioni, così da raggrupparli in base all'obiettivo da raggiungere.

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	Utente registrato	Elevata



		thread		
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 regolamento	Moderatore	Elevata

### 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	Per facilitare la comprensione da parte dell'utente di cosa possa interagire usiamo la	Media



		convenzione dell'ombreggiatura	
--	--	-----------------------------------	--

### 2.3.2 Affidabilità

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

### 2.3.4 Prestazioni

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_P_1	Tempo di risposta	Il sistema dovrebbe rispondere alle richieste dell'utente 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)
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.



	<p>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.</p>	
		<p>Il sistema controlla che tutti i campi siano stati compilati correttamente. In seguito, il sistema informa Marco dell'avvenuta creazione e pubblicazione del thread.</p>

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



		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		
<b>Descrizione</b>	Lo UC fornisce la funzionalità di creare un nuovo thread.				
<b>Attori principali</b>	Utente registrato				
<b>Attori secondari</b>	NA				
<b>Entry condition</b>	L'utente è autenticato e interessato a creare un thread				
<b>Exit condition</b>	<b>ON SUCCESS</b>	Il nuovo thread è ora visibile a tutti gli utenti della piattaforma.			
	<b>ON FAILURE</b>	Il thread viene scartato			
<b>Rilevanza</b>	Elevata				
<b>Frequenza stimata</b>	20 / giorno				
<b>Flusso degli eventi</b>					
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. <b>[Dati non validi]</b>			
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. <b>[Salvataggio fallito]</b>			
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
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. <b>[Dati non validi]</b>
5	Sistema	Il sistema aggiorna il thread nel database. <b>[Salvataggio fallito]</b>
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



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

## Gestione Ricerca



<b>Identificativo</b>	UC_GR_1		<b>Data</b>	19/10/2024			
<b>Nome</b>	Cerca Thread		<b>Versione</b>	0.1			
			<b>Autore</b>	Carmelo Cappiello			
<b>Descrizione</b>	Lo UC fornisce la funzionalità di ricercare un thread						
<b>Attori principali</b>	Utente generico						
<b>Attori secondari</b>	NA						
<b>Entry condition</b>	L'utente è interessato a cercare un thread						
<b>Exit condition</b>	<b>ON SUCCESS</b>	Il thread viene trovato					
	<b>ON FAILURE</b>	Il sistema mostra una pagina vuota					
<b>Rilevanza</b>	Elevata						
<b>Frequenza stimata</b>	200 / giorno						
<b>Flusso degli eventi</b>							
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. <b>[Dati non validi]</b>					
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.					
<b>Eccezioni</b>							

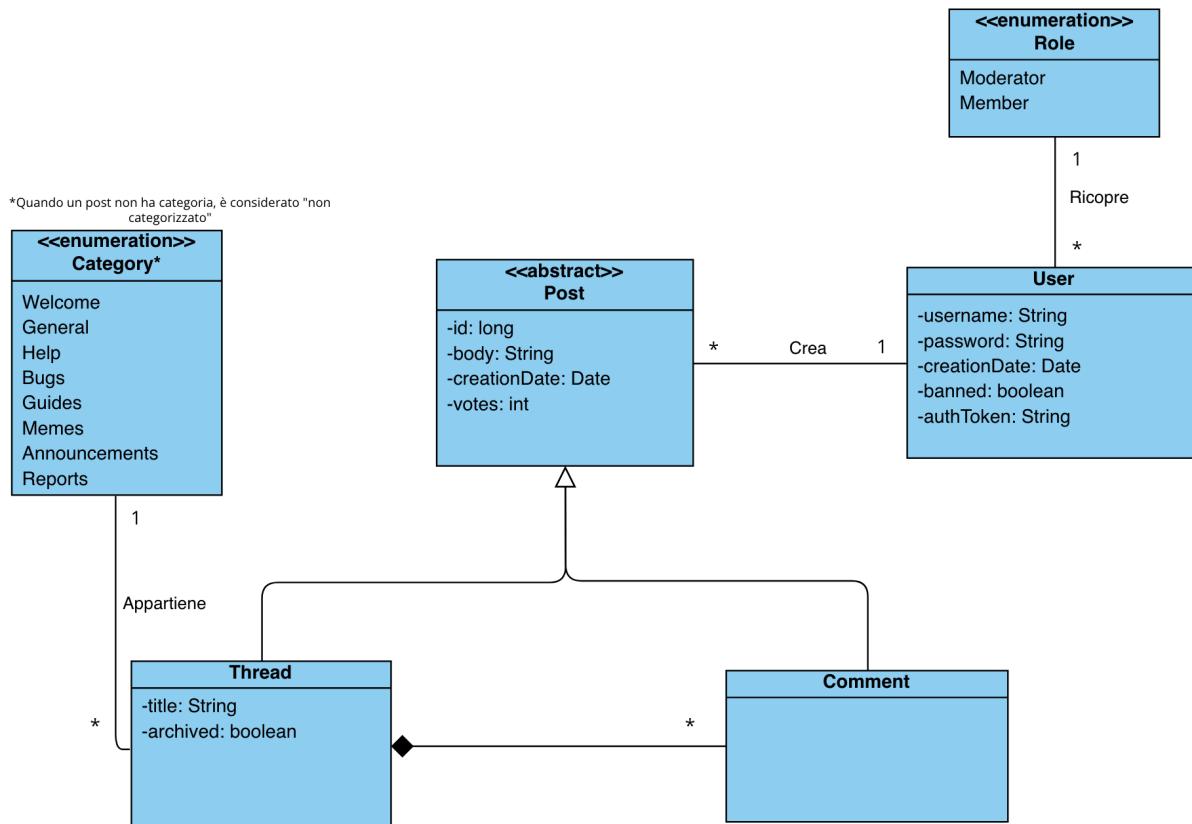


Dati non validi	Se l'utente inserisce dati non validi, il sistema respinge la richiesta e avvisa l'utente mediante un messaggio di errore.
<b>Requisiti speciali</b>	
	NA

### 3.3 Modello ad Oggetti

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

#### CD Class Diagram Entity



#### Oggetti generali, presenti in ogni gestione



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

## MO\_GT: Gestione Thread

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
<b>Thread</b>	Entity	Un thread (post) pubblicato da un utente registrato sul forum
<b>CreaThreadButton</b>	Boundary	Un pulsante che porta alla pagina di creazione del thread
<b>CreaThreadForm</b>	Boundary	Form da compilare con i dati del thread da creare
<b>ModificaThreadForm</b>	Boundary	Form da compilare con i dati del thread da modificare
<b>RemoveThreadForm</b>	Boundary	Form per rimuovere un thread
<b>ModificaThreadButton</b>	Boundary	Un pulsante che permette la modifica del thread
<b>RemoveThreadButton</b>	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
AssignStrikeControl	Control	Gestisce l'assegnazione di strikes (avvertimenti) a un utente che ha trasgredito le regole (obsoleto)

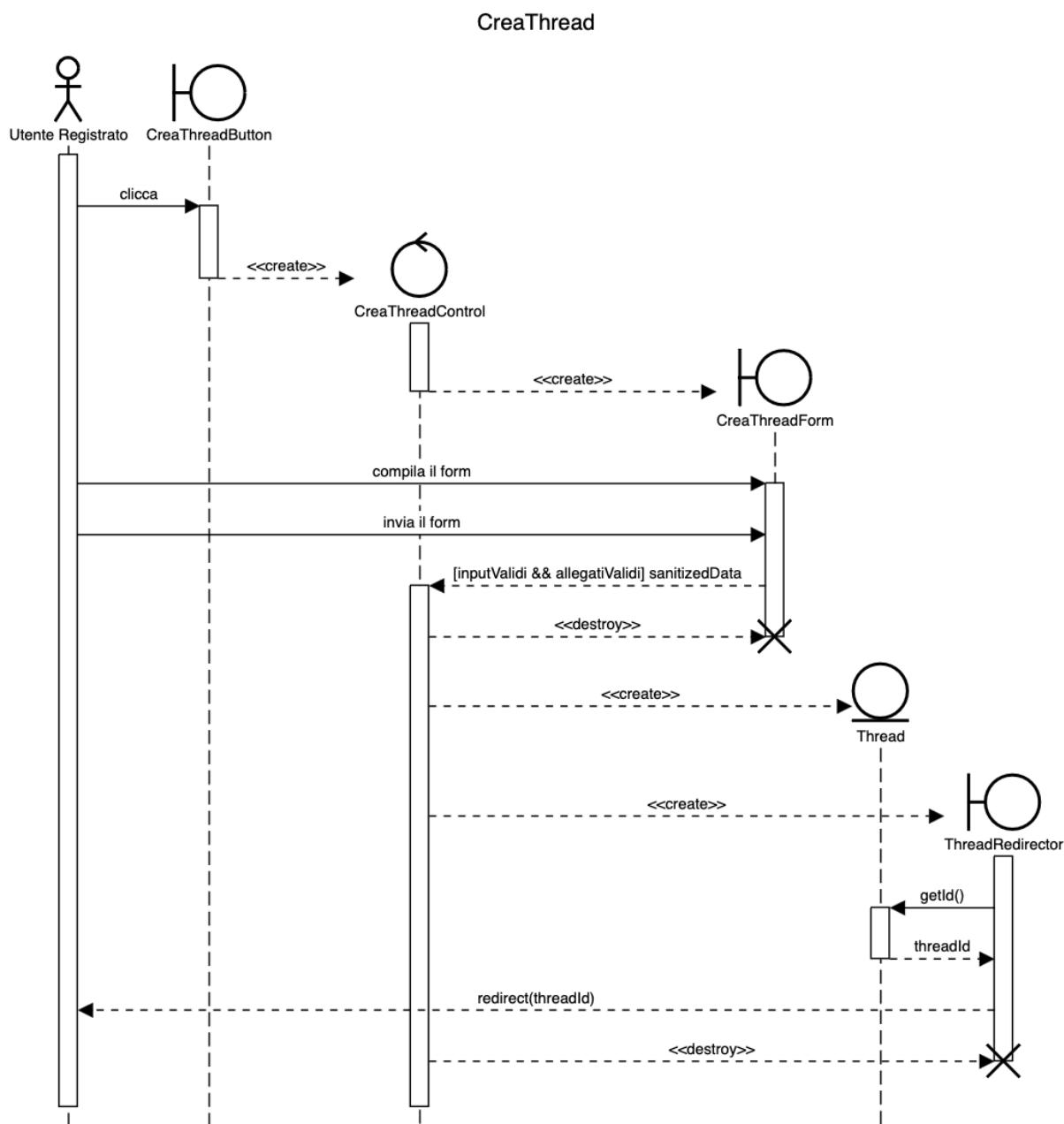
### MO\_GR: Gestione Ricerca

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

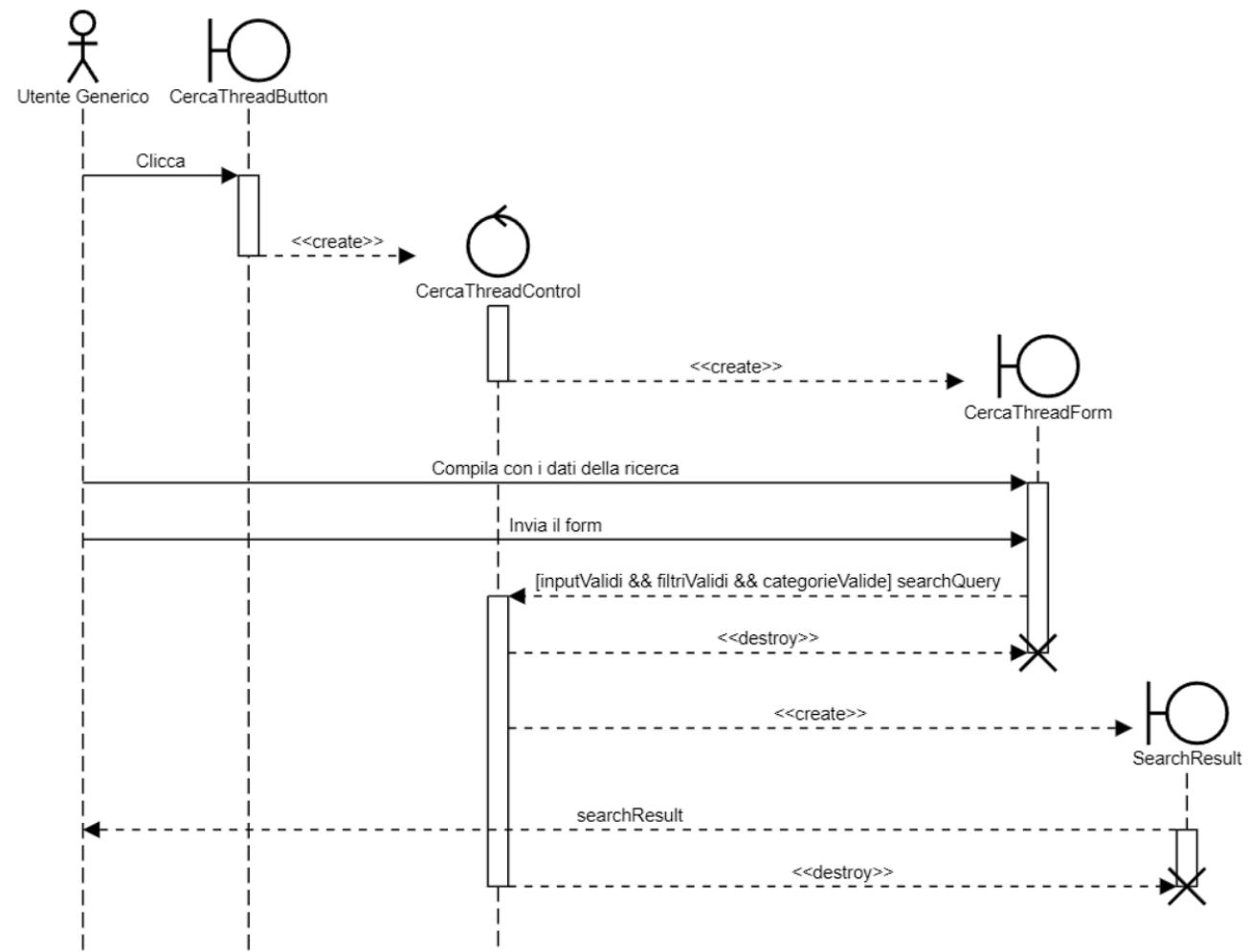
#### SD\_GT\_2: Crea Thread (Alessio Sica)



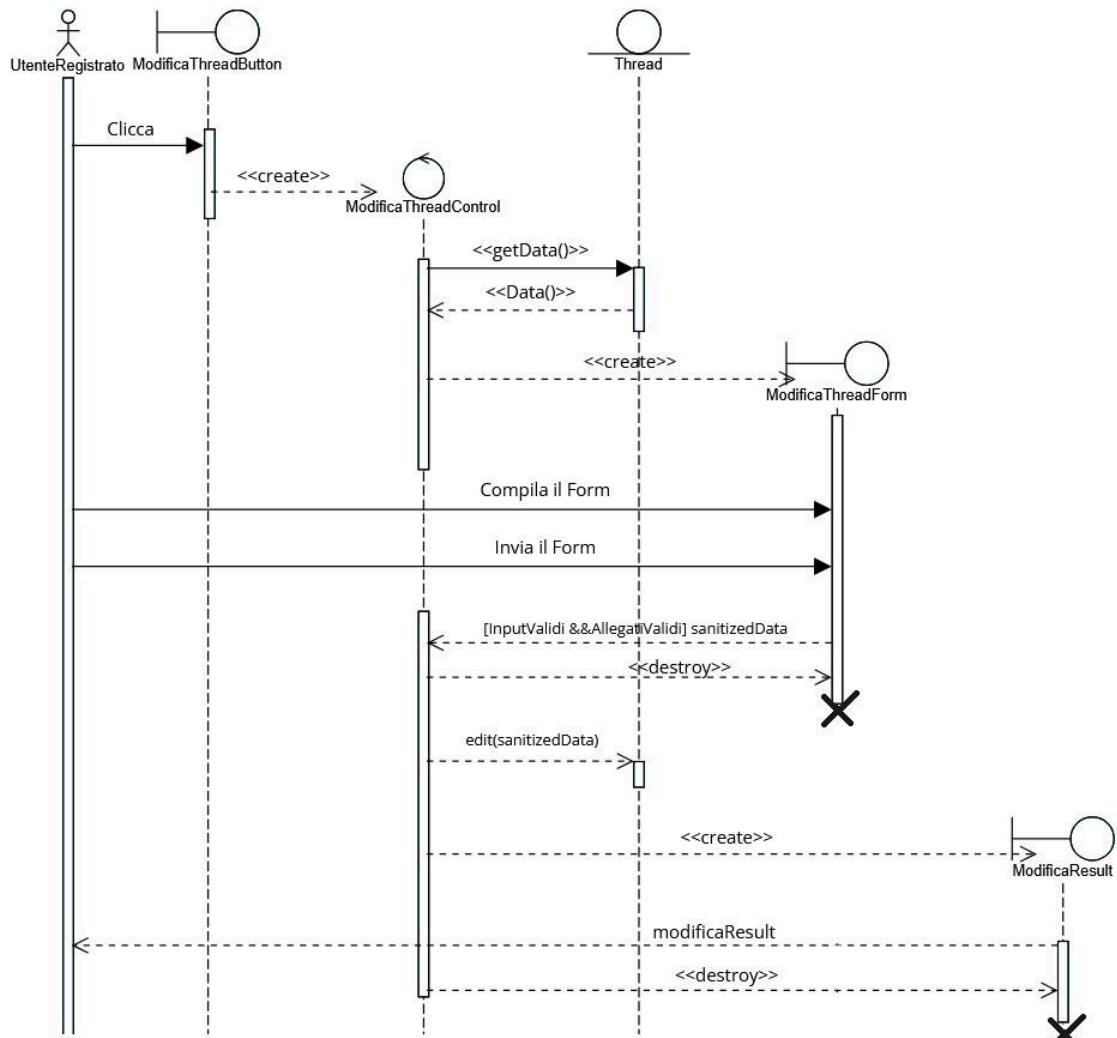


### SD\_GR\_1: Cerca Thread (Carmelo Cappiello)

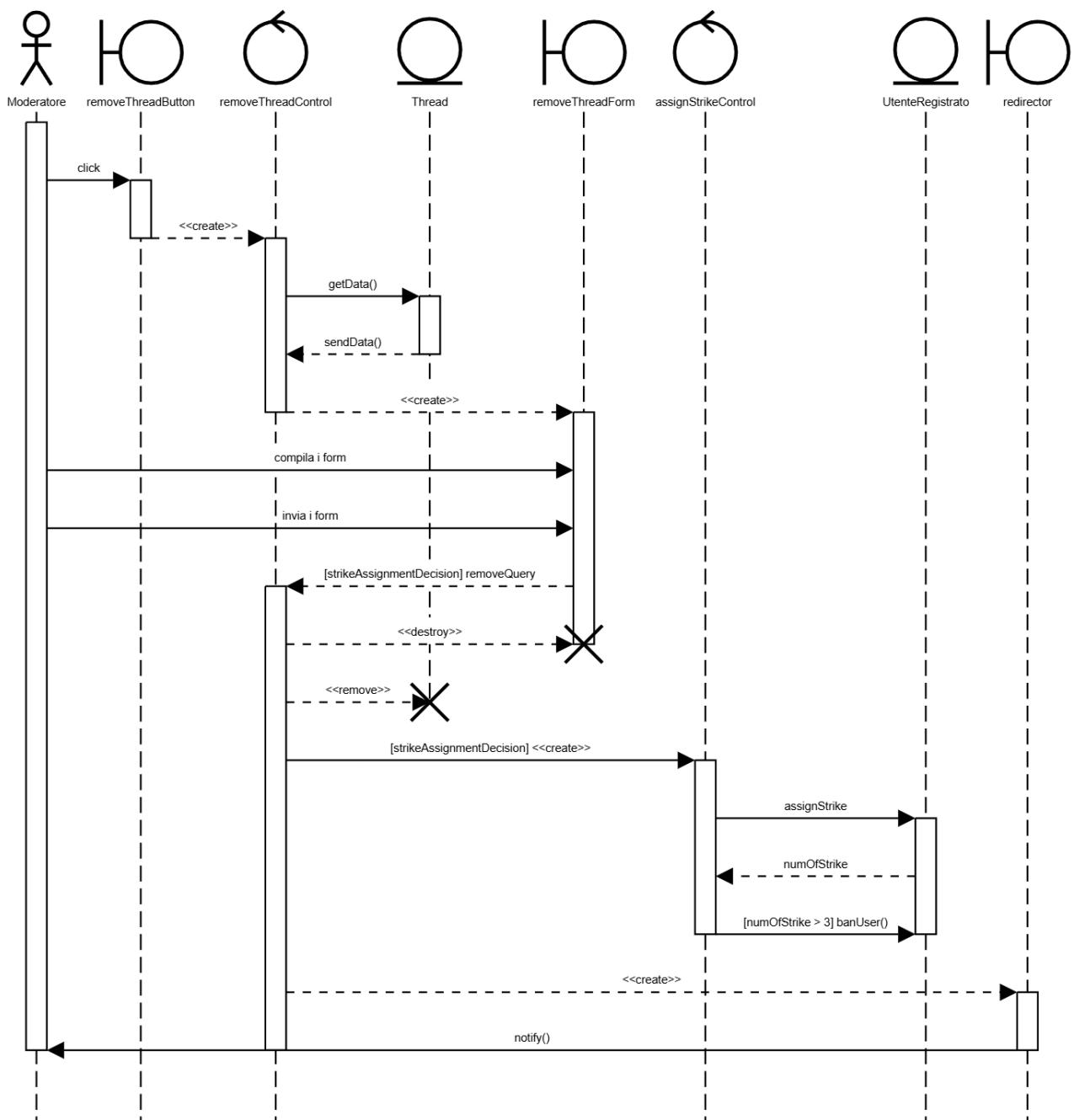
Cerca Thread



### SD\_GT\_3: Modifica Thread (Francesco Ragusa)



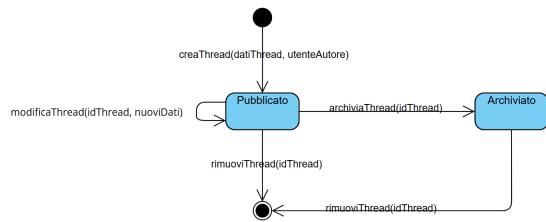
#### SD\_GT\_4: Elimina Thread (Antonino Zapple)



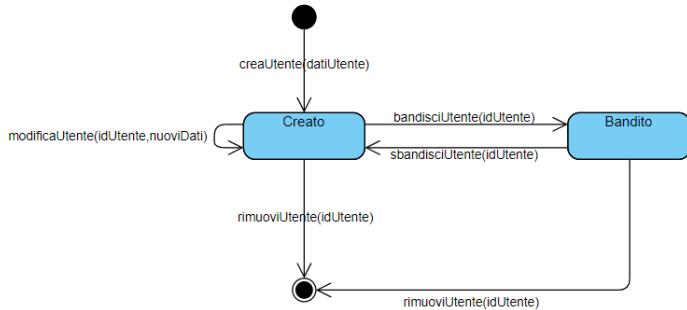


### 3.4.2 Statechart Diagrams

#### SCD\_GT: Ciclo di vita Thread



#### SCD\_GU: Ciclo di vita Utente





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

### 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

**BENVENUTO**

**CATEGORIA**

**IMPORTANTE**

**NOVITA**



## 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

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

## Ricerca Thread



**Game Forum**

Search

Profile icon



### Guida alle armi più forti di Dark Souls III

29/01/22 - 22:30

199 replies



### Read Dead Redemption 2 è sopravvalutato

29/01/22 - 22:30

16 replies



### Chi vincerà i GOTY 2024?

29/01/22 - 22:30

250 replies

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

## 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



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

## Telefono





## Tablet





## 4 Glossario

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

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