



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

Requirements Analysis Document Progetto JustInTime

Riferimento	
Versione	1.0
Data	7/10/2024
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2024/25
Presentato da	Dashchuk Yulia, Fernandez Ferdinando Gregorio, Ferraro Giulia, Genovese Vincenzo
Approvato da	



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

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
07/10/2024	0.1	Prima stesura	Team
18/10/2024	0.2	Aggiunta scenari, casi d'uso e requisiti	Team
28/10/2024	0.3	Stesura del capitolo 1 del RAD	Yulia Dashchuk
28/10/2024	0.4	Revisione capitoli 1 e 3 del RAD	Ferdinando Gregorio Fernandez
08/11/2024	0.5	Revisione requisiti non funzionali	Team
14/11/2024	0.6	Aggiunta dello Entity Class Diagram	Team
15/11/2024	0.7	Aggiunta dei class diagram	Team
16/11/2024	0.8	Aggiunta di activity diagram	Team
17/11/2024	0.9	Aggiunta di sequence diagram e statechart diagram	Team
17/11/2024	0.10	Aggiunta di Mockups	Vincenzo Genovese Yulia Dashchuk
26/11/2024	0.11	Aggiunto RF Achievement	Ferdinando Gregorio Fernandez
04/12/2024	0.12	Correzione di errori sintattici	Ferdinando Gregorio Fernandez
17/12/2024	0.13	Correzione formattazione documento	Yulia Dashchuk
20/12/2024	0.14	Modifiche CD GestionePartita	Giulia Ferraro
20/12/2024	0.15	Modifiche Class Diagram Entity	Team
27/12/2024	1.0	Revisione finale	Team



INDICE

Revision History.....	2
1 Introduzione.....	4
1.1 Obiettivo del Sistema.....	4
1.2 Ambito del Sistema.....	4
1.3 Obiettivi e Criteri di Successo.....	4
1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni.....	5
1.5 Riferimenti.....	5
1.6 Organizzazione del Documento.....	5
2 Sistema attuale.....	6
2. Adattabilità e accessibilità:.....	7
3. Esperienza utente e dinamiche di gioco:.....	7
3 Sistema proposto.....	10
3.1 Sintesi della sezione.....	10
3.2 Requisiti Funzionali.....	10
3.3 Requisiti non funzionali.....	14
3.3.1 Usabilità.....	14
3.3.2 Affidabilità.....	14
3.3.3 Prestazioni.....	15
3.3.4 Supportabilità.....	15
3.3.5 Implementazione.....	16
3.3.6 Interfacce.....	16
3.3.7 Operation.....	16
3.3.8 Packaging.....	16
3.3.9 Legali.....	17
3.4 Modello del sistema.....	18
3.4.1 Scenari.....	18
3.4.2 Modello dei casi d'uso.....	25
3.4.3 Modello ad Oggetti.....	39
3.4.4 Modello dinamico.....	47
3.4.4.1 Activity Diagrams.....	47
3.4.4.2 Sequence Diagrams.....	52
3.4.4.3 Statechart Diagrams.....	55
3.4.5 Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mock-up.....	56
3.4.5.1 Path Navigazionali.....	56
3.4.5.2 Mock-ups.....	57

1 Introduzione

1.1 Obiettivo del Sistema

Il sistema JustInTime si propone alla creazione di una piattaforma gratuita per l'accesso all'omonimo gioco. L'idea è di rendere disponibile tale attività ad una comunità più estesa e permettere di giocare in gruppo per provare il gioco prima di acquistarlo.

1.2 Ambito del Sistema

Il sistema dovrà supportare le seguenti funzionalità:

- **Gestione Utenti:**
Ogni utente potrà registrarsi, autenticarsi ed effettuare il logout nella piattaforma; potrà inoltre visualizzare e modificare il proprio profilo. Ci sarà anche accessibilità alle proprie statistiche.
- **Gestione Partite:**
 - **Gioco:**
Sarà possibile la creazione di stanze locali per permettere partite tra un minimo di due giocatori e un massimo di 4.
Sarà disponibile un supporto per le regole di gioco:
il supporto è visionabile con un apposito tasto la quale l'utente stesso può decidere se visionare le istruzioni o meno.
 - **Interfaccia:**
Essa punta ad essere di facile comprensione, interattiva e soprattutto a rendere competitiva ed accattivante la sessione di gioco.
 - **Punteggi:**
Si potrà accedere ad una classifica globale e una locale per incoraggiare la competizione tra i giocatori.
 - **Classifica:**
L'utente può aumentare il proprio punteggio giocando partite a 4 giocatori e visualizzare la propria posizione nelle classifiche per incentivare la competizione tra gli utenti.

1.3 Obiettivi e Criteri di Successo

L'obiettivo del progetto è la creazione di una piattaforma Web-based per giocare a un gioco di carte. Lo scopo principale del progetto è quello di creare una piattaforma dove persone vicine fra loro possono passare il tempo giocando partite brevi, anche in modo competitivo con l'utilizzo di una classifica.

I criteri di successo stabiliti sono:

- **Ottima qualità:** Si intende realizzare un sistema software di alta qualità e con una buona documentazione, al fine di poter essere utilizzato e mantenuto senza troppe difficoltà.

- Interfaccia user friendly: si intende rendere l'interazione dell'utente con il sistema facile e immediata, rendendo gli utenti soddisfatti nel perseguire specifici obiettivi.
- Minimizzare i malfunzionamenti: Seguendo i pattern della buona programmazione e dedicando un'elevata dose di risorse alla fase di testing si punta a ridurre i malfunzionamenti.
- Completezza nell'implementazione dei requisiti: Si intende soddisfare tutti i requisiti ad alta priorità richiesti dal cliente e potenzialmente superare le sue aspettative.
- Schedule: Si intende rispettare le scadenze prefissate con il cliente

1.4 Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

- **GU:** Gestione dell'Utenza
- **GP:** Gestione delle Partite
- **GF:** Gestione del Feedback
- **GC:** Gestione della Classifica
- **AD:** Activity Diagram
- **UC:** Use Case
- **CD:** Class Diagram
- **SCD:** Statechart Diagram
- **SC:** Scenario
- **RAD:** Requirements Analysis Document
- **SD:** Sequence Diagram
- **RNF:** Requisito Non Funzionale
- **RF:** Requisito Funzionale

1.5 Riferimenti

Di seguito una lista di riferimenti ad altri documenti utili durante la lettura:

- Statement of Work
- System Design Document
- Object Diagram Document
- Test Incident Report
- Test Plan
- Test Case Specification
- Test Summary Report

1.6 Organizzazione del Documento

Il presente documento è strutturato nel seguente modo:

1. **Introduzione:** la seguente sezione contiene l'obiettivo, l'ambito, i criteri di successo del sistema oltre che una panoramica sulle definizioni, acronimi e abbreviazioni presenti nel documento.



2. **Sistema attuale:** descrive il funzionamento corrente del sistema tramite confronto con sistemi simili a quello proposto, mostrandone il funzionamento tramite AD.
3. **Sistema proposto:** descrive il nuovo sistema, presentandone i requisiti funzionali e non funzionali. Tramite scenari ed use-case vengono descritti gli attori del sistema e come questi ultimi interagiscono con esso. Grazie ad il Modello Dinamico e il Modello ad Oggetti viene mostrata la struttura del sistema. Contiene inoltre la descrizione dell'interfaccia grafica utente accuratamente mostrata tramite mock-up e Navigational Path.

2 Sistema attuale

Attualmente, **JustInTime** si propone come un gioco di carte dinamico che integra un meccanismo di gestione del tempo, in cui ogni giocatore ha un tempo limitato per fare la propria mossa.

Potrebbe essere paragonato ad altri giochi tradizionali come **Skip-Bo** e **Scacchi Partita Lampo**.

Mantenendo però delle differenze:

1. Interazione tra giocatori:

- **Skip-Bo**: Gioco di carte senza timer, dove la tensione viene dalla strategia, non dal tempo.
- **Scacchi Lampo**: Ha un timer, ma è più focalizzato sulla pianificazione a lungo termine.

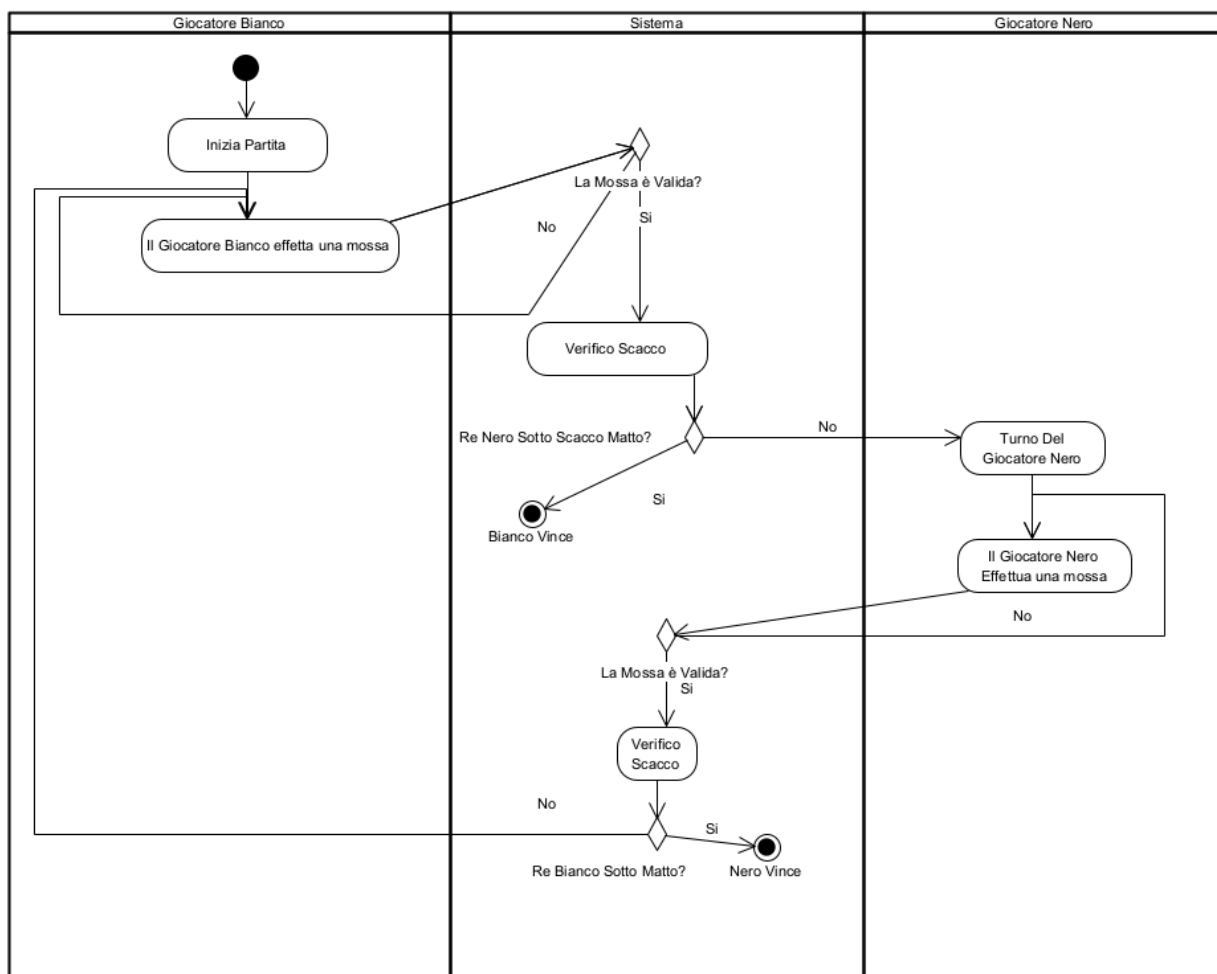
2. Adattabilità e accessibilità:

- **Skip-Bo**: Gioco di carte tradizionale che richiede la presenza fisica.
- **Scacchi Lampo**: Giocabile online, ma senza la stessa pressione del tempo come in **JustInTime**.

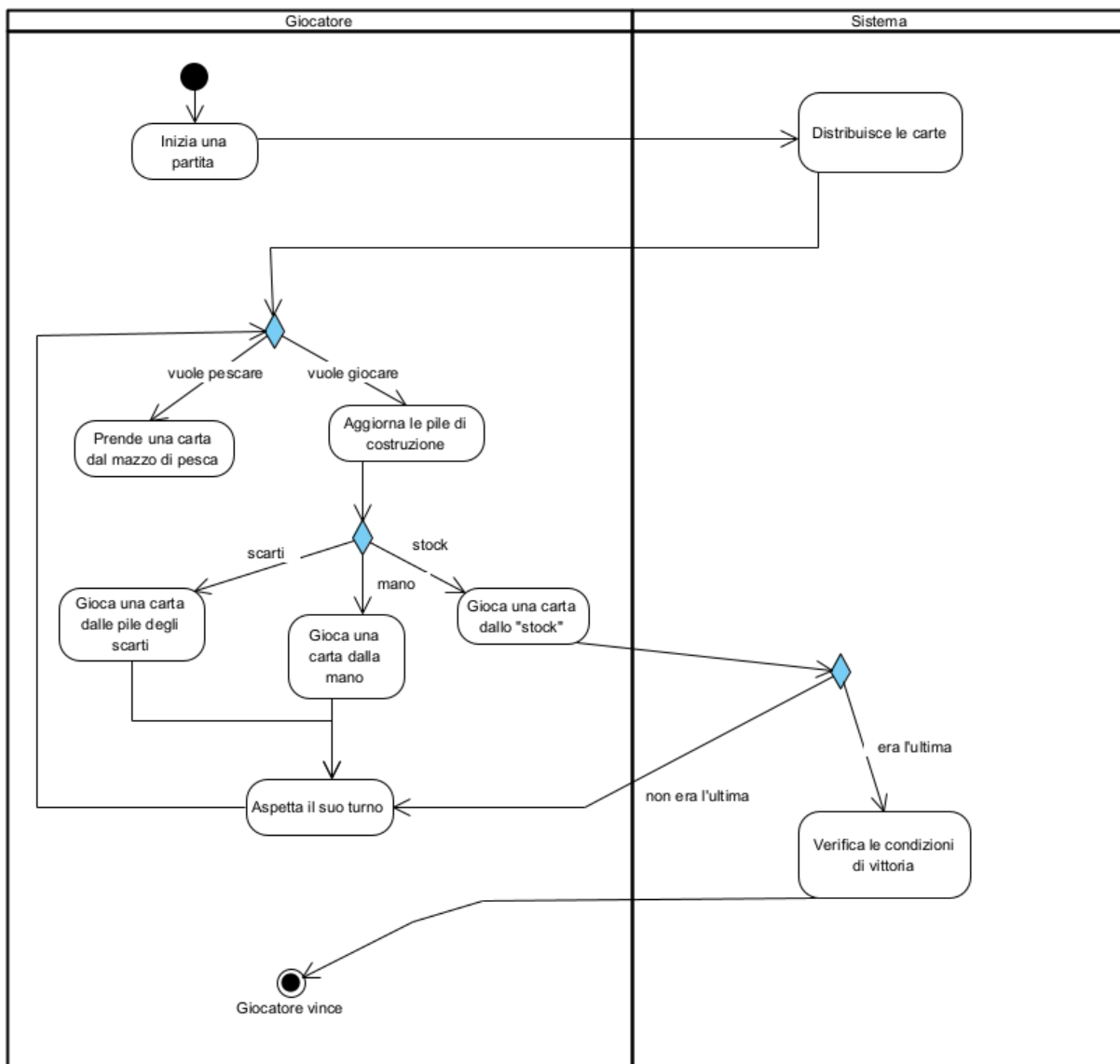
3. Esperienza utente e dinamiche di gioco:

- **Skip-Bo**: Gioco rilassato basato su sequenze di carte, senza elementi che cambiano il ritmo.
- **Scacchi Lampo**: Strategico .
- In seguito alcuni **Activity Diagrams (AD)** specifici per i competitor:

• **AD_CHESS:**



- AD_SKIP_BO



3 Sistema proposto

3.1 Sintesi della sezione

1. **Requisiti funzionali:** descrizione degli attori e dei requisiti funzionali.
2. **Requisiti non funzionali:** descrizione degli aspetti del sistema che ne indicano usabilità, affidabilità, prestazioni.
3. **Modello del sistema:**
 - **Scenari:** descrizione del sistema dal punto di vista dell'utente finale
 - **Modello dei casi d'uso:** descrizione delle interazioni che avvengono quando un attore usa il sistema e relativi scenari
 - **Modello ad oggetti:** descrizione tramite un class diagram degli oggetti del sistema con relative proprietà e relazioni.
 - **Modello dinamico:** Rappresentazione della struttura dinamica del sistema.
 - **Path navigazionali:** descrizione del percorso tra le pagine che un attore può compiere all'interno del sistema.
 - **Mock-ups:** rappresentazione dell'interfaccia grafica.

3.2 Requisiti Funzionali

RF_GU Gestione dell'utenza

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GU_1	Autenticazione Utente	Il sistema dovrà permettere agli utenti registrati di autenticarsi utilizzando credenziali valide (nome utente/email e password). Se l'autenticazione ha successo, l'utente sarà reindirizzato alla schermata principale del gioco. Se fallisce, il sistema mostrerà un messaggio di errore.	Utente	Elevata
RF_GU_2	Registrazione Utente	Il sistema dovrà fornire agli utenti non registrati la possibilità di creare un nuovo account. L'utente dovrà inserire informazioni quali nome utente, email e password.	Utente	Elevata

RF_GU_3	Logout	Il sistema dovrà permettere agli utenti autenticati di effettuare il logout, terminando la sessione corrente. Note: Dopo il logout, l'utente sarà reindirizzato alla schermata di login.	Utente	Elevata
RF_GU_4	Consultazione Profilo	Il sistema dovrà permettere agli utenti autenticati di visualizzare il proprio profilo. Il profilo mostrerà informazioni come nome utente e statistiche di gioco (partite giocate, vittorie, punteggio attuale). Note: Solo gli utenti autenticati potranno accedere a questa funzionalità.	Utente	Media
RF_GU_5	Modifica Profilo	Il sistema dovrà permettere agli utenti autenticati di modificare le proprie informazioni. Note: La modifica sarà possibile solo per utenti autenticati.	Utente	Elevata
RF_GU_6	Eliminazione Profilo	Il sistema dovrà permettere agli utenti autenticati di eliminare definitivamente il proprio profilo. L'eliminazione comporterà la cancellazione di tutte le informazioni relative all'utente, incluse statistiche e dati di gioco. Note: L'operazione di eliminazione dovrà essere confermata dall'utente.	Utente	Bassa

RF_GP Gestione delle Partite

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GP_1	Creazione della Partita	Il sistema dovrà garantire ad ogni utente registrato la creazione di una partita con le dovute impostazioni.	Giocatore	Elevata

RF_GP_2	Numero di giocatori	Deve essere presente un supporto per partite da 2 a 4 giocatori.	Sistema	Elevata
RF_GP_3	Setup Iniziale	Deve avvenire una distribuzione casuale di 5 carte per ogni giocatore all'inizio di ogni partita. Sul tavolo da gioco saranno presenti altri 2 mazzi, il mazzo di scarti e il mazzo di pesca; il mazzo di scarti avrà una carta numerata o un jolly all'inizio della partita. Il totale delle carte presenti nella partita è 60. Sarà presente anche un timer che terrà conto del tempo di ognuno dei giocatori durante il loro turno.	Sistema	Elevata
RF_GP_4	Ordine di gioco	Ad inizio di ogni partita deve essere deciso l'ordine e i turni di ogni giocatore.	Sistema	Elevata
RF_GP_5	Giocare una carta	Il sistema deve permettere a ogni giocatore di giocare una carta con valore +1 o -1 rispetto alla carta presente sulla cima del mazzo di scarto.	Giocatore	Elevata
RF_GP_6	Gestione del tempo	In base alle regole deve avvenire una riduzione o un aumento del tempo del turno di ogni giocatore.	Sistema	Elevata
RF_GP_7	Pesca	Se un giocatore pesca una carta, il sistema deve ridurre il tempo disponibile per i suoi turni futuri di 1 secondo e mostrare la carta pescata nel set di carte del giocatore.	Giocatore	Elevata
RF_GP_8	Effetto delle carte speciali	La carta "Accelera" deve ridurre di 2 secondi il tempo del turno del giocatore successivo. La carta "Rallenta" deve aggiungere 2 secondi al tempo del turno del giocatore che ha ottenuto la carta.	Sistema	Elevata

		La carta “Jolly” può essere giocata in qualunque momento del proprio turno e vale il numero sulla carta in cima al mazzo di scarti aumentato di +1.		
RF_GP_9	Autenticazione utenti aggiuntivi	Dopo aver scelto il numero di giocatori della partita il sistema fornisce ai singoli giocatori un metodo di autenticazione	Giocatore	Elevata

RF_GC Gestione della Classifica

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GC_1	Visualizzazione classifica	Il sistema deve permettere all’utente registrato di poter visualizzare una classifica globale, insieme al suo punteggio e alla sua posizione in classifica.	Sistema	Media
RF_GC_2:	Aggiornamento classifica	Al termine di ogni partita la classifica verrà aggiornata, insieme al proprio punteggio	Sistema	Media

RF_GF Gestione del Feedback

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GF_1	Visualizzazione Schermata Invio Feedback	Il sistema deve permettere all’utente di visualizzare una pagina che abbia un form che permetta di salvare la sua opinione.	Sistema	Media
RF_GF_2:	Invio Feedback	Il sistema deve permettere all’utente di inviare il feedback.	Giocatore	Media
RF_GF_3:	Visualizzazione Feedback	Il sistema deve permettere all’utente registrato admin di visualizzare i feedback inviati	Admin	Media

RF_GA Gestione dei Achievement:

ID	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GA_1	Visualizzazione Schermata Achievement	Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare una pagina che mostri tutti gli Achievement ottenuti	Sistema	Media
RF_GA_2	Assegnazione automatica	Il sistema deve assegnare automaticamente un achievement ai giocatori che soddisfano i criteri di completamento.	Sistema	Media

3.3 Requisiti non funzionali

3.3.1 Usabilità

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_U_1	Semplice Utilizzo	L'utente meno esperto può interagire facilmente con il sistema poiché di comoda comprensione.	Alta	Media
RNF_U_2	Intuitivo	L'interfaccia utente deve essere chiara e semplice, con funzioni ben visibili e comprensibili.	Alta	Facile
RNF_U_3	Feedback esplicito	Ogni azione deve fornire un feedback chiaro, permettendo all'utente di comprendere e valutare facilmente il cambiamento.	Alta	Facile
RNF_U_4	Immediatezza d'utilizzo	Il sistema deve essere intuitivo e utilizzabile senza bisogno di documentazione.	Alta	Media

3.3.2 Affidabilità

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_A_1	Affidabilità delle operazioni	Il sistema deve garantire che tutte le operazioni avvengano con successo.	Elevato	Media
RNF_A_2	Gestione informazioni	Il sistema deve garantire un alto livello di sicurezza per preservare	Elevato	Difficile

	i sensibili	le informazioni sensibili.		
RNF_A_3	Fallimento di sistema	Il sistema deve sapersi comportare in situazioni di fallimento notificando l'utente, tramite appositi messaggi, l'errore e aiutarlo a completare le operazioni che stava svolgendo.	Media	Facile
RNF_A_4	Riavvio di sistema	Il sistema deve garantire la preservazione dello stato in caso di riavvio improvviso.	Evelato	Media
RNF_A_5	Gestione permessi sistema	Il sistema deve garantire la separazione netta delle operazioni sulla base degli utenti che possono effettuarle.	Evelato	Facile

3.3.3 Prestazioni

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_P_1	Sistema responsive	Il sistema dovrà essere dotato di una interfaccia grafica responsive per potersi adattare ad ogni tipo di schermo.	Elevata	Facile
RNF_P_2	Navigazione e Concorrenze	Il sistema dovrà essere correttamente funzionante anche con più di un utente connesso in contemporanea	Media	Facile
RNF_P_3	Quantità dei dati	Il sistema dovrà garantire un'alta capacità di memorizzazione per poter conservare tutte le informazioni necessarie al suo funzionamento.	Media	Facile
RNF_P_4	Disponibilità	Il sistema dovrà essere disponibile 24 ore su 24.	Elevata	Facile
RNF_P_5	Tempi di risposta	Il sistema dovrà fornire la risposta alle operazioni degli utenti in un tempo di massimo 5 secondi.	Elevata	Facile

3.3.4 Supportabilità

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_S_1	Manutenibilità	Il sistema deve essere sviluppato rispettando gli standard per garantire una	Elevata	Media

		buona manutenibilità.		
RNF_S_2	Estensibilità	Il sistema deve essere sviluppato seguendo gli standard che assicurano una buona estensibilità delle funzionalità.	Media	Facile

3.3.5 Implementazione

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_IM_1	Piattaforma Web	Il sistema dovrà essere sviluppato come una piattaforma web based, seguendo il modello architetturale CSR.	Elevata	Facile

3.3.6 Interfacce

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_IN_1	Persistenza dei dati	La Persistenza e coerenza dei dati memorizzati dal sistema dovrà essere garantita tramite Spring 3.4.1.	Elevata	Facile

3.3.7 Operation

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_OP_1	Gestione Sistema	La gestione del sistema, della manutenzione e risoluzione dei problemi è affidata ad un Amministratore.	Elevata	Facile

3.3.8 Packaging

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_PA_1	Applicazione Web	Il sistema dovrà essere disponibile tramite pagina web da pc.	Elevata	Facile



3.3.9 Legali

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_LE_1	Rispetto delle Leggi	L'applicazione garantirà il rispetto delle leggi in materia di privacy, specificatamente del regolamento UE 2016/679 in materia di protezione e trattamento dei dati personali.	Elevata	Facile

3.4 Modello del sistema

3.4.1 Scenari

SC_GC: Gestione della Classifica

NOME SCENARIO	SC_CG_1 Consultazione Classifica Globale	
ATTORI	Tommaso: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Tommaso, videogiatore accanito di JustInTime, decide di controllare il suo punteggio a livello mondiale. Nella home, va nella sezione Classifica Globale	
		Il sistema mostra la pagina di visualizzazione degli utenti globali con il relativo punteggio massimo ottenuto in una partita precedentemente salvata.
	Tommaso vorrebbe visualizzare i suoi successori in classifica non presenti alla prima visualizzazione. Usa una barra a scorrimento al lato della lista.	
		Il sistema, in base all'andamento della barra, visualizza altri utenti iscritti alla piattaforma e il relativo punteggio delle loro partite precedenti, in ordine decrescente.

NOME SCENARIO	SC_GC_2: Consultazione Classifica Locale	
ATTORI	Leonardo: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Leonardo, esordiente al gioco, vorrebbe visualizzare chi è il più forte della sua nazione per farsi aiutare ad imparare il gioco. Quindi,	

	clicca su Classifica Locale nella homepage	
		Il sistema mostra la pagina di visualizzazione degli utenti locali con il relativo punteggio massimo ottenuto in una partita precedentemente salvata.
	Tommaso vorrebbe visualizzare i suoi successori dalla sua attuale posizione, la quale non sono presenti all'inizio della lista. Usa quindi la barra di scorrimento al lato della lista dei nomi.	
		Il sistema scorre la lista degli utenti registrati che sono mostrati in ordine decrescente, in base anche alla regione.

SC_GU Gestione dell'utenza

NOME SCENARIO	SC_GU_1: Registrazione Utente	
ATTORI	Luca: Utente	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	Luca, giocatore di giochi di carte online, ha deciso di registrarsi al sito per giocare a JustInTime in modo competitivo. Si collega alla piattaforma e va sulla pagina di registrazione.	
		Il sistema visualizza la pagina di registrazione.
	Luca controlla i dati richiesti e inserisce "l.uca" come username, " l.uca@gmail.com " come email, "Carte2024!" come password, reinserisce "Carte2024!" come conferma password. "Luca" come nome, "Rossi" come cognome, "11/01/2004" come data di nascita, "Italia" come paese di provenienza,	

	“+39” come prefisso, “112 233 4455” come numero di telefono. Luca conferma la registrazione.	
		Il sistema controlla che tutti i campi siano inseriti, che username e email non siano già associati a account esistenti e che le password corrispondano. Il sistema comunica a Luca che la registrazione ha avuto successo.

NOME SCENARIO	SC_GU_2: Consultazione Profilo Utente	
ATTORI	Vittorio: Utente	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	Vittorio, veterano al gioco, vorrebbe visualizzare il suo punteggio migliore nelle sue recenti partite e statistiche. Nella schermata Home va in alto a destra e seleziona il profilo.	
		Il sistema, se il giocatore ha effettuato l’accesso al proprio account, mostra la pagina profilo per la gestione utente, altrimenti visualizza la pagina di richiesta credenziali.
	Vittorio riesce a visualizzare le informazioni relative alle statistiche del suo account.	

NOME SCENARIO	SC_GU_3: Eliminazione Profilo Utente	
ATTORI	Rita: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Rita, giocatore della piattaforma, decide di eliminare il proprio account. Esegue quindi l’accesso al sito.	

		Il sistema visualizza la pagina principale dell'utente registrato.
	Rita seleziona la pagina relativa al proprio profilo tramite l'icona "profilo".	
		Il sistema visualizza la pagina personale dell'utente registrato.
	Rita seleziona l'opzione "Elimina profilo"	
		Il sistema comunica a Rita che l'eliminazione del profilo ha avuto successo.

NOME SCENARIO	SC_GU_4: Modifica Profilo Utente	
ATTORI	Marco: Utente	
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	Marco, giocatore della piattaforma, decide di modificare il proprio paese da "Italia" in "Germania", seleziona quindi il proprio profilo dalla schermata principale.	
		Il sistema restituisce a Marco il suo profilo utente.
	Marco legge i propri dati e seleziona l'opzione "Modifica i tuoi dati"	
		Il sistema visualizza i dati dell'utente in campi modificabili.
	Marco seleziona il campo "Provenienza" e, dal menu a comparsa, seleziona il campo "Germania" e poi l'opzione "Salva le modifiche"	
		Il sistema comunica a Marco che la modifica del profilo ha avuto successo.

SC_GF Gestione del Feedback

NOME SCENARIO	SC_CF_1 Invio Feedback	
ATTORI	Conny: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Conny, videogiocatrice di JustInTime, decide dopo aver giocato una partita soddisfacente di lasciare un feedback. Nella home va nella sezione "Feedback".	
		Il sistema mostra la pagina di Feedback con 5 stelle selezionabili e una sezione vuota in cui inserire un commento libero.
	Conny seleziona il numero di stelle in modo da consegnare una valutazione da 1 a 5 in base alla sua soddisfazione E inserisce dei suggerimenti nello spazio libero "Bellissima partita, il gioco è molto coinvolgente, aggiungete piu' carte!!!"	
		Il sistema mostra una finestra che conferma "feedback inviato". E l'utente viene reindirizzato alla home.

SC_GP Gestione delle Partite

NOME SCENARIO	SC_GP_1 Gioca Carta	
ATTORI	Gaetano: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Gaetano, videogiatore di JustInTime, durante una partita decide di giocare una carta dalla sua mano	
		Il sistema mostra a Gaetano le carte disponibili nella sua mano. Il sistema fa scorrere il contatore del tempo.

	Gaetano seleziona una carta da giocare.	
		<p>Il sistema verifica se la carta selezionata rispetta la regola di gioco (+1 o -1 rispetto alla carta precedente):</p> <p>Se valida, la carta viene giocata, e il sistema aggiorna il mazzo di scarto.</p> <p>Il sistema aggiorna il tempo del turno in base alla carta giocata</p> <p>Se non valida, il sistema avvisa Gaetano che la carta non può essere giocata.</p> <p>Il sistema aggiorna lo stato del gioco e passa il turno al giocatore successivo.</p>

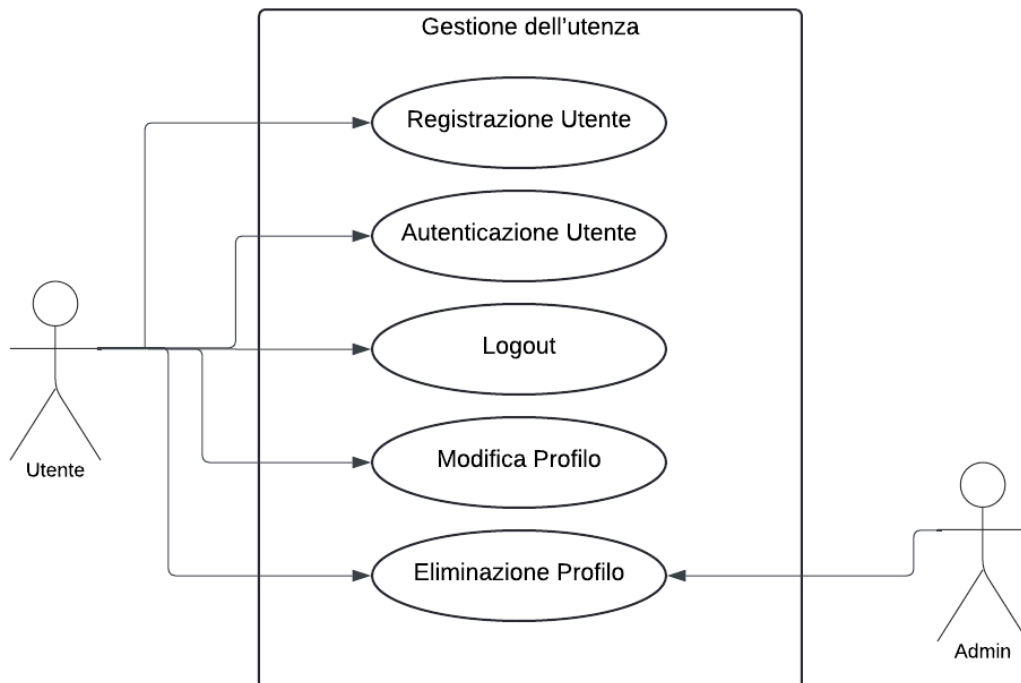
NOME SCENARIO	SC_GP_2 Creazione Partita	
ATTORI	Elia: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Elia, utente autenticato nella webapplication di JustInTime, clicca sul pulsante "Nuova Partita".	<p>Il Sistema reindirizza alla pagina di configurazione della partita, dove vengono visualizzati i pulsanti "Aggiungi Giocatore", "Elimina Giocatore" e "Inizia Partita"</p>

	Elia clicca sul pulsante "Aggiungi Giocatore".	
		Il Sistema crea un popup per l'aggiunta dell'utente alla partita
	Una volta aggiunto il nuovo giocatore, Elia procede premendo sul pulsante di "Inizia Partita"	
		Il Sistema procederà a creare una partita con Elia e il giocatore aggiunto

NOME SCENARIO	SC_GP_3 Terminazione Partita	
ATTORI	Alessandro: Giocatore	
FLUSSO DEGLI EVENTI	GIOCATORE	SISTEMA
	Alessandro gioca l'ultima carta dalla sua mano.	
		Una volta che le condizioni di vittoria saranno soddisfatte, il Sistema termina la partita. Reindirizza quindi i giocatori alla pagina di fine partita.
	Alla fine della propria partita, Alessandro decide di voler continuare a giocare insieme ai propri amici, quindi seleziona "Continua a Giocare".	
		Il Sistema crea una nuova partita con gli stessi giocatori della partita precedente.

3.4.2 Modello dei casi d'uso

UC_GU: Gestione dell'utenza



Identificativo UC_GU_1	Registrazione un utente	Data	19/10/2024
		Versione	1.00.00
		Autore	Dashchuk Yulia
Descrizione	È fornita la funzionalità di registrare un utente		
Attore Principale	Utente interessato a registrarsi sulla piattaforma		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un utente è interessato a registrarsi alla piattaforma AND il sistema deve fornire un comando per la registrazione di un utente.		
Exit condition On success	La registrazione è avvenuta con successo e l'utente può visualizzare la schermata dedicata e il proprio punteggio		
Exit condition On failure	La registrazione non è avvenuta con successo e l'utente non è registrato		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	120/mese		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Giocatore:	Richiede la registrazione sulla piattaforma.
2	Sistema:	Il sistema visualizza un form che richiede di inserire dei dati personali: <ul style="list-style-type: none"> • Nome e Cognome • Username • Telefono • Paese di provenienza • Data di nascita • Email • Password • Conferma password (MU_2)
3	Giocatore:	Inserisce i dati richiesti e conferma la registrazione
4	Sistema:	Il sistema verifica che: <ul style="list-style-type: none"> • L'username e l'email siano validi • Le due password coincidono • Tutti i campi siano validi
5	Sistema:	Il sistema salva i dati relativi all'utente.
6	Sistema:	Il sistema visualizza un messaggio che il giocatore è stato correttamente registrato
7	Sistema:	Reindirizza il giocatore alla pagina principale relativa all'utente registrato (MU_6)
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo è stato compilato erroneamente		
3.a1	Sistema:	Il sistema informa il giocatore di compilare correttamente tutti i campi presenti nel form
3.a2	Sistema:	Rimane in attesa di una nuova compilazione
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il campo username risulta non valido.		
4.a1	Sistema:	Il sistema segnala al giocatore che l'username inserito risulta già esistente
4.a2	Sistema:	Il sistema rimane in attesa del reinserimento dei dati
Il Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il campo email risulta non valido.		
4.b1	Sistema:	Il sistema segnala al giocatore che l'email inserita risulta già esistente
4.b2	Sistema:	Il sistema rimane in attesa del reinserimento dei dati

I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati.

5.a1	Sistema:	Il sistema segnala all'utente che non riesce a salvare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
5.a2	Sistema:	Registrazione terminata con errore

Identificativo UC_GU_2	Modifica Profilo Utente	Data	19/10/2024
		Versione	1.00.00
		Autore	Genovese Vincenzo
Descrizione	È fornita all'utente registrato la funzionalità di modificare i propri dati.		
Attore Principale	Utente È interessato a modificare i propri dati sul suo profilo.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un Giocatore è interessato a modificare i dati del proprio profilo AND Il sistema deve fornire una schermata che visualizza le istruzioni utili alla modifica del profilo personale dell'utente		
Exit condition On success	La visualizzazione è avvenuta con successo, il giocatore può procedere alla visualizzazione e modifica delle proprie informazioni.		
Exit condition On failure	La visualizzazione è fallita, il giocatore non può modificare il profilo.		
Rilevanza/User	Elevata		
Priority			
Frequenza stimata	13/Giorno		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

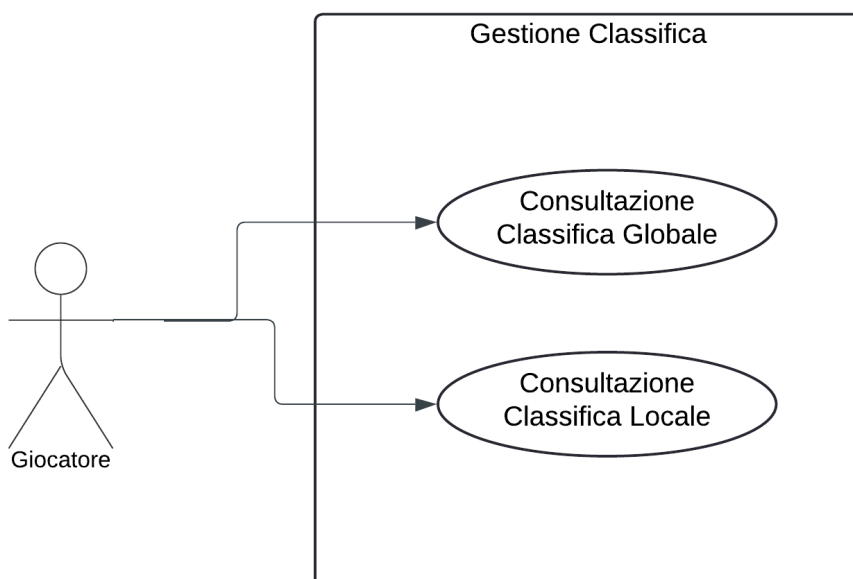
1	Giocatore:	Richiede la modifica delle proprie informazioni personali del profilo. (MU_5)
2	Sistema:	Il sistema visualizza un form che richiede di inserire dei dati personali: <ul style="list-style-type: none"> • Nome e Cognome • Username • Telefono • Paese di provenienza • Data di nascita • Email • Password

		<ul style="list-style-type: none"> • Conferma password (MU_5).
3	Sistema:	Il sistema verifica che: <ul style="list-style-type: none"> • L'username e l'email siano validi • Le due password coincidono • Tutti i campi siano validi
4	Sistema:	Il sistema modifica i dati relativi all'utente.
5	Sistema:	Il sistema visualizza un messaggio che il giocatore è stato correttamente modificato.
6	Sistema:	Reindirizza il giocatore alla pagina principale relativa all'utente registrato (MU_6)
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Qualche campo è stato compilato erroneamente		
3.a1	Sistema:	Il sistema informa il giocatore di compilare correttamente tutti i campi presenti nel form.
3.a2	Sistema:	Rimane in attesa di una nuova compilazione.
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il campo username risulta non valido		
4.a1	Sistema:	Il sistema informa al giocatore che l'username inserito risulta invalido o esistente.
4.a2	Sistema:	Rimane in attesa di una nuova compilazione.
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il campo username risulta non valido		
4.b1	Sistema:	Il sistema informa al giocatore che l'email inserito risulta invalido o esistente.
4.b2	Sistema:	Rimane in attesa di una nuova compilazione.
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Il sistema non riesce ad effettuare il salvataggio dei dati.		
5.a1	Sistema:	Il sistema segnala all'utente che non riesce a modificare i dati e ne visualizza un messaggio di errore.
5.a2	Sistema:	Modifica terminata con errore

Identificativo UC_GU_3	Eliminare Profilo Utente	Data	19/10/2024
		Versione	1.00.00
		Autore	Dashchuk Yulia
Descrizione	È fornita la funzionalità di registrare un giocatore		
Attore Principale	Utente interessato a eliminare il proprio account		

Attori secondari	NA	
Entry Condition	Un Ospite è interessato a eliminare il proprio account AND il sistema deve fornire un comando per l'eliminazione di un account	
Exit condition On success	L'eliminazione è avvenuta con successo e l'utente può visualizzare la schermata principale del sito	
Exit condition On failure	L'eliminazione non è avvenuta con successo e il profilo esiste ancora	
Rilevanza/User Priority	Bassa	
Frequenza stimata	5/mese	
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Giocatore:	Richiede la visualizzazione del proprio profilo
2	Sistema:	Mostra la schermata relativa al profilo giocatore (MU_4)
3	Giocatore:	Seleziona l'opzione di eliminare il proprio profilo
4	Sistema:	Il sistema elimina i dati relativi al giocatore.
5	Sistema:	Il sistema visualizza un messaggio che il profilo è stato correttamente eliminato
6	Sistema:	Reindirizza l'utente alla pagina principale
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: descrizione		
1	Giocatore:	NA
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE:		
4.a1	Sistema:	Il sistema segnala al giocatore che non riesce a eliminare i dati e visualizza un messaggio di errore.
4.a2	Sistema:	Eliminazione terminata con errore

UC_GC: Gestione della Classifica



Identificativo UC.CG_1	Consultare Classifica Globale	Data	19/10/2024
		Versione	1.00.00
		Autore	Genovese Vincenzo
Descrizione	È fornita all'utente registrato la funzionalità di visualizzare la classifica Globale dei migliori punteggi degli utenti di tutto il mondo.		
Attore Principale	Giocatore È interessato a visualizzare la classifica mondiale		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un giocatore è interessato a vedere la classifica mondiale con i relativi punteggi AND Il sistema deve fornire una schermata che visualizza utenti da tutto il mondo con i relativi punteggi in ordine decrescente.		
Exit condition On success	La visualizzazione è avvenuta con successo, il giocatore può procedere alla visualizzazione dei migliori utenti da tutto il mondo.		
Exit condition On failure	La visualizzazione è fallita, il giocatore non può visualizzare la lista dei giocatori con i relativi punteggi.		
Rilevanza/User Priority	Media		
Frequenza stimata	70/Mese		

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Giocatore:	Richiede la visualizzazione della pagina relativa alla classifica degli utenti.
2	Sistema:	Il sistema reindirizza alla pagina di visualizzazione dei migliori utenti mondiali del gioco. (MU_8)
3	Giocatore:	L'utente usa la barra al lato per scorrere la lista
4	Sistema:	Il sistema in base all'andamento della barra, scorre e visualizza una lista di giocatori e punteggi.

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: NA

1		NA
---	--	----

I Scenario/Flusso di eventi di **ERRORE**: il sistema non riesce a mostrare la lista

1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e reindirizza il giocatore alla home
2	Sistema:	Termina con insuccesso

Identificativo UC CG_2	Consultare Classifica Locale	Data	19/10/2024
		Versione	1.00.00
		Autore	Genovese Vincenzo
Descrizione	È fornita all'utente registrato la funzionalità di visualizzare la classifica Locale dei migliori punteggi degli utenti della nazione di appartenenza del Giocatore.		
Attore Principale	Giocatore È interessato a visualizzare la classifica locale.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Un giocatore è interessato a vedere la classifica locale con i relativi punteggi AND Il sistema deve fornire una schermata che visualizza utenti con la stessa nazionalità dell'ospite con i relativi punteggi in ordine decrescente.		
Exit condition On success	La visualizzazione è avvenuta con successo, il giocatore può procedere alla visualizzazione dei migliori utenti nazionali.		
Exit condition On failure	La visualizzazione è fallita, il giocatore non può visualizzare la lista dei giocatori con i relativi punteggi.		
Rilevanza/User	Media		
Priority			

Frequenza stimata		90/Mese
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Giocatore:	Richiede la visualizzazione della pagina relativa alla classifica degli utenti.
2	Sistema:	Il sistema reindirizza alla pagina di visualizzazione dei migliori utenti nazionali del gioco.
3	Giocatore:	L'utente usa la barra al lato per scorrere la lista
4	Sistema:	Il sistema in base all'andamento della barra, scorre e visualizza una lista di giocatori e punteggi.
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: NA		
1		NA
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: il sistema non riesce a mostrare la lista		
1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore e reindirizza il giocatore alla home
2	Sistema:	Termina con insuccesso

UC_GP Gestione delle Partite



Identificativo UC_GP_2	Creare Partita	Data	20/10/2024
		Versione	1.1.0
		Autore	Ferraro Giulia
Descrizione	All'utente registrato è permessa la funzionalità di creare nuove partite		
Attore Principale	Un Giocatore riconosciuto dal sistema desidera iniziare una nuova partita		
Attori secondari	Da 1 a 3 Giocatori che desidera partecipare alla partita		
Entry Condition	Il giocatore deve voler iniziare una nuova partita e avere almeno un'altra persona con cui giocare AND Il sistema deve fornire un pulsante per creare una partita e una pagina per la configurazione delle partite		
Exit condition On success	La partita è stata creata con successo e i giocatori iniziano a giocare		
Exit condition On failure	Non è stata creata la partita e di conseguenza i giocatori non possono giocare		



Rilevanza/User Priority		Elevata
Frequenza stimata		150/Giorno
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO		
1	Giocatore Host:	Il GiocatoreHost clicca su tasto “Nuova Partita”(cfr. MU_6)
2	Sistema:	Il sistema mostra una schermata con le seguenti impostazioni (cfr MU_9): <ul style="list-style-type: none">• Aggiungi Giocatore• Elimina Giocatore
3	Giocatore Host:	Il GiocatoreHost aggiunge un giocatore alla partita
5	Sistema:	Il sistema reindirizza alla pagina di login
4	Giocatore 1/2/3:	Il Giocatore1 effettua l’autenticazione del proprio account
5	Giocatore Host:	Il GiocatoreHost clicca sul pulsante di “Inizia Partita”(cfr MU_9)
6	Sistema:	Il sistema crea una partita con le impostazioni personalizzate dal giocatore
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo:		
		NA
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo:		
		NA
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Numero insufficiente di giocatori		
1	Giocatore Host:	Il giocatore crea una partita ma non aggiunge giocatori
2	Sistema:	Il sistema stampa un errore con su scritto “Numero insufficiente di giocatori”

Identificativo UC_GP_3	Rigiocare Partita	Data	20/10/2024
		Versione	1.1.0
		Autore	Ferraro Giulia
Descrizione	L’Utente registrato alla fine di una partita potrà decidere se terminare la sessione di gioco o se iniziare un’altra partita con i medesimi giocatori		



Attore Principale	GiocatoreHost a cui corrisponde un utente registrato e riconosciuto dal sistema che gestisce la creazione delle partite
Attori secondari	Da 1 a 3 Giocatori che stavano partecipando alla partita appena finita
Entry Condition	Il GiocatoreHost e i Giocatori devono aver appena finito una partita, ciò accade quando un giocatore avrà soddisfatto le condizioni di vittoria AND Il sistema mostrerà la schermata di fine partita (cfr MU_12) con la scelta di continuare o di terminare la partita
Exit condition On success	I Giocatori terminano la partita attuale e giocano un'altra partita con gli stessi giocatori
Exit condition On failure	Non è stata creata una nuova partita con gli stessi giocatori
Rilevanza/User	Alta
Priority	
Frequenza stimata	100/Giorno

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO

1	Giocatore Host/1/2/3	Scarta la sua ultima carta, vincendo.
1	Sistema:	il sistema reindirizza i giocatori nella pagina di fine partita (cfr. MU_12)
2	Giocatore Host:	Il GiocatoreHost clicca sul pulsante "Gioca Ancora" (cfr. MU_12).
3	Sistema:	Il sistema crea una nuova partita con gli stessi giocatori

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo:

	NA	
--	-----------	--

II Scenario/Flusso di eventi Alternativo:

	NA	
--	-----------	--

Il Scenario/Flusso di eventi di ERRORE:

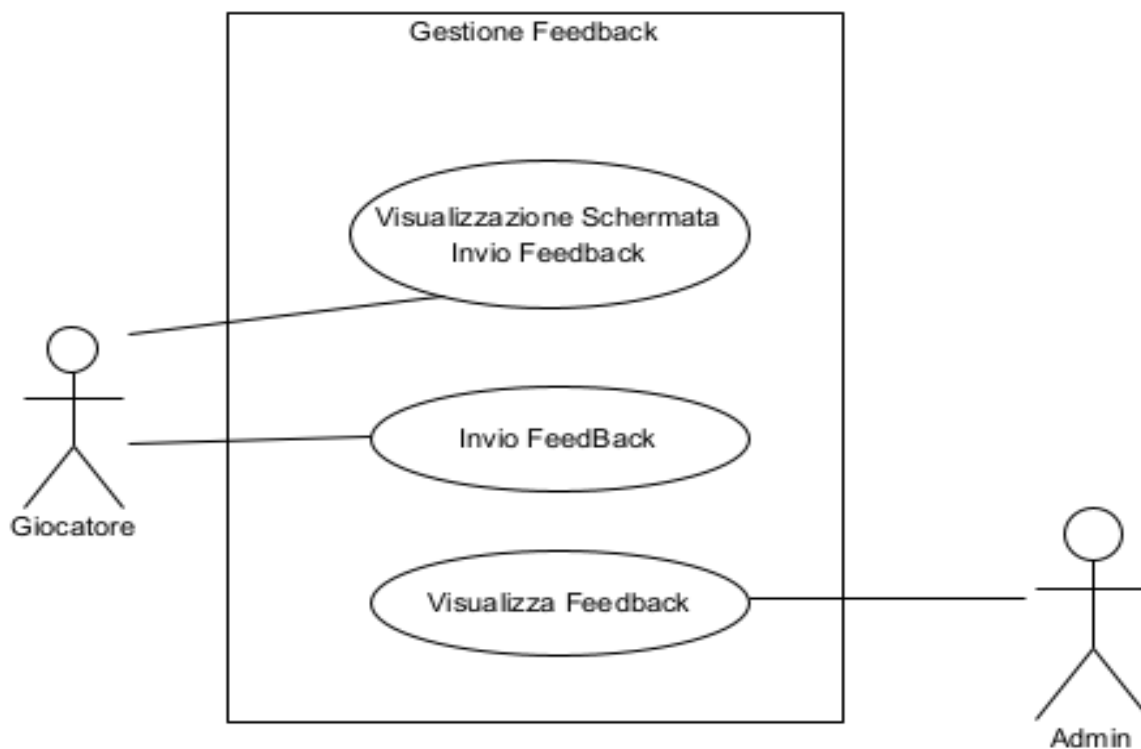
--	--	--

Identificativo UC_GC_1	Giocare Carta	Data	20/10/2024
----------------------------------	------------------	-------------	------------

		Versione	1.0.0
		Autore	Fernandez Ferdinando Gregorio
Descrizione	Un giocatore/Ospite di JustInTime gioca una carta durante il proprio turno seguendo le regole del gioco: la carta deve avere un valore di +1 o -1 rispetto alla carta in cima alla pila degli scarti. Il sistema gestisce il tempo disponibile e gli effetti delle carte speciali.		
Attore Principale	Utente registrato o Ospite		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Il giocatore/ospite ha iniziato il proprio turno. Il giocatore/ospite ha una carta giocabile in mano (carta con valore +1 o -1 rispetto alla carta in cima al mazzo degli scarti).		
Exit condition On success	La carta viene giocata correttamente. Il sistema aggiorna il mazzo di scarto e gestisce il tempo o gli effetti della carta giocata.		
Exit condition On failure	Il giocatore/ospite non ha carte valide da giocare. Il sistema obbliga il giocatore/ospite a pescare una carta e gestisce la riduzione del tempo di gioco.		
Rilevanza/User Priority	Alta		
Frequenza stimata	1000/Giorno		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Sistema:	Il sistema segnala all’utente che è il suo turno e mostra le carte disponibili nella sua mano.	
2	Ospite:	L’utente seleziona una carta con valore +1 o -1 rispetto alla carta in cima alla pila degli scarti.	
3	Sistema:	Il sistema verifica la validità della carta selezionata: Se la carta è valida, la gioca, aggiorna il mazzo di scarti e passa al punto successivo. Se la carta non è valida, il sistema avvisa l’utente che deve scegliere una carta valida o pescare. Il sistema aggiorna il turno e il tempo disponibile e passa il gioco al prossimo giocatore.	

I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Pesca Carta		
1	Sistema:	Il sistema segnala all'utente che non ha carte giocabili e decide di pescare una carta dal mazzo.
2	Ospite:	L'utente seleziona l'opzione di pescare una carta.
	Sistema	il sistema assegna una carta casuale all'utente rimuovendola dal mazzo di pesca e riduce il suo tempo per i turni futuri di 1 secondo.
II Scenario/Flusso di eventi Alternativo:		
	NA	
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Carta Non Valida		
1	Ospite:	L'utente tenta di giocare una carta che non rispetta le regole (+1 o -1 rispetto alla carta in cima al mazzo degli scarti).
2	Sistema:	Il sistema avvisa l'utente che la carta selezionata non può essere giocata e lo invita a selezionare una carta valida o a pescare una nuova carta.

UC_GF Gestione del Feedback



Identificativo UC_GF_1	Invio Feedback	Data	20/10/2024
		Versione	1.0.0
		Autore	Fernandez Ferdinando Gregorio
Descrizione	È fornita all'utente registrato dal sistema la funzionalità di registrare un feedback sul gioco. Il feedback include una valutazione espressa in stelle e un campo per suggerimenti o commenti.		
Attore Principale	Utente registrato che ha appena concluso una partita		
Attori secondari			
Entry Condition	L'utente deve accedere alla sezione "Feedback" tramite la home page.		
Exit condition On success	L'utente ha inserito il feedback e il sistema ha confermato l'invio. L'utente è stato reindirizzato alla home page.		
Exit condition On failure	L'utente non riesce a inviare il feedback per problemi di connessione o errori di sistema.		
Rilevanza/User Priority	Media		
Frequenza stimata	20/Giorno		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Ospite:	L'utente decide di lasciare un feedback dopo aver terminato una partita soddisfacente. Dalla home page, seleziona la sezione "Feedback".	
2	Sistema	Il sistema mostra la pagina del feedback, che include la possibilità di selezionare una valutazione in stelle (da 1 a 5) e un campo di testo per suggerimenti o commenti.	
3	Ospite:	L'utente seleziona una valutazione in stelle in base alla sua esperienza e inserisce un commento.	
4	Sistema	Il sistema conferma l'invio del feedback mostrando una finestra con il messaggio "Feedback inviato". Il sistema reindirizza l'utente alla home page.	
I Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Nessun Feedback Inserito			
1	Ospite:	L'utente decide di non lasciare nessun feedback e torna alla home page senza interagire con la sezione "Feedback".	
2	Sistema:	Nessun feedback viene salvato. Il sistema non esegue ulteriori azioni e lascia l'utente nella home page.	

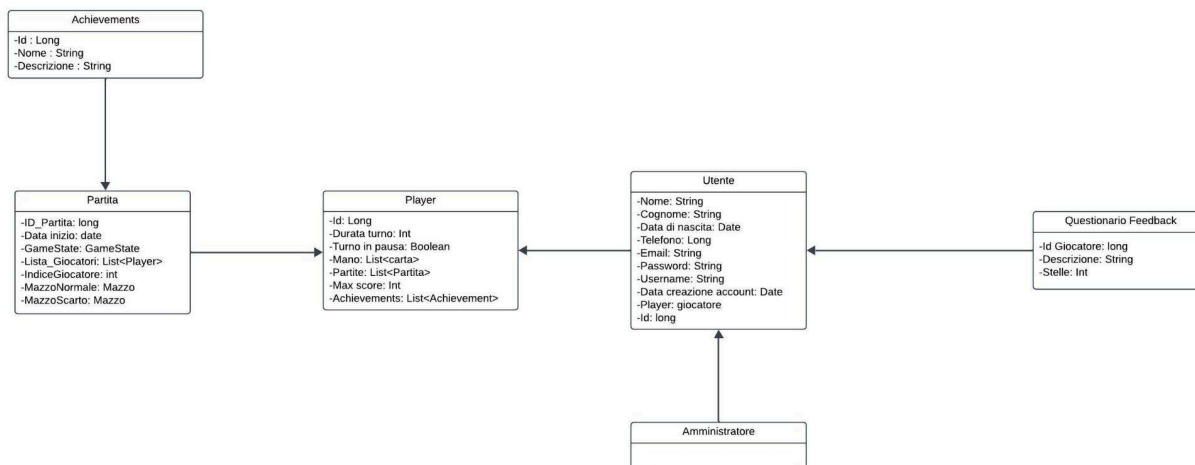


II Scenario/Flusso di eventi Alternativo:		
	NA	
I Scenario/Flusso di eventi di ERRORE: Errore nell'invio del Feedback		
1	Ospite:	L'utente tenta di inviare il feedback, ma si verifica un problema tecnico (es. mancanza di connessione).
2	Sistema:	Il sistema mostra un messaggio di errore: "Impossibile inviare il feedback, riprova più tardi".

3.4.3 Modello ad Oggetti

Nella presente sezione sono descritti i diversi modelli degli oggetti del sistema. Per la loro individuazione si è fatto uso dell'euristica di Abbott.

CD Class Diagram Entity

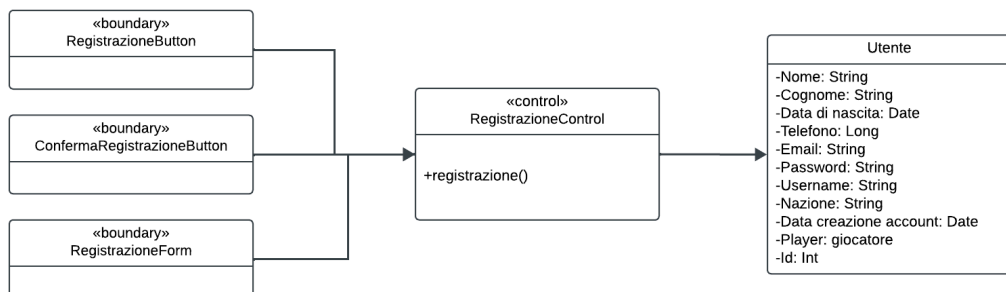


MO_GU Gestione dell'utenza

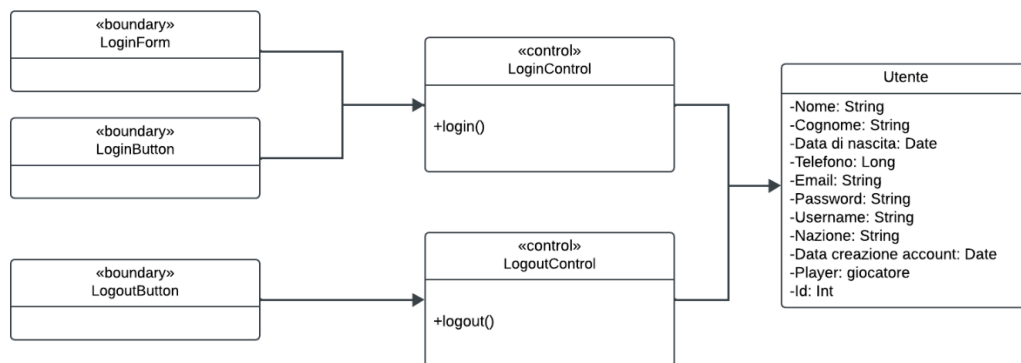
Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Giocatore	Entity	Utente della piattaforma
Amministratore	Entity	Account dell'amministratore del sistema
RegistrazioneButton	Boundary	Pulsante "Registrati" che permette la registrazione degli utenti.
ConfermaRegistrazioneButton	Boundary	Pulsante "Conferma Registrazione" che permette la conferma registrazione dell'utente.
LoginButton	Boundary	Pulsante "Accedi" che permette di utilizzare le proprie credenziali per effettuare l'accesso alla piattaforma col proprio account.
LogoutButton	Boundary	Pulsante "Logout" che permette di effettuare la disconnessione del proprio account dalla piattaforma.

ModificaDatiButton	Boundary	Pulsante “Modifica i tuoi dati” che permette all’utente di modificare i propri dati personali sulla piattaforma.
SalvaModificheButton	Boundary	Pulsante “Salva le modifiche” che permette all’utente di salvare le modifiche effettuate sui propri dati.
EliminaAccountButton	Boundary	Pulsante “Elimina Account” che permette all’utente di cancellare il proprio account dalla piattaforma.
VisualizzaAreaUtenteButton	Boundary	Pulsante “Visualizza Area Utente” che permette all’utente di accedere alla propria area personale.
LoginForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere l’accesso al giocatore.
RegistrazioneForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere la registrazione di un giocatore.
ModificaDatiForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter permettere la modifica dei dati di un giocatore.
EliminaAccountControl	Control	Gestisce la funzione che permette la cancellazione del proprio account dalla piattaforma.
LoginControl	Control	Gestisce la funzione che permette di effettuare l’accesso alla piattaforma.
LogoutControl	Control	Gestisce la funzione che permette di effettuare la disconnessione dal proprio account della piattaforma.
ModificaDatiControl	Control	Gestisce la funzione che permette la modifica dei dati relativi al proprio account della piattaforma.
VisualizzaAreaUtenteControl	Control	Gestisce la funzione che permette all’utente loggato di visualizzare la sua area utente.
RegistrazioneControl	Control	Gestisce la funzione che permette la registrazione di un account alla piattaforma

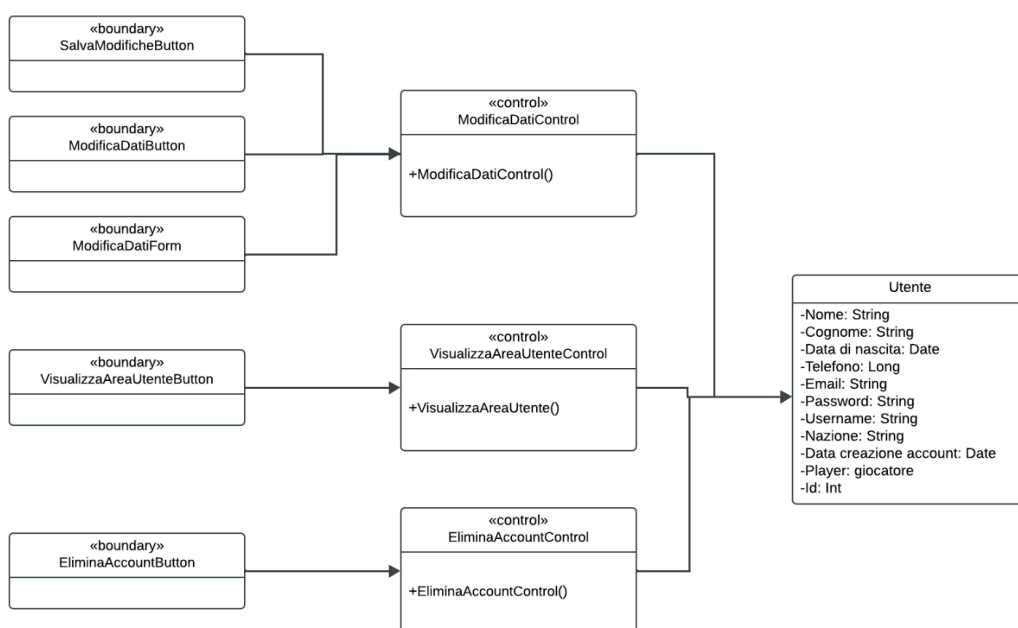
CD_GU_1



CD_GU_2



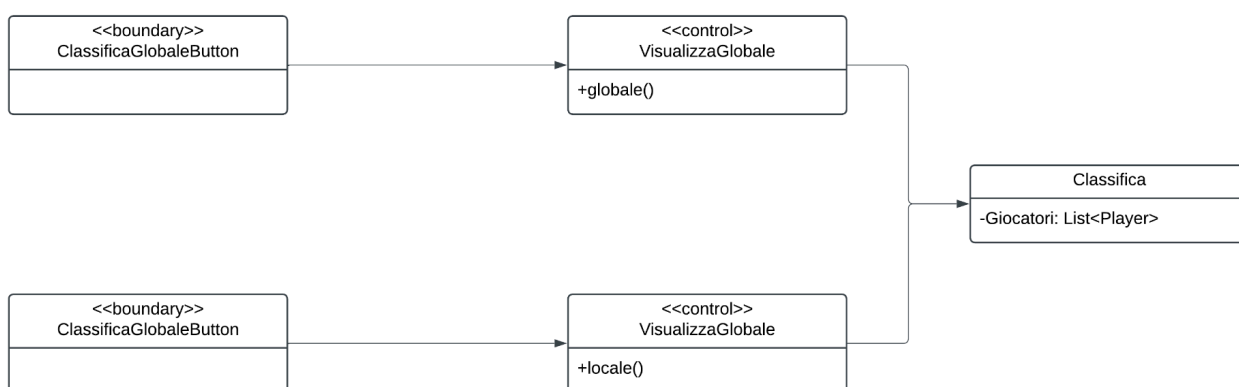
CD_GU_3



MO_GC Gestione Classifica

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
HomeButton	Boundary	Pulsante “Home” che permette il ritorno nella schermata Home.
GlobaleButton	Boundary	Pulsante “Classifica Globale” che permette la visualizzazione della classifica globale.
LocaleButton	Boundary	Pulsante “Classifica Locale” che permette la visualizzazione della classifica in base alla nazione
VisualizzaClassificaGlobale	Control	Visualizza la lista dei migliori giocatori da tutto il mondo, in ordine decrescente, con il relativo punteggio.
VisualizzaClassificaLocale	Control	Visualizza la lista dei migliori giocatori della propria nazione, in ordine decrescente, con il relativo punteggio.
VaiHome	Control	Reindirizza alla pagina Home.

CD_GC_1:

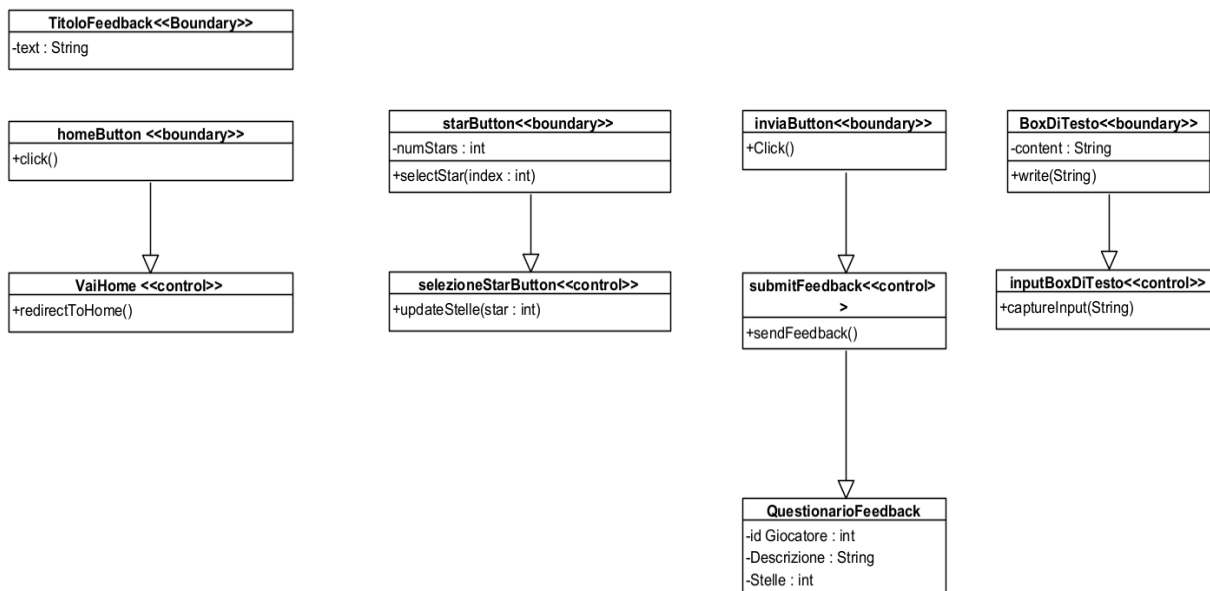


MO_GF Gestione Feedback

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
--------------	-----------	-------------

HomeButton	Boundary	Pulsante “Home” che permette il ritorno nella schermata Home.
StarButton	Boundary	5 pulsanti che permettono la scelta di un numero di stelle (da 1 a 5).
InviaButton	Boundary	Pulsante “Invia” che permette l’invio del feedback
Titolo Feedback	Boundary	Testo statico che invita l'utente a lasciare un feedback ("Lascia un feedback!").
Box di testo	Boundary	Area interattiva dove l’utente può scrivere un commento di feedback.
VaiHome	Control	Reindirizza alla pagina Home.
Selezione StarButton	Control	Evento che consente di selezionare un punteggio tra 1 e 5 tramite le stelle.
Input Box di testo	Control	Permette di rilevare il contenuto scritto dall'utente nel campo di testo.
Submit Feedback	Control	Evento associato al click sul pulsante "Invia" per inviare i dati del feedback.

CD_GF_1:

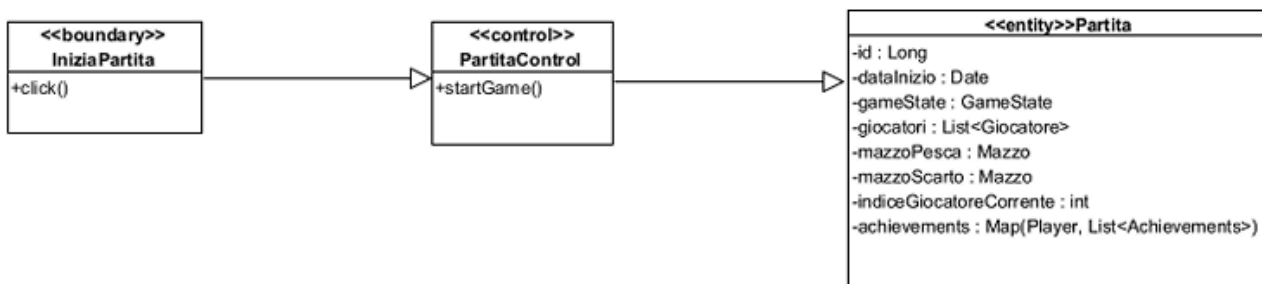
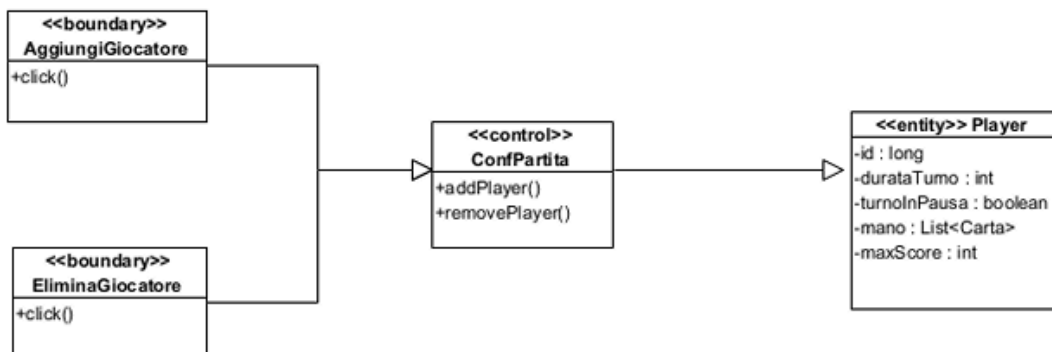


MO_GP Gestione Partita

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Partita	Entity	Rappresenta l'insieme delle informazioni utili per la partita
Carta	Entity	Rappresenta il concetto di carta all'interno della partita
NuovaPartitaButton	Boundary	Pulsante "Nuova Partita" che riporta alla pagina di configurazione della partita
IniziaPartitaButton	Boundary	Pulsante "Inizia Partita" permette l'effettivo inizio della partita
CardButton	Boundary	Pulsante corrispondente ad una carta nella partita; cliccare questo pulsante permette al giocatore di giocare la carta, se questa rispetta le regole di gioco.
AggiungiGiocatoreButton	Boundary	Pulsante "Aggiungi Giocatore", permette di aggiungere un nuovo giocatore alla partita
EliminaGiocatoreButton	Boundary	Pulsante "Elimina Giocatore", attraverso questo pulsante avviene l'eliminazione di un giocatore da una partita, rispettando il minimo dei due giocatori per partita.
TurnoLabel	Boundary	Etichetta che mostra il turno del giocatore attuale.
TurnoOKButton	Boundary	Pulsante "OK" che conferma l'inizio del turno del giocatore successivo
Mazzo	Entity	Rappresenta il concetto di mazzo nella partita
MazzoPesca	Entity	Estende il concetto di mazzo, concentrandosi sull'azione di pesca.
MazzoScarto	Entity	Estende il concetto di mazzo, concentrandosi sull'azione di scarto
GameState	Entity	Rappresenta lo stato della partita, questo può

		assumere differenti valori durante il proseguimento di essa
PunteggioLabel	Boundary	Etichetta che mostra i punteggi finali dei giocatori.
GiocaAncoraButton	Boundary	Pulsante "Gioca ancora" per avviare una nuova partita.
IdGiocatore	Boundary	Un Form che permette l'accesso del giocatore attraverso l'id
PasswordGiocatore	Boundary	Un Form che permette l'accesso del giocatore attraverso la password
ConfPartitaController	Control	Gestisce la configurazione della partita.(L'aggiunta e l'eliminazione di giocatori)
VaiPartitaConf	Control	Reindirizza alla pagina di configurazione della partita
PartitaController	Control	Gestisce l'avvio della partita e la fine della partita insieme all'aggiornamento dei punteggi alla fine di essa
TurnoController	Control	Determina il turno del giocatore corrente e aggiorna la schermata di gioco con il giocatore attivo.
MazzoPescaController	Control	Gestisce l'azione di pesca
MazzoScartoController	Control	Gestisce l'azione di scarto
GestioneGiocatoriControl	Control	Gestisce l'aggiunta e la rimozione dei giocatori, sincronizzando i dati tra l'interfaccia (Boundary) e il modello dei giocatori (Entity).

CD_GP_1:

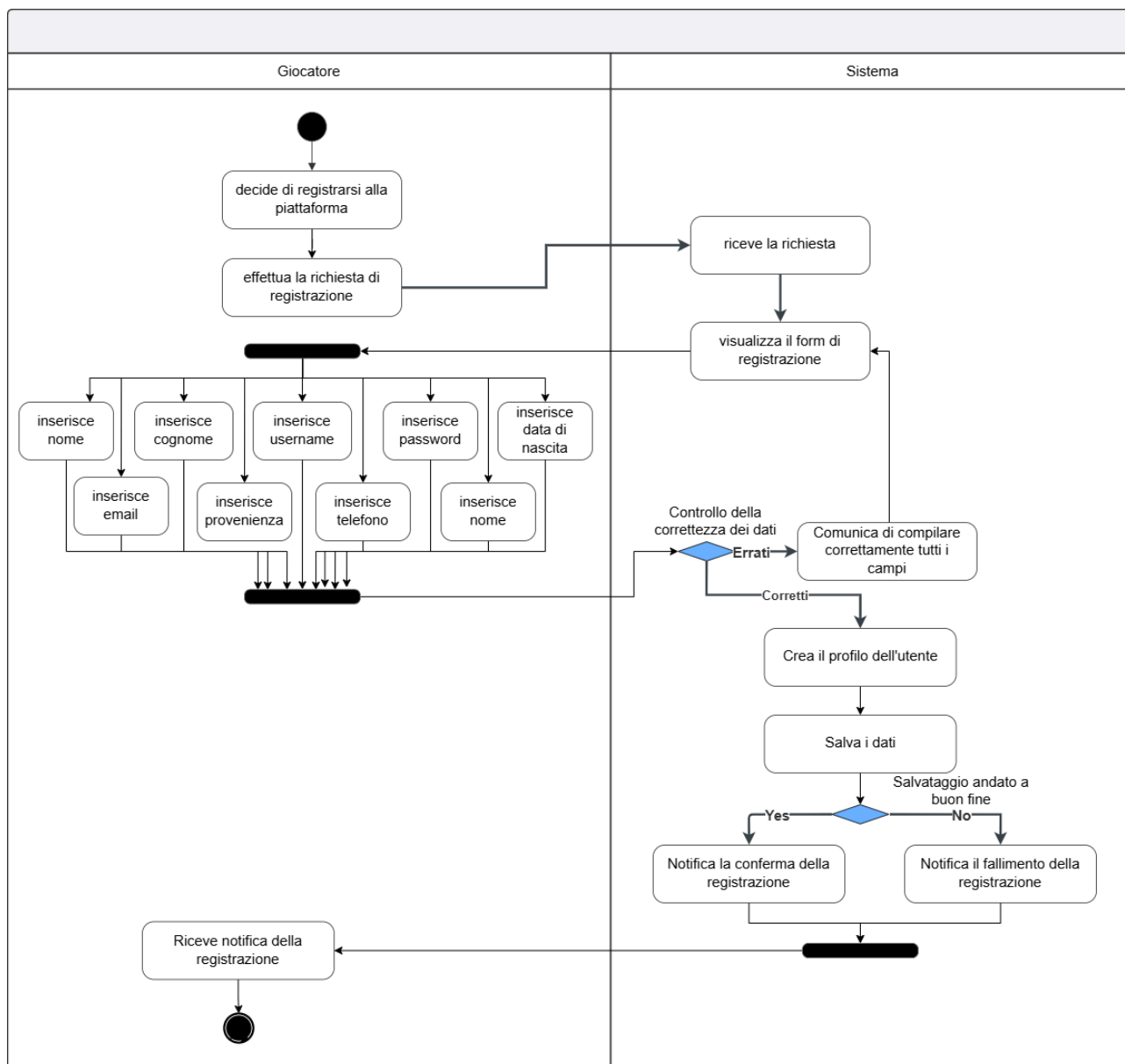


3.4.4 Modello dinamico

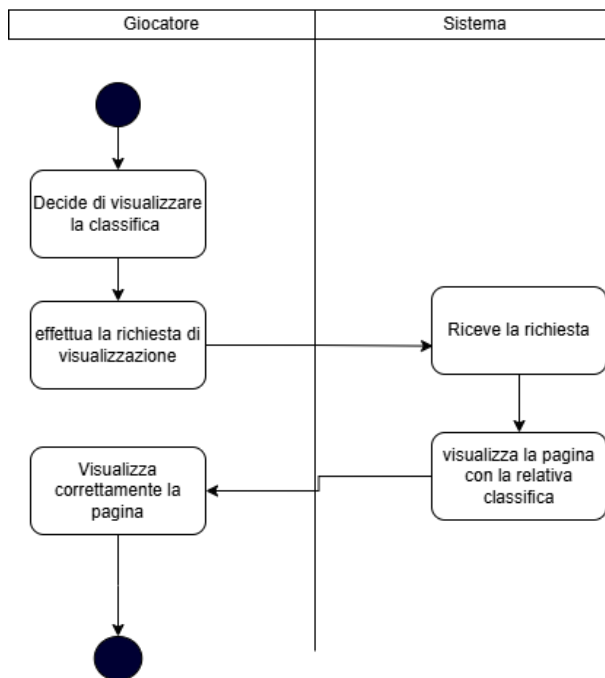
3.4.4.1 Activity Diagrams

Di seguito vengono riportati gli Activity Diagram di alcuni requisiti funzionali.

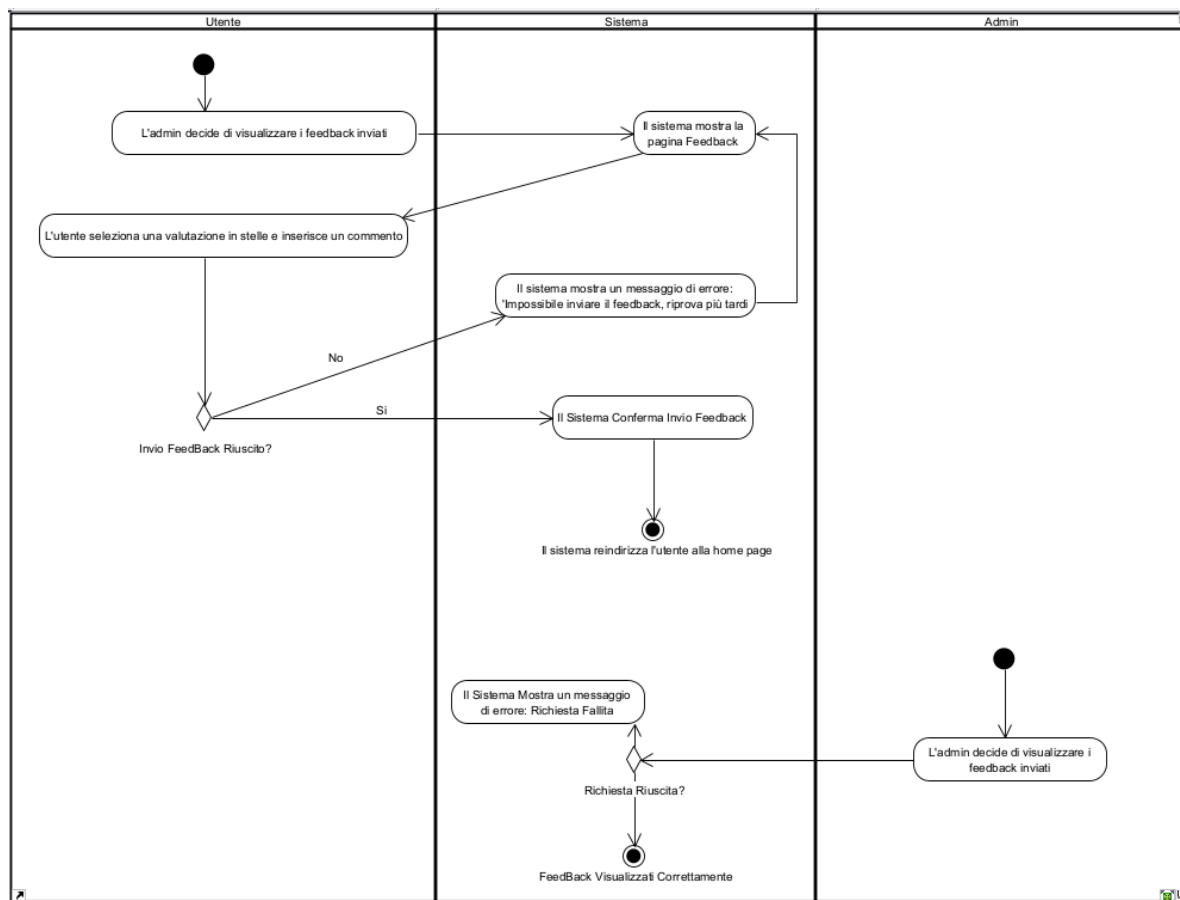
AD_GU_1: Gestione dell'utenza



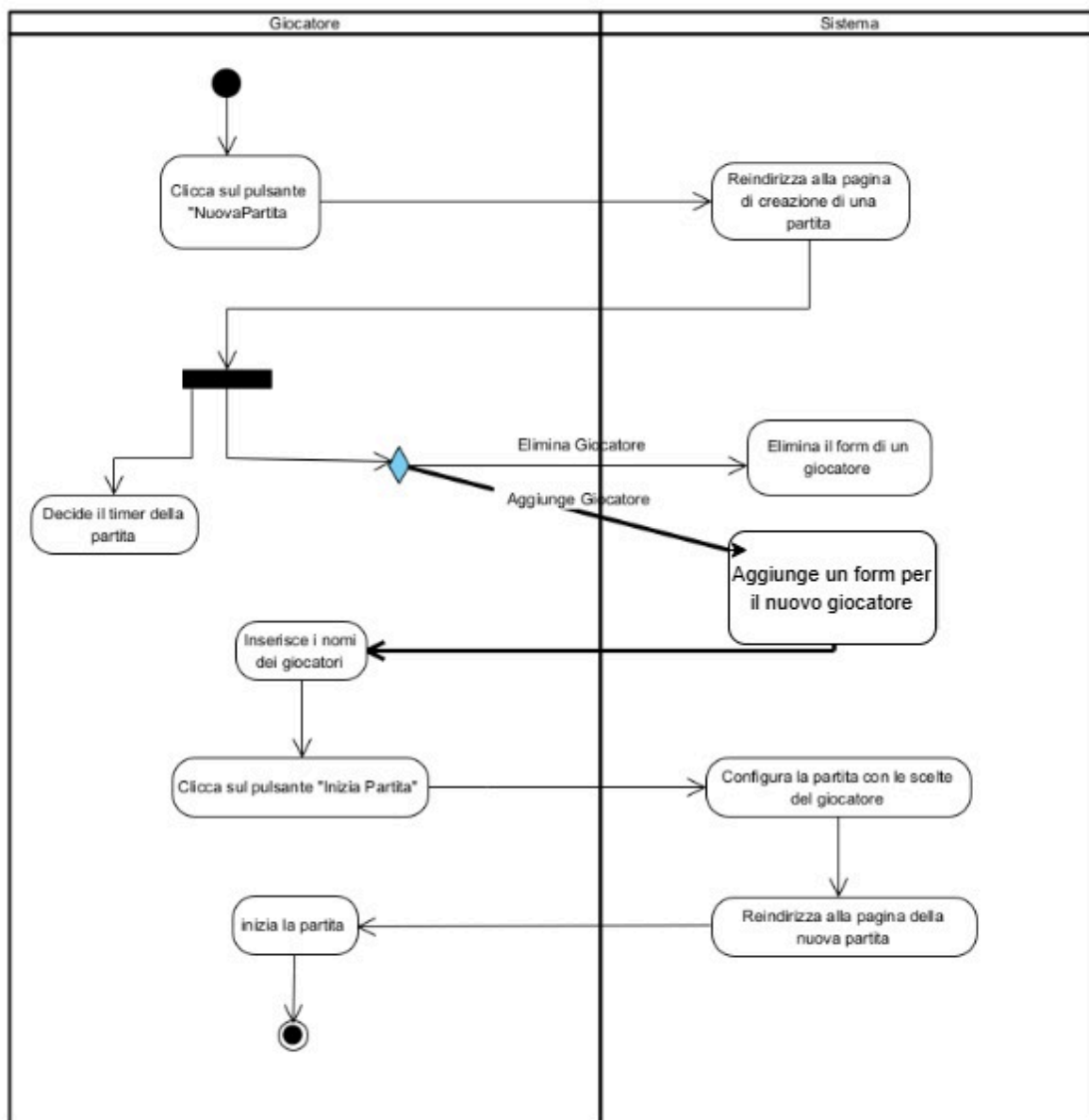
AD_GC_1: Gestione della classifica



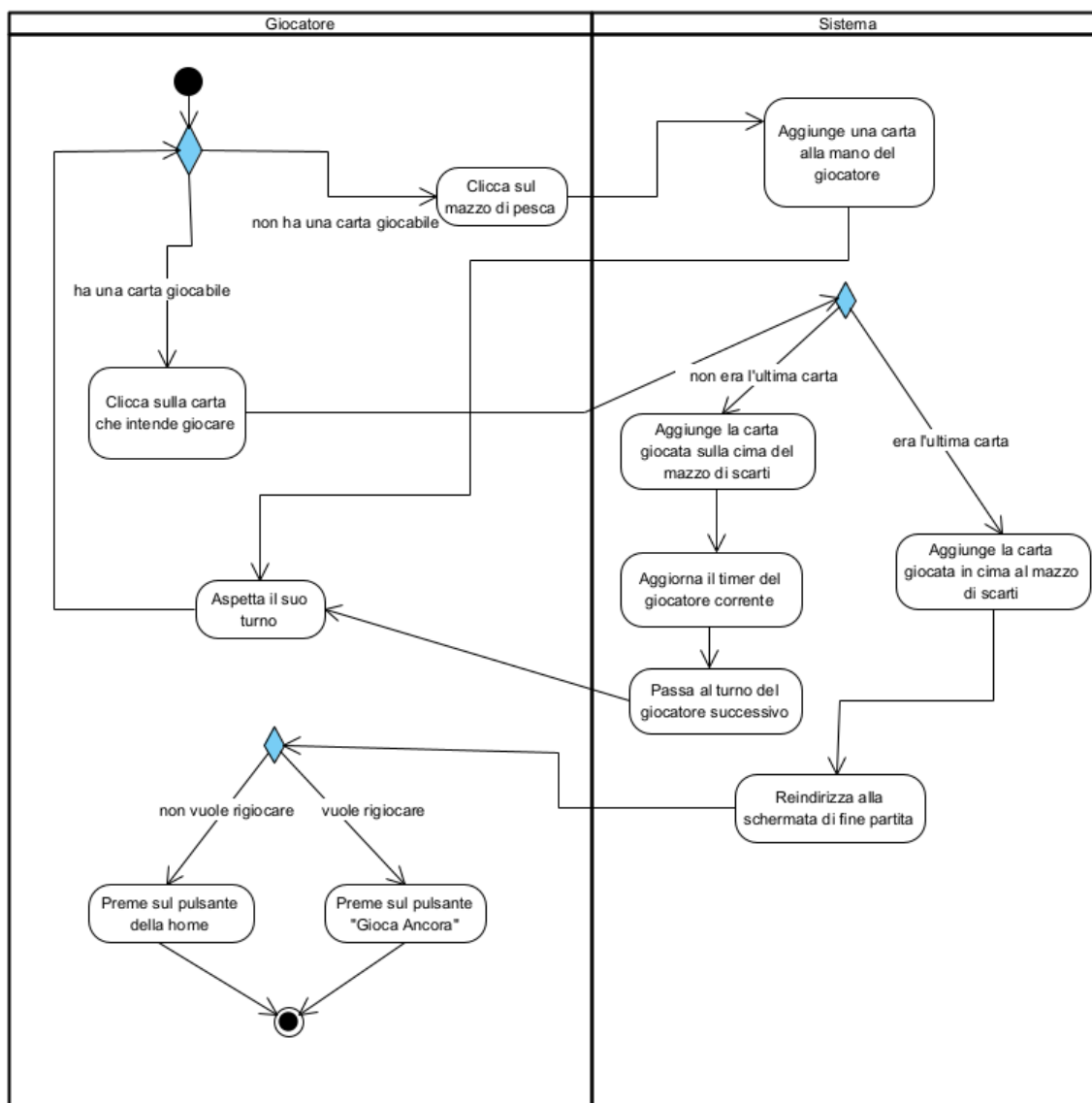
AD_GF_1:



AD_GP_1:



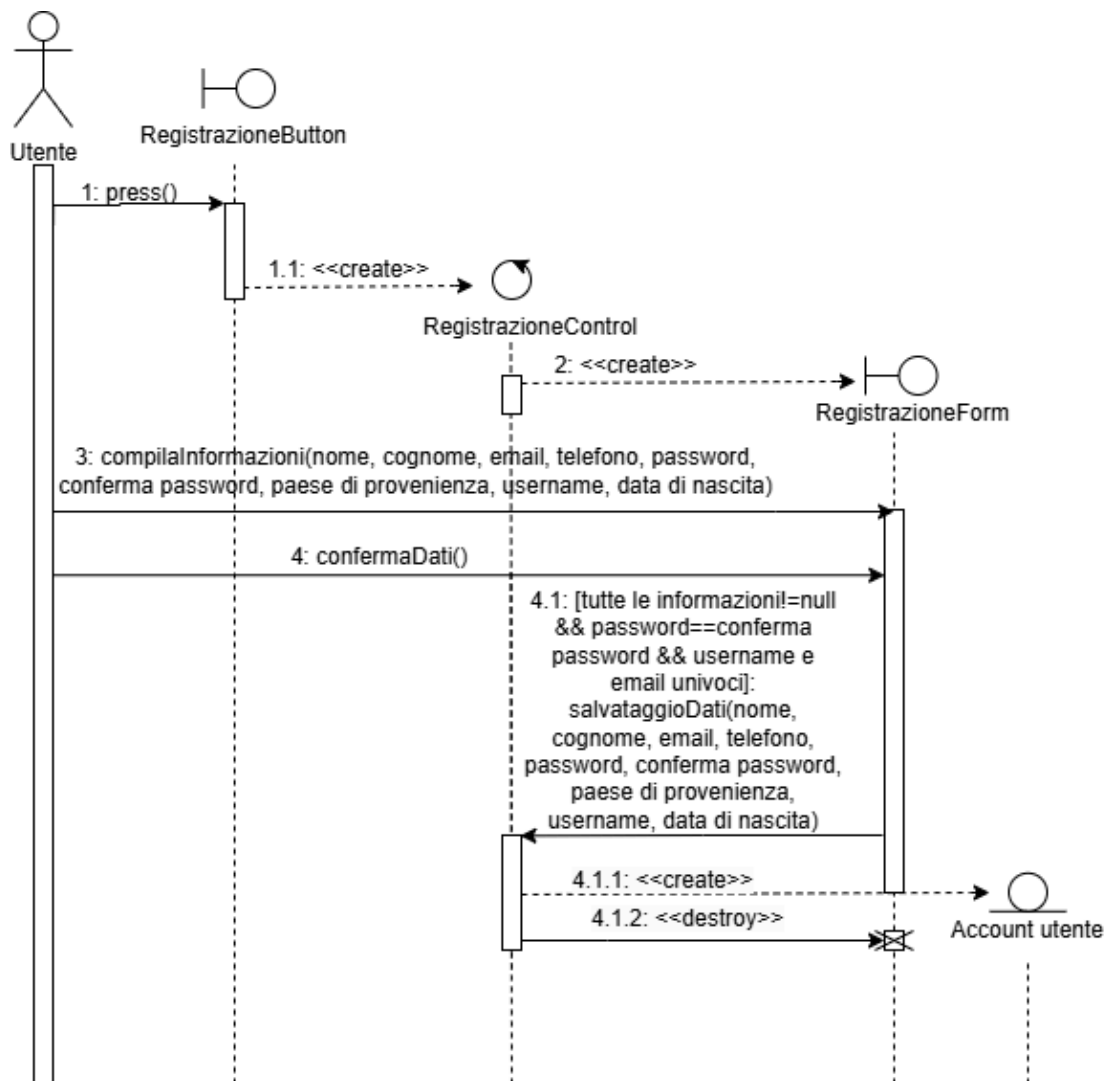
AD_GP_2:



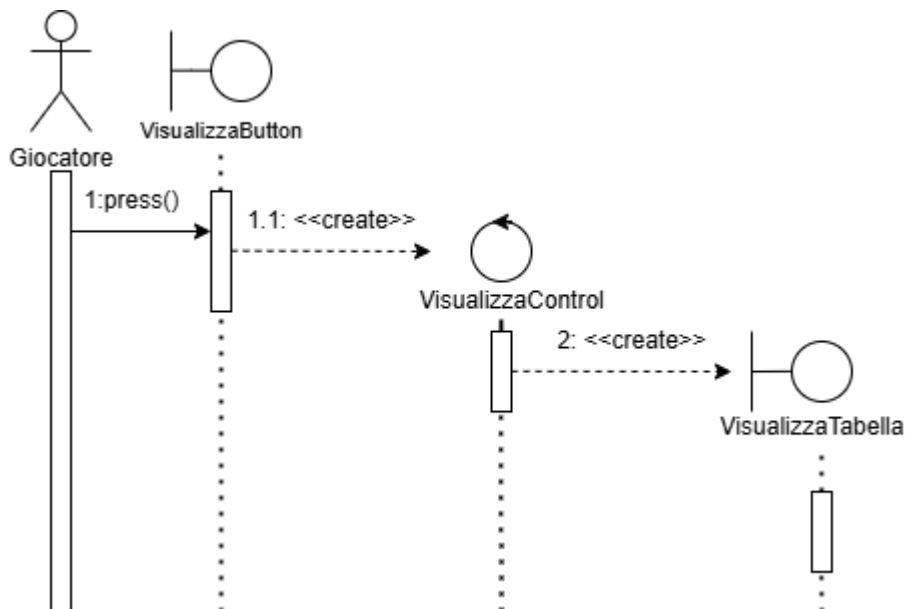
3.4.4.2 Sequence Diagrams

Di seguito vengono riportati alcuni Sequence Diagram relativi a dei requisiti funzionali del sistema

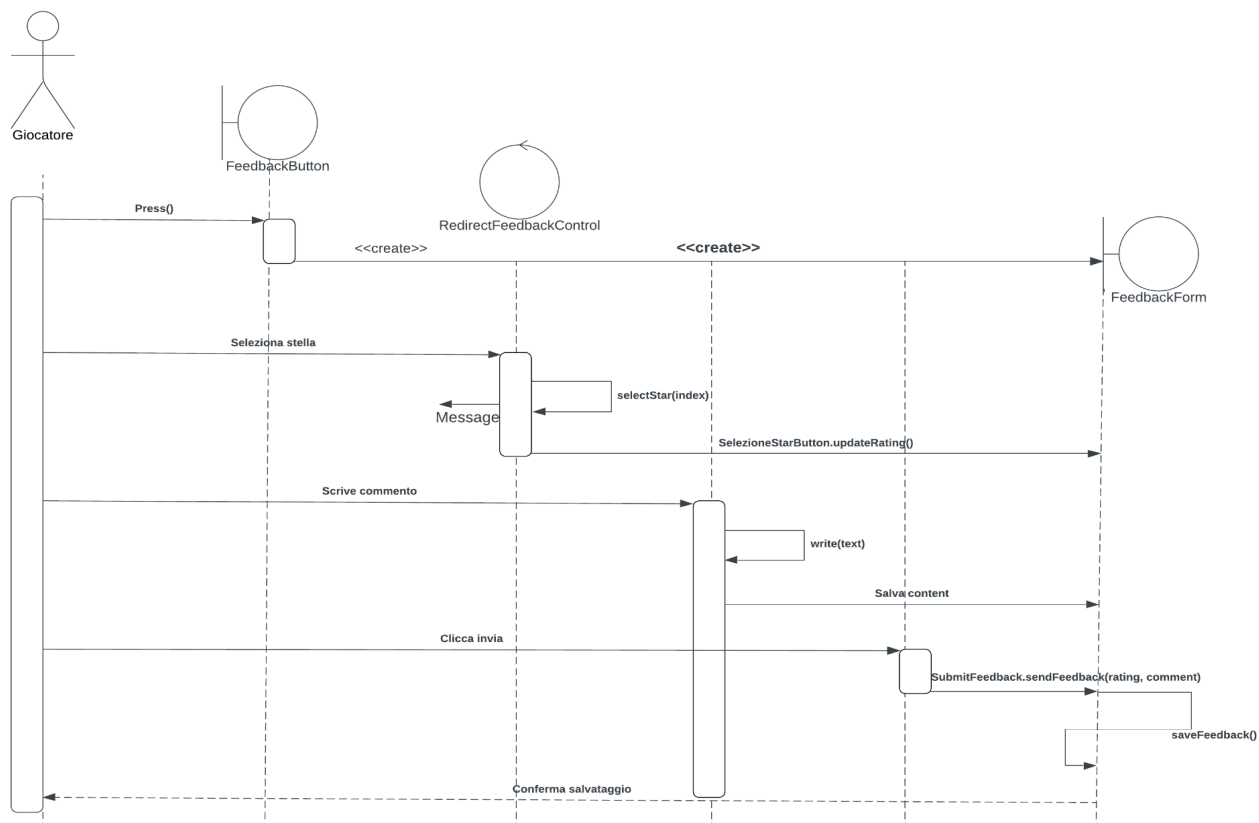
SD_GU_1: Registrazione Utente



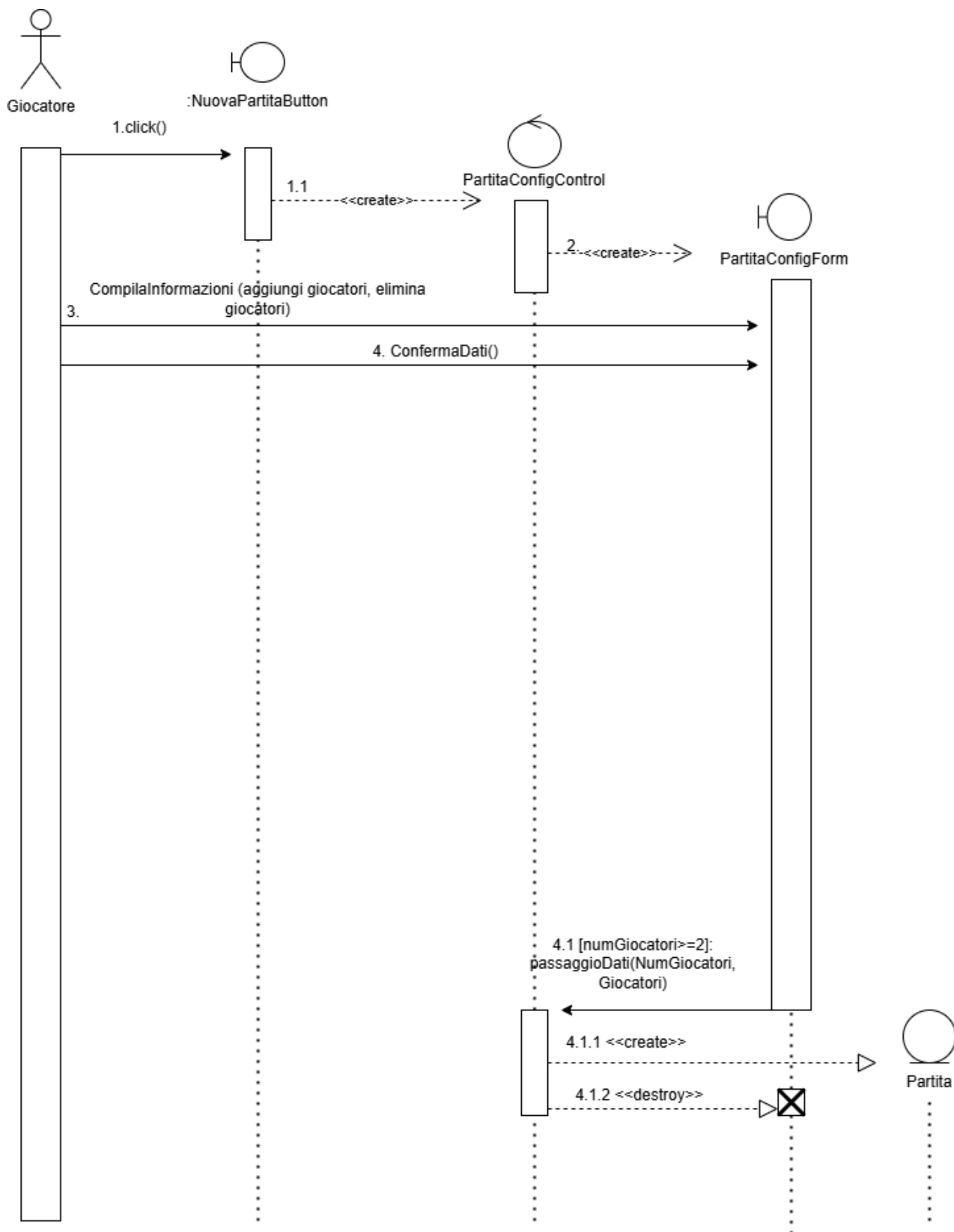
SD_GC_1: Gestione Classifica



SD_GF_1: Gestione Feedback:



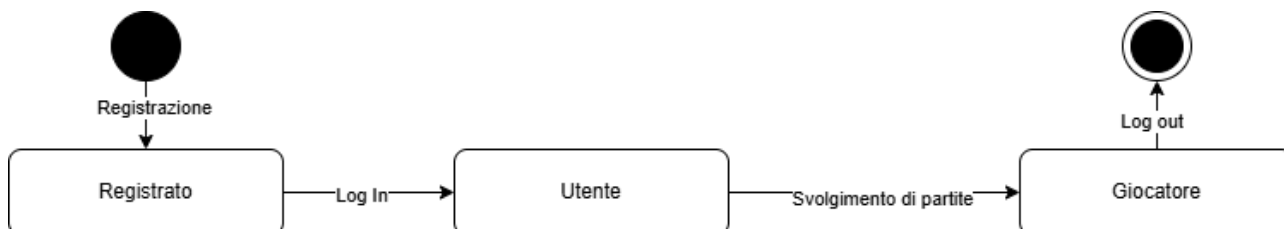
SD_GP_2: Creare_Partita



3.4.4.3 Statechart Diagrams

In questa sezione sono presenti degli Statechart Diagram, che forniscono una descrizione formale del comportamento dei singoli oggetti.

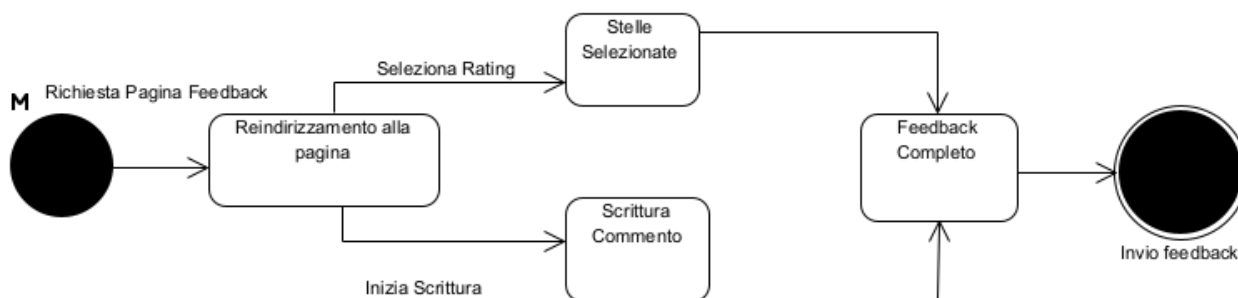
SCD_GU: Utente



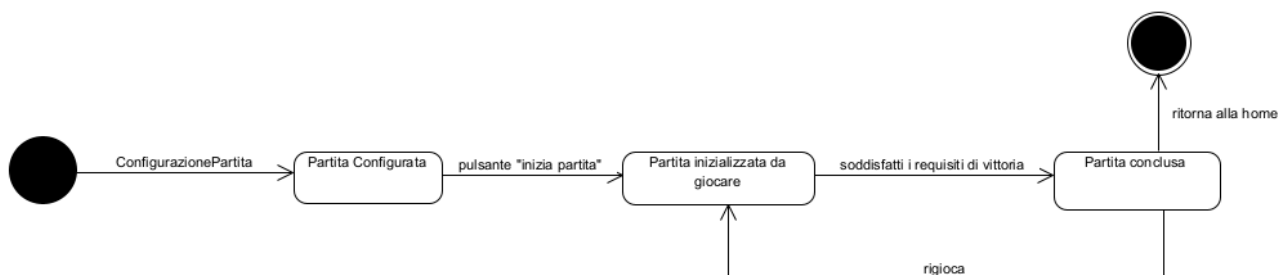
SCD_GC: Classifica



SCD_GF: Feedback



SCD_GP: Partita

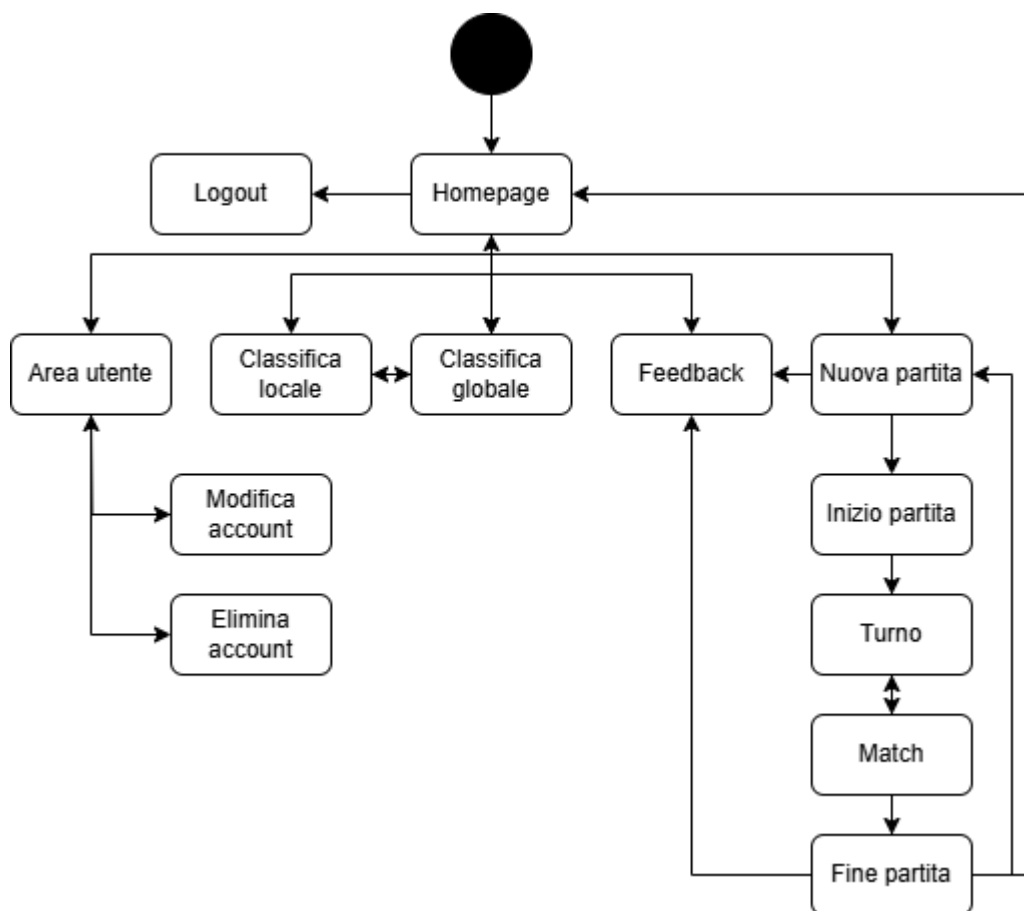


3.4.5 Interfaccia Utente – Percorsi di Navigazione e Mock-up

Questa sezione contiene i Path Navigazionali, che definiscono il flow di navigazione di un utente all'interno sistema, e 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.

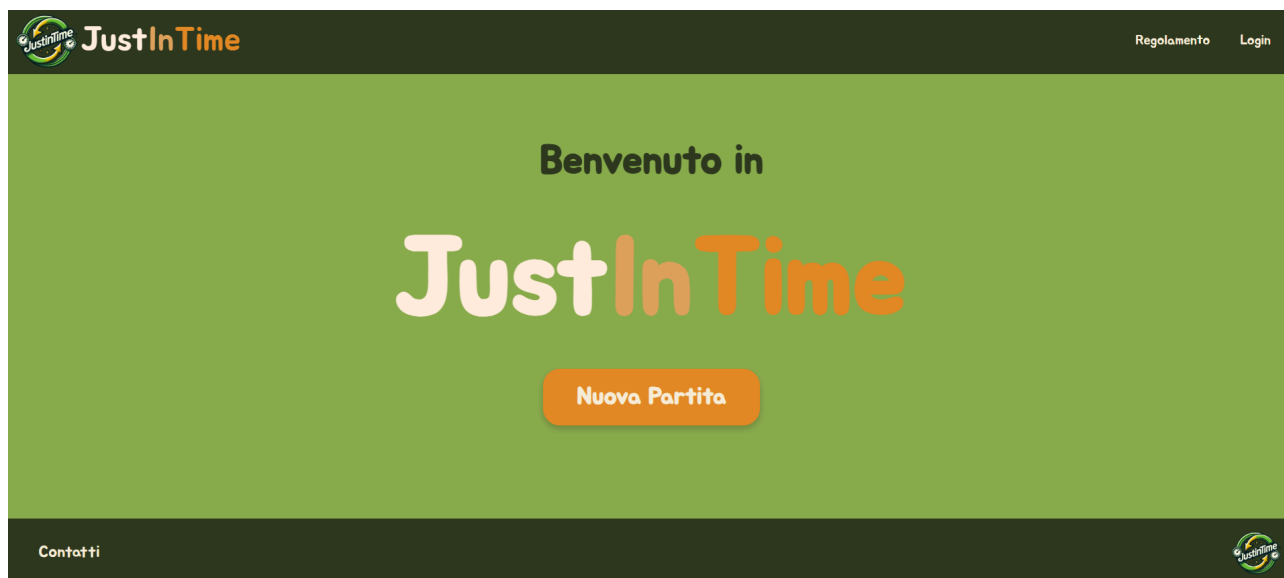
3.4.5.1 Path Navigazionali

NP_GU_1: Utente Registrato

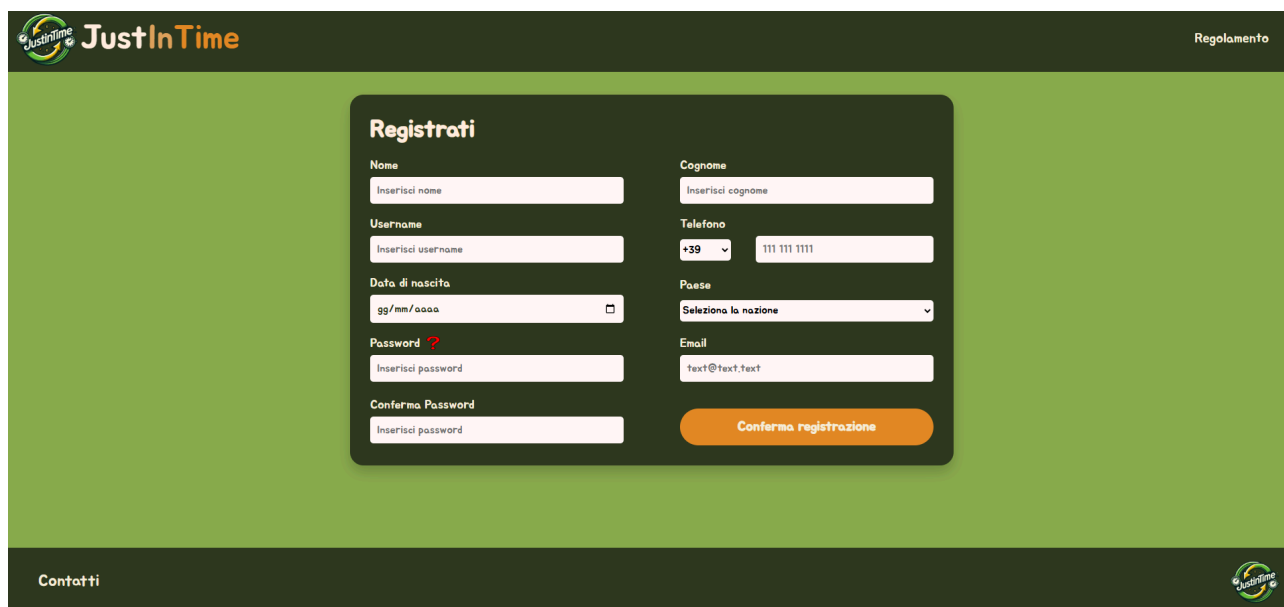


3.4.5.2 Mock-ups

MU_1: Homepage



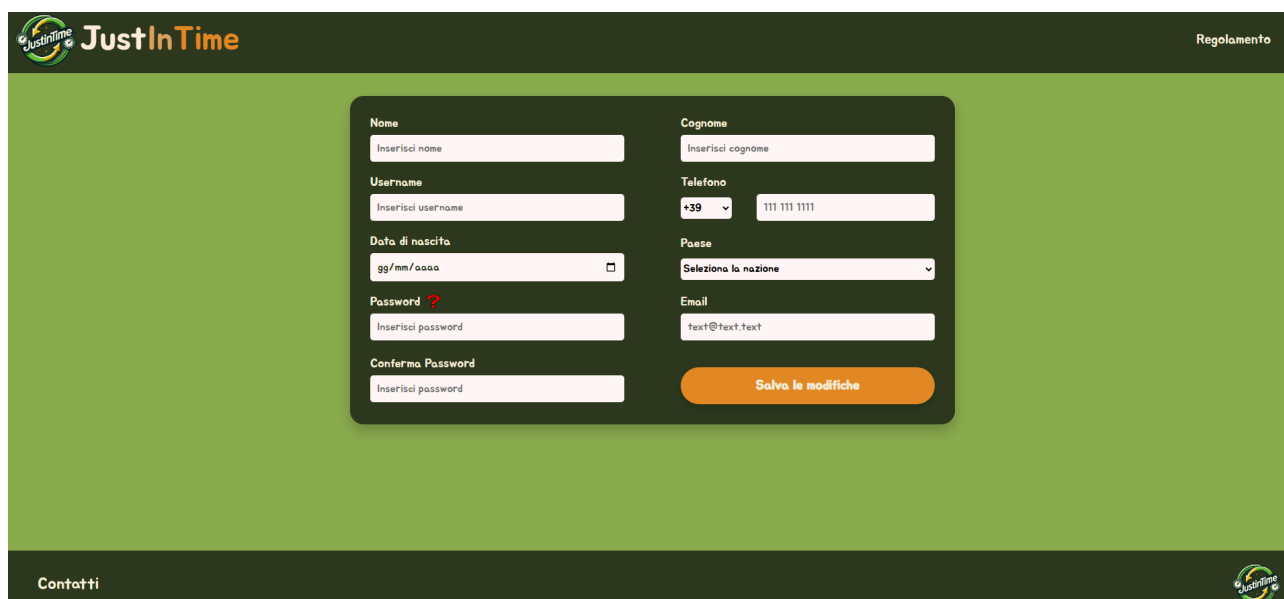
MU_2: Registrazione di un utente



MU_3: Login

MU_4: Visualizzazione profilo

MU_5: Modifica profilo



JustInTime [Regolamento](#)

Nome

Cognome

Username

Telefono
+39

Data di nascita
 ☐

Paese

Password ?

Conferma Password

Email

Salva le modifiche

[Contatti](#)

MU_6: Homepage utente registrato



JustInTime [Regolamento](#) [Logout](#)

[Classifica globale](#) [Classifica locale](#) [Visualizza achievement](#)

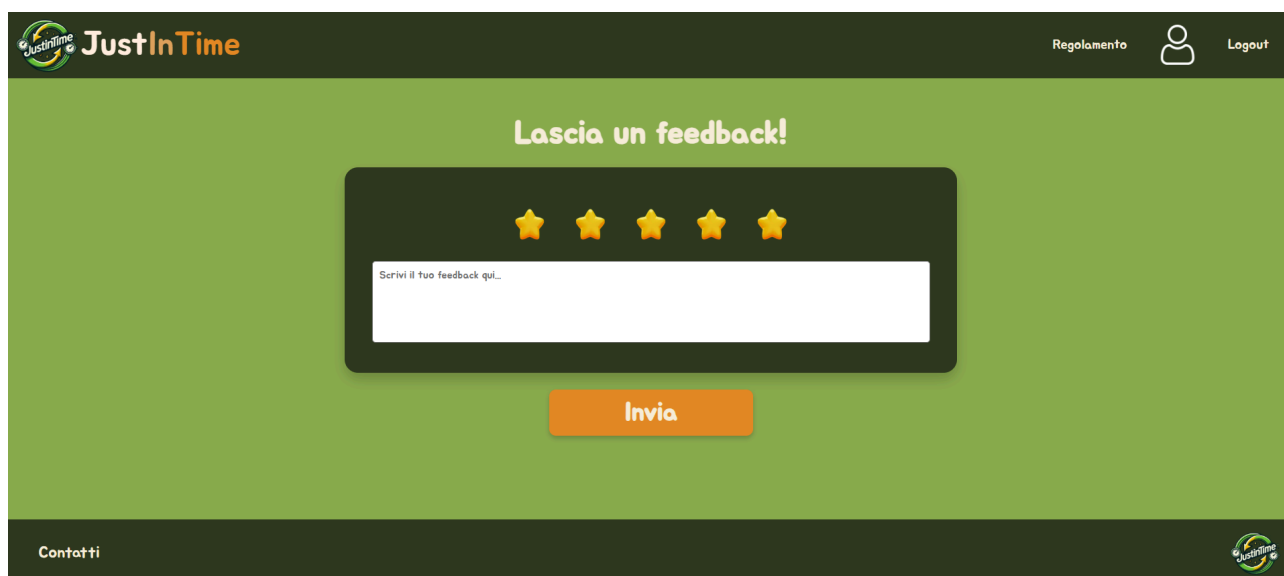
Nuova Partita

Il tuo punteggio:
0000

[Lascia un feedback](#)

[Contatti](#)

MU_7: Rilascio feedback



JustInTime

Regolamento

Logout

Lascia un feedback!

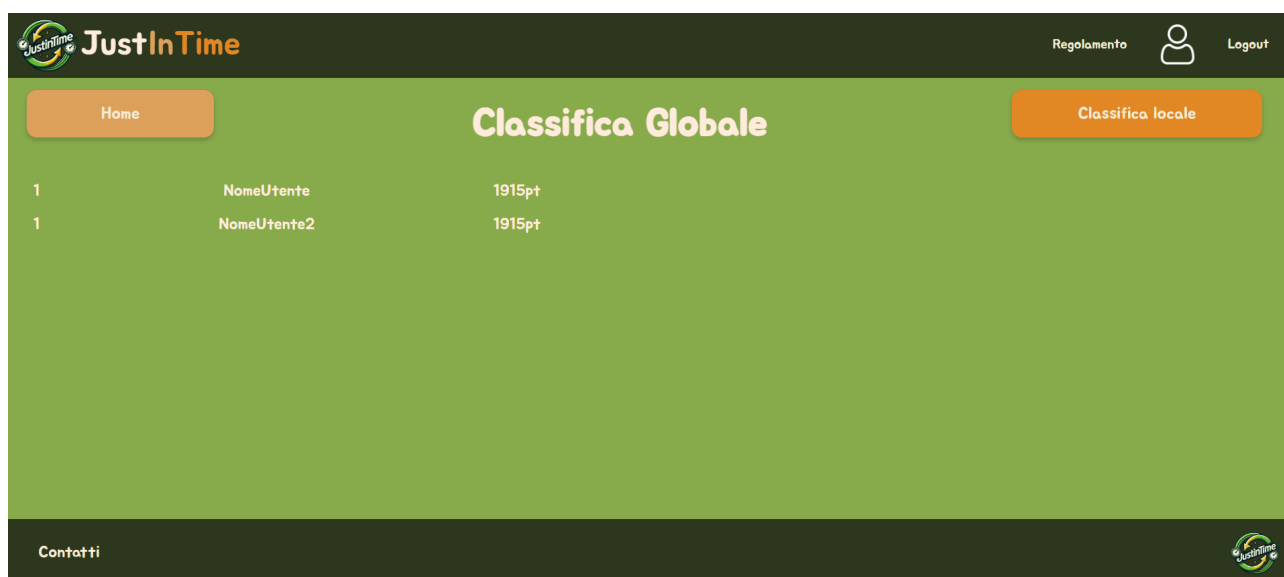
★★★★★

Scrivi il tuo feedback qui...

Invia

Contatti

MU_8: Classifica globale



JustInTime

Regolamento

Logout

Home

Classifica Globale

Classifica locale

1	NomeUtente	1915pt
1	NomeUtente2	1915pt

Contatti



MU_9: Inizio partita

JustInTime Regolamento Logout

Giocatore 1
Username Login effettuato!

Giocatore 2
Username Effettua il login

Giocatore 3
Username Effettua il login

Aggiungi giocatore Elimina giocatore

Inizia partita

Contatti

MU_10: Turno giocatore

JustInTime Regolamento Login

Turno di
UserName

OK

MU_11: Match



MU_12: Fine partita



MU_13: Consultazione Achievements

JustInTime Regolamento Logout

NomeUtente Home

Titolo Obiettivo
Descrizione

Titolo Obiettivo
Descrizione

Titolo Obiettivo
Descrizione

Titolo Obiettivo
Descrizione

Titolo Obiettivo
Descrizione

Obiettivi completati
3/12

Contatti

MU_14: Classifica locale

JustInTime Regolamento Logout

Home **Classifica Locale** Classifica globale

Nazionalità: Italia

1	CorsaroMaster	1915pt
1	CorsaroMaster1111111111	1915pt

Contatti