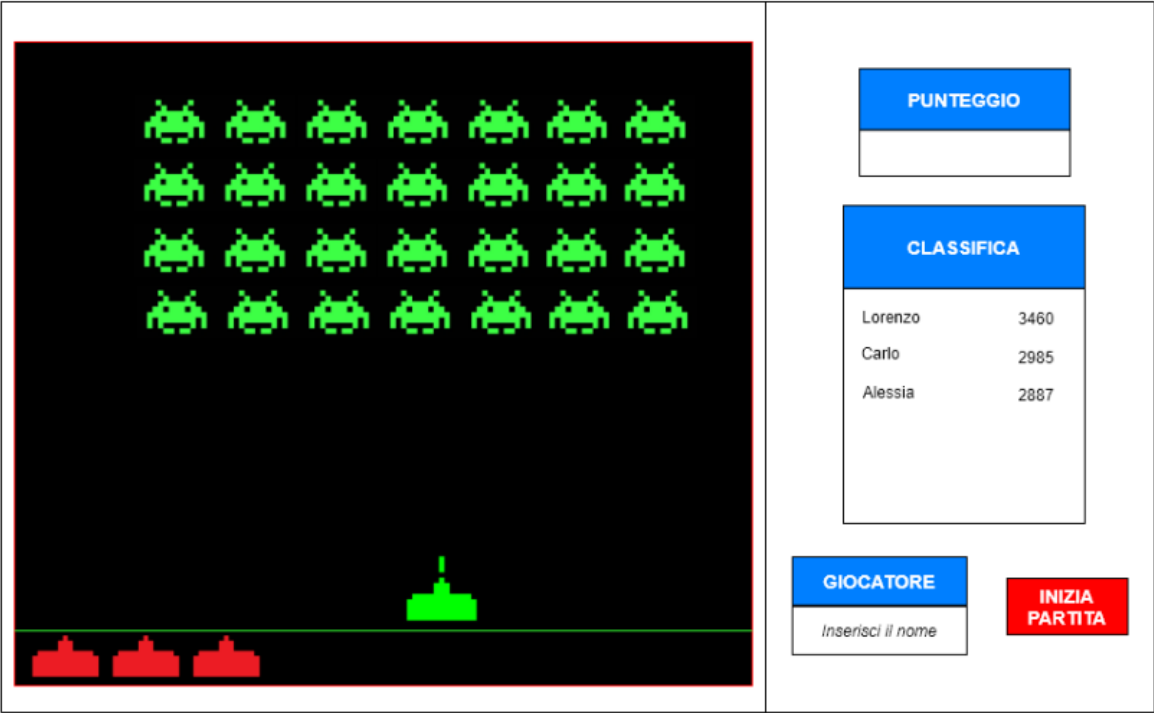


ANALISI

MOCKUP

SPACE INVADERS



LEGENDA



Vite del Giocatore



Giocatore



Alieno



Missile

SCENARI TIPICI

Schermata Iniziale (Avvio Applicazione)

1. L'Utente inserisce il nome del Giocatore
2. L'Utente preme il pulsante "Inizia Partita"

Inizio Partita

1. Il Sistema disabilita il pulsante "Inizia Partita"
2. Il Sistema visualizza ogni Alieno
3. Il Sistema visualizza il Giocatore
4. Ogni Alieno inizia ad avvicinarsi al Giocatore
5. Gli Alieni sparano al Giocatore con un missile
6. L'Utente sposta verso destra o sinistra il Giocatore
7. L'Utente spara con il Giocatore agli Alieni con un missile

Missili Lanciati

1. IF Giocatore è colpito da un Alieno
 - 1.1 Il Giocatore perde una Vita
 - 1.2 Il Sistema elimina una Vita
 - 1.3 Il Sistema elimina il missile lanciato
2. IF Alieno è colpito dal Giocatore
 - 2.1. Il Sistema incrementa il punteggio del Giocatore
 - 2.2. Il Sistema elimina l'Alieno colpito
 - 2.3. Il Sistema elimina il missile lanciato

Uscita dalla Partita

1. Il Giocatore chiude l'Applicazione
2. Il Sistema salva lo stato della Partita tramite la Cache
3. Il Giocatore rientra nella Partita
4. Il Sistema ripristina lo stato della Partita come era stata lasciata
5. Il Giocatore riprende a giocare da dove era rimasto

Partita Vinta

1. IF Ogni Alieno è stato eliminato
 - 1.1 Il Sistema ripopola la schermata di gioco con ogni Alieno
 - 1.2 Il Sistema riposiziona ogni Alieno come ad inizio Partita
 - 1.3 Il Sistema ripristina le Vite del Giocatore
 - 1.4 Il Giocatore continua a giocare normalmente

Partita Persa

1. IF Ogni Vita del Giocatore è stata eliminata
 - 1.1 Il Sistema registra Nome e Punteggio del Giocatore
 - 1.2 Il Sistema svuota la schermata di gioco
 - 1.3 Il Sistema abilita di nuovo il campo dove inserire il nome del Giocatore
 - 1.4 Il Sistema abilita di nuovo il pulsante "Inizia Partita"

FILE DI CONFIGURAZIONE LOCALE IN XML

All'avvio il Sistema legge dal file di configurazione i seguenti dati:

- Indirizzo IP del Database
- Port del Database
- User del Database
- Password per il Database
- Numero massimo di righe della Classifica
- Numero di Alieni
- Numero di Vite

CACHE LOCALE

Alla chiusura il Sistema salva su file binario:

- Nome e Score del Giocatore
- Posizione e stato di ogni Alieno
- Posizione e stato del Giocatore

All'avvio il Sistema carica dal file binario i dati sopra elencati.

ARCHIVIO

Il Sistema archivia i seguenti dati:

- Nome del Giocatore
- Score del Giocatore

FILE DI LOG REMOTO IN XML

Il Sistema invia un Log ad ogni evento di seguito:

- Avvio dell'applicazione ("AvvioApplicazione")
- Termine dell'applicazione ("FinePartita")
- Spostamento verso destra del Giocatore ("PressioneTastoDestro")
- Spostamento verso sinistra del Giocatore ("PressioneTastoSinistro")
- Missile lanciato dal Giocatore ("PressioneBarraSpaziatrice")
- Perdita di tutte le vite del Giocatore ("GameOver")
- Eliminazione di tutti gli Alieni da parte del Giocatore ("PartitaVinta")

Il Log contiene: Nome dell'applicazione, Indirizzo IP del Server, Data-Ora corrente, e l'Etichetta associata all'evento.

