

Documento delle Iterazioni

Questo documento riporta il lavoro svolto diviso per iterazioni. In particolare, ogni sezione è dedicata ad una iterazione. Per ogni iterazione è presente una breve introduzione che descrive gli obiettivi delle iterazioni. A seguire sono presenti i casi d'uso implementati in quell'iterazione. Successivamente sono presenti due package diagram a mostrare lo stato del progetto. Il primo diagramma mostra soltanto i componenti aggiunti ex novo. Tutti gli altri componenti presenti nell'iterazione precedente sono stati omessi per una maggiore leggibilità del diagramma. Infine, si riporta la struttura del DB *Firestore*.

Iterazione 1

Introduzione

L'obiettivo della prima iterazione è stato quello di costruire una prima struttura dell'app che presentasse le funzioni principali per un utente: registrazione, ricerca del videogioco e aggiunta del videogioco alla propria lista.

In questa prima fase abbiamo costruito lo scheletro di base dell'applicazione creando le pagine principali per presentare il catalogo dei videogiochi e per visualizzare i dettagli di un dato gioco. Per la parte di registrazione sono state create due pagine, rispettivamente *sign up* per la registrazione e *sign in* per accedere alla pagina utente chiamata temporaneamente *dashboard*. Infine, abbiamo creato due collection su Firestore per memorizzare i dati degli utenti e dei videogiochi del catalogo.

Caso d'uso:	Ricerca Videogioco
Attore primario	Utente o Utente Registrato
Attore secondario	
Descrizione	L'utente ricerca un videogioco tramite il titolo
Pre-Condizioni	
Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente fornisce un titolo2. L'utente invia il comando di ricerca3. SE il videogioco è presente nel catalogo<ol style="list-style-type: none">3.1. Il sistema restituisce una lista di videogiochi con il titolo corrispondente4. altrimenti<ol style="list-style-type: none">4.1. Il sistema restituisce un errore (campo vuoto o invalido)
Post-Condizioni	Viene riportato il videogioco con i dati relativi
Casi d'uso correlati	

Caso d'uso:	Aggiungi Videogioco a lista
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	
Descrizione	L'utente aggiunge un videogioco ad una lista
Pre-Condizioni	L'utente ha effettuato la ricerca di un videogioco
Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente invia il comando "aggiungi alla lista"2. L'utente indica in quale lista inserire il videogioco3. SE Il videogioco non è presente in nessuna lista<ol style="list-style-type: none">3.1. SE la lista selezionata è "Completati"<ol style="list-style-type: none">3.1.1. Il sistema chiede di fornire come dati obbligatori il tempo di completamento, il prezzo a cui è stato acquistato il gioco e la piattaforma su cui l'ha giocato e come dati facoltativi un voto e delle note3.1.2. SE L'utente inserisce correttamente i dati<ol style="list-style-type: none">3.1.2.1. Il sistema memorizza nella lista il videogioco selezionato (con tutte le informazioni fornite) e presenta un messaggio di conferma3.1.3. altrimenti<ol style="list-style-type: none">3.1.3.1. Il sistema non memorizza il videogioco e restituisce un errore sui campi non compilati correttamente3.2. SE la lista selezionata è "In gioco"

	<p>3.2.1. Il sistema chiede di fornire il prezzo a cui è stato acquistato il gioco, la piattaforma e delle note facoltative</p> <p>3.2.2. SE L'utente inserisce correttamente i dati</p> <p>3.2.2.1. Il sistema memorizza nella lista "In gioco" il videogioco selezionato (con tutte le informazioni fornite) e presenta un messaggio di conferma</p> <p>3.2.3. altrimenti</p> <p>3.2.3.1. Il sistema non memorizza il videogioco e restituisce un errore sui campi non compilati correttamente</p> <p>3.3. SE la lista selezionata è "Desiderati"</p> <p>3.3.1. Il sistema chiede di aggiungere solo le note facoltative</p> <p>4. altrimenti</p> <p>4.1. Il sistema restituisce un messaggio "Videogioco già presente"</p>
Post-Condizioni	Viene aggiunto il videogioco nella lista selezionata
Casi d'uso correlati	Ricerca Videogioco

Di seguito si riportano le form di aggiunta di un videogioco per ciascuna delle tre liste

Inserisci i dati

Lista

Completati

Tempo di completamento *

0

h

Prezzo di acquisto *

0

€

Piattaforma

PC

Voto

Note Aggiuntive

* Dati obbligatori

Update List

Inserisci i dati

Lista

In gioco

Prezzo di acquisto *

0

€

Piattaforma

PC

Note Aggiuntive

* Dati obbligatori

Update List

Inserisci i dati

Lista

Desiderati

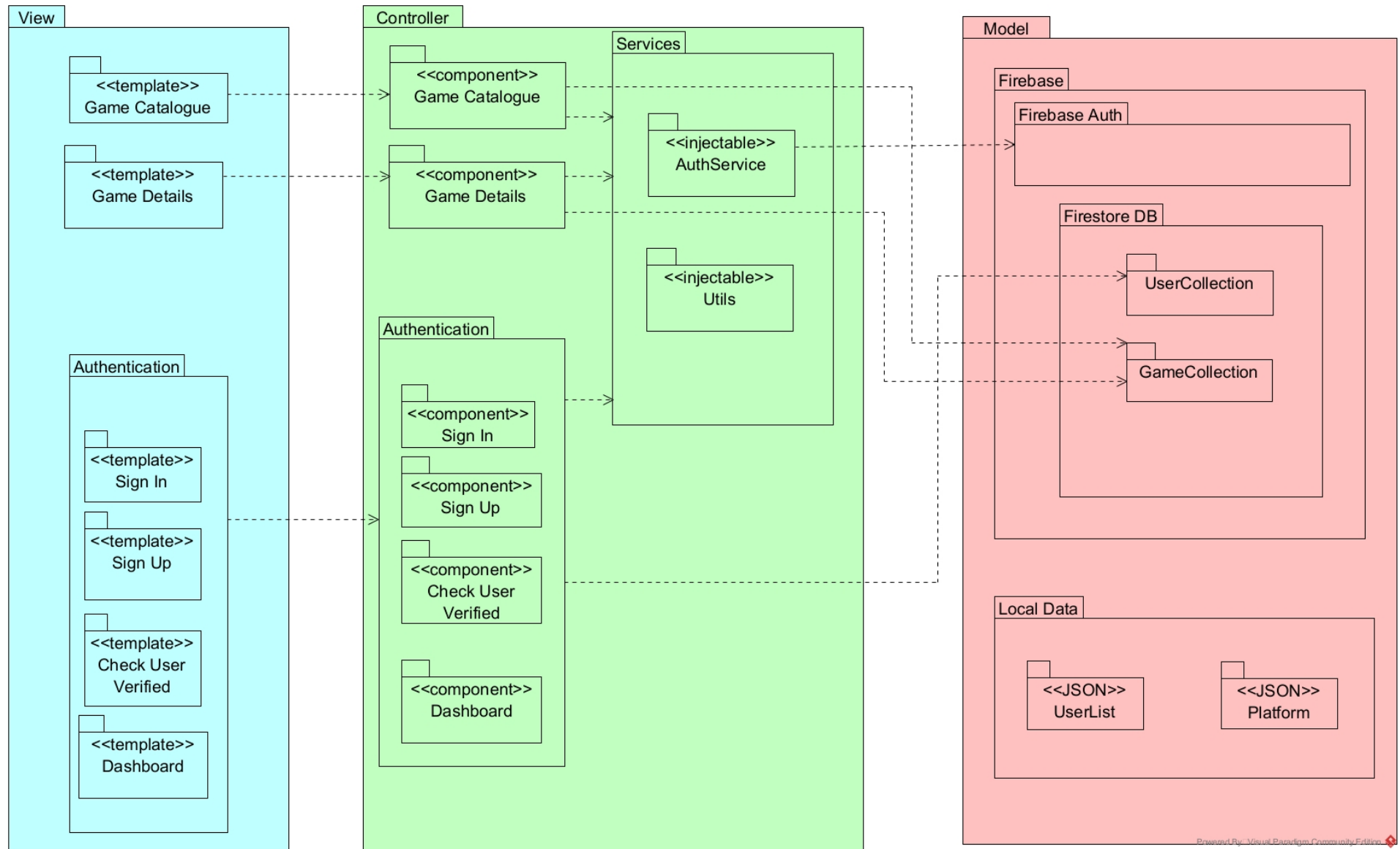
Note Aggiuntive

* Dati obbligatori

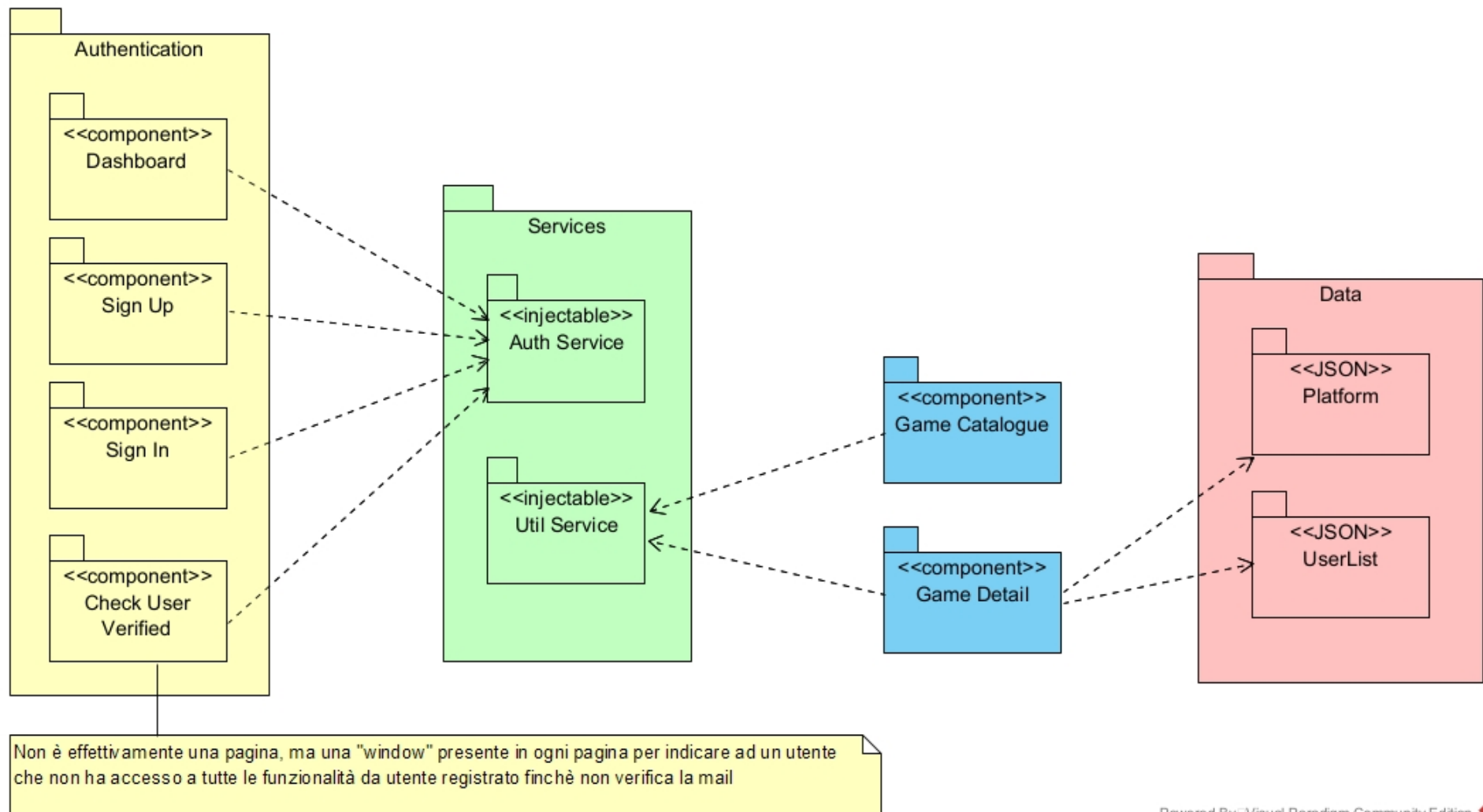
Update List

Caso d'uso: Registrazione	
Attore primario	Utente
Attore secondario	
Descrizione	L'utente inserisce le informazioni per ottenere delle credenziali che gli permetteranno di accedere al sistema come Utente registrato.
Pre-Condizioni	
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente seleziona l'opzione "Sign up" 2. L'utente inserisce un nickname univoco, e-mail e password 3. L'utente seleziona l'opzione di Conferma 4. SE i dati sono corretti <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Il sistema registra l'utente memorizzandone i dati e invia un'e-mail di conferma 5. altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Il sistema restituisce un errore su uno o più campi non validi 6. SE l'utente conferma la registrazione tramite la mail <ol style="list-style-type: none"> 6.1. Il sistema attiva l'account 7. altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 7.1. L'account resta in uno stato inattivo
Post-Condizioni	L'utente è considerato registrato nel sistema
Casi d'uso correlati	

Modello di Progetto:



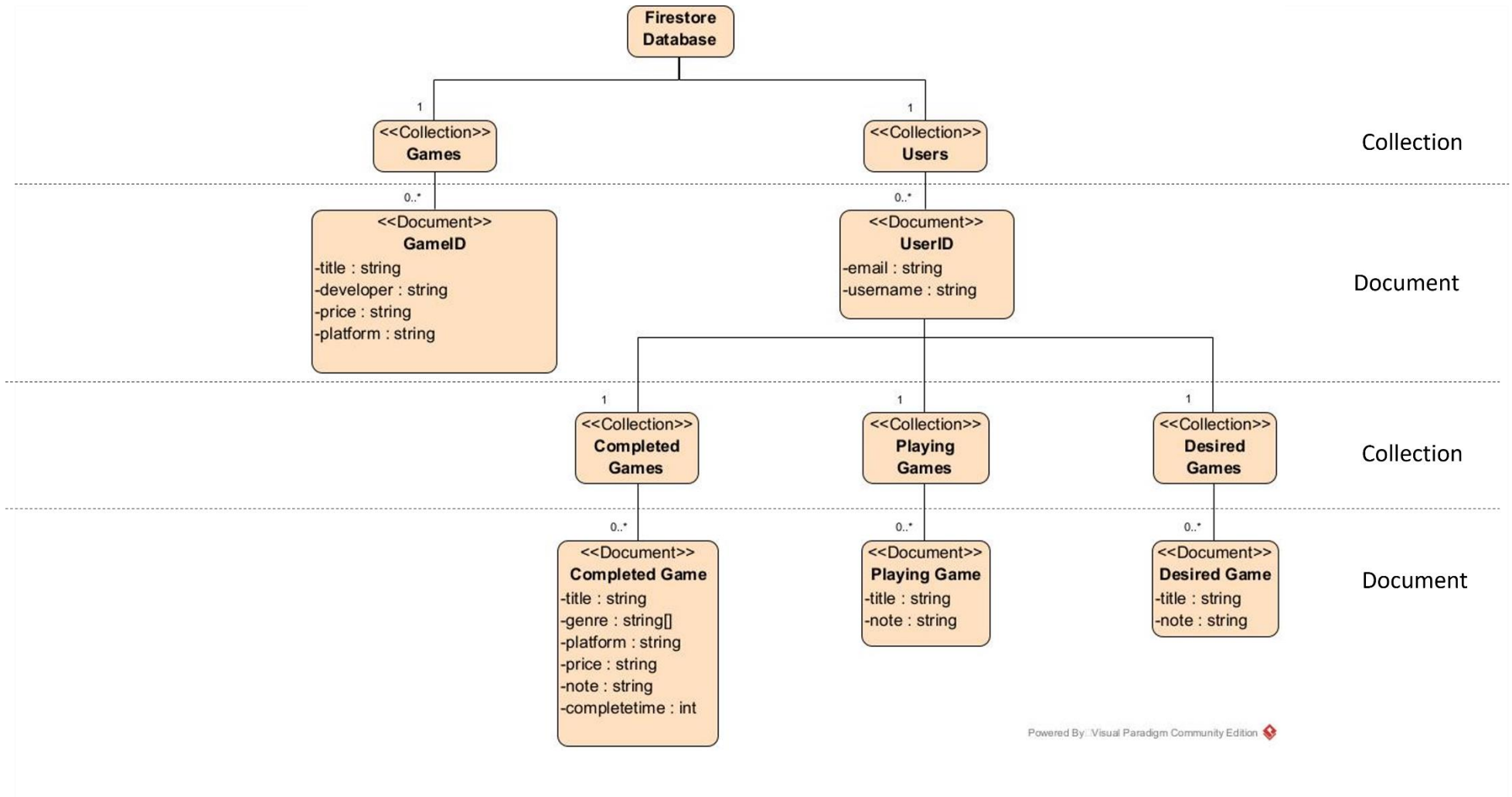
Package Diagram:



Powered By: Visual Paradigm Community Edition

Note: Dato che ogni componente fornisce una view HTML, per navigare da una pagina ad un'altra, entra in gioco un componente di routing che permette di associare ai componenti degli URL;
In un progetto angular un `<<component>>` comprende un file typescript e un template.

Struttura del DB:



Iterazione 2

Introduzione

L'obiettivo della seconda iterazione è stato quello di sviluppare una sezione dedicata all'utente registrato. In questa sezione sono state create due pagine: una relativa ai giochi delle proprie liste, chiamata *GameTab*, e una relativa alle informazioni personali, chiamata *SettingsTab*.

In *GameTab*, è possibile visualizzare e filtrare, in base al genere e alla piattaforma, i giochi presenti nelle varie liste, aggiornare i dati relativi ad un gioco o eliminare un titolo dalla lista. Inoltre, vengono riportati dei dati relativi ai tempi di completamento medi e alle spese medie per i giochi.

In *SettingsTab*, viene visualizzata la mail dell'account con il quale si è acceduti e viene riportata una sezione dedicata alla modifica delle piattaforme in possesso e dei generi preferiti.

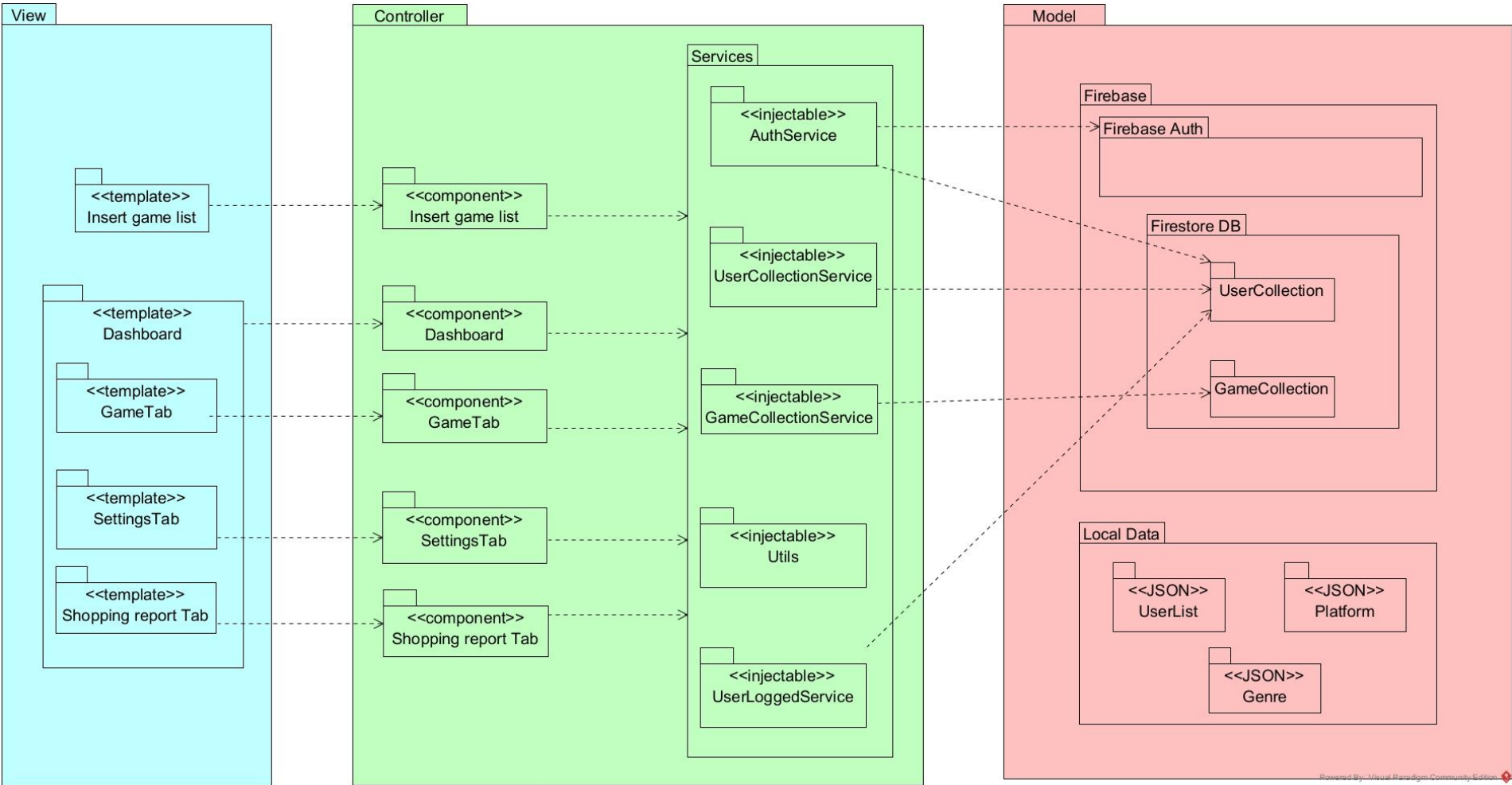
Caso d'uso:	Rimuovi videogioco
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	
Descrizione	L'utente registrato rimuove un videogioco dalla lista
Pre-Condizioni	Il gioco risulta inserito in una lista per l'utente
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente registrato seleziona il videogioco da eliminare all'interno della lista visualizzata2. L'utente registrato clicca sul tasto "Elimina"3. Il sistema rimuove il videogioco dalla lista dell'utente4. Il sistema restituisce un messaggio di conferma dell'avvenuta rimozione
Post-Condizioni	Il videogioco è stato rimosso dalla lista
Casi d'uso correlati	

Caso d'uso:	Modifica videogioco
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	
Descrizione	L'utente registrato modifica un videogioco presente nella lista
Pre-Condizioni	Il gioco risulta inserito in una lista per l'utente
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente registrato seleziona il videogioco da modificare all'interno della lista visualizzata2. L'utente registrato clicca sul tasto "Modifica"3. L'utente indica in quale lista inserire il videogioco<ol style="list-style-type: none">3.1. SE la lista selezionata è "Completati"<ol style="list-style-type: none">3.1.1. Il sistema permette di modificare il tempo di completamento, il prezzo o la piattaforma, oppure di aggiungere il voto e le note3.1.2. SE L'utente inserisce correttamente i dati e clicca sul tasto di conferma<ol style="list-style-type: none">3.1.2.1. Il sistema memorizza nella lista il videogioco selezionato, con tutte le informazioni fornite, e presenta un messaggio di conferma3.1.3. altrimenti

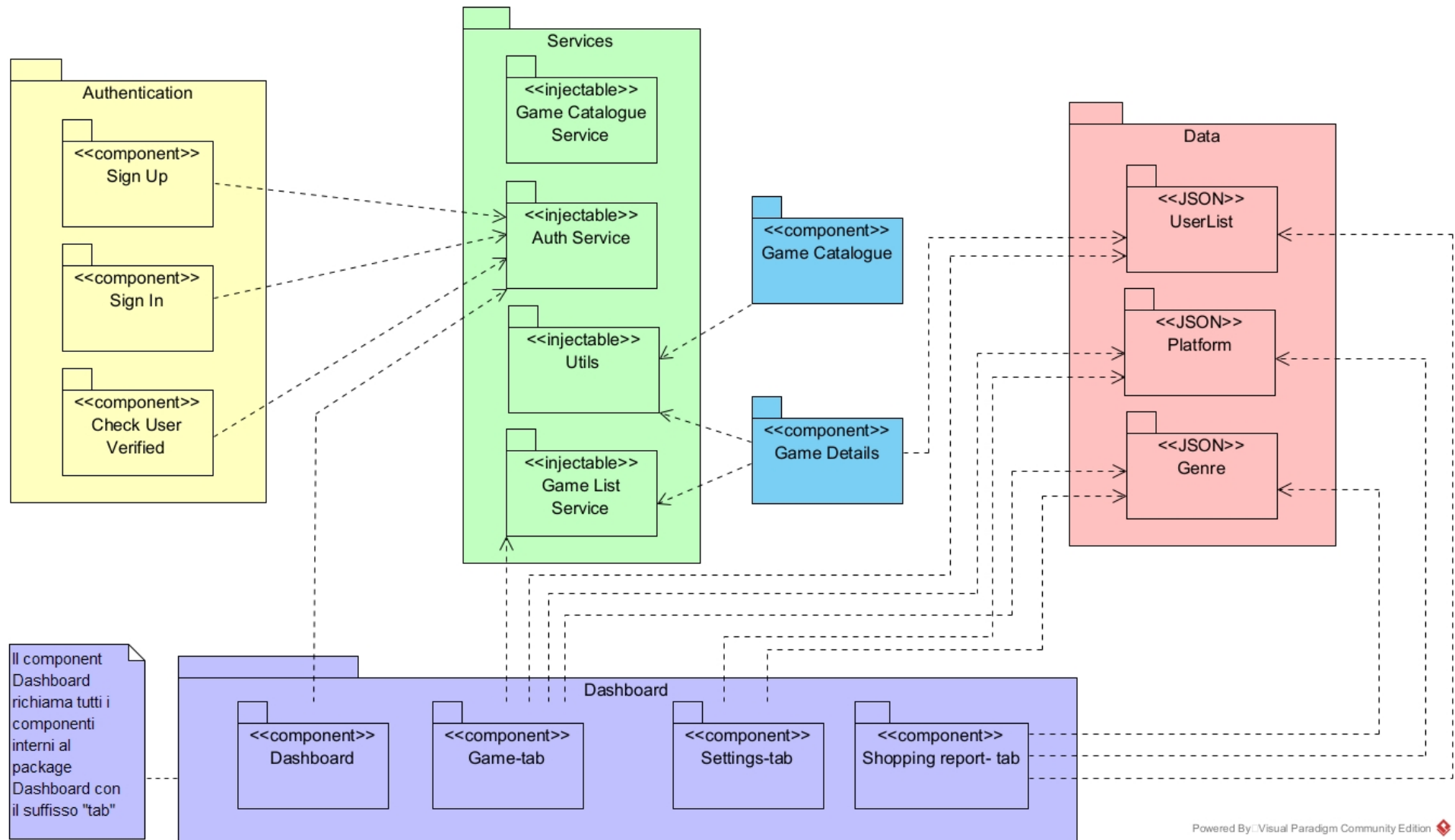
<p>3.1.3.1. Il sistema non permette la modifica dei dati e restituisce un errore sui campi non compilati correttamente</p> <p>3.2. SE la lista selezionata è “In gioco”</p> <p>3.2.1. Il sistema permette di modificare o aggiungere la piattaforma, il prezzo e le note</p> <p>3.2.2. SE L’utente inserisce correttamente i dati e clicca sul tasto di conferma</p> <p>3.2.2.1. Il sistema memorizza nella lista il videogioco selezionato, con tutte le informazioni fornite, e presenta un messaggio di conferma</p> <p>3.2.3. altrimenti</p> <p>3.2.3.1. Il sistema non permette la modifica dei dati e restituisce un errore sui campi non compilati correttamente</p> <p>3.3. SE la lista selezionata è “Desiderati”</p> <p>3.3.1. Il sistema permette di aggiungere o modificare solo le note</p> <p>3.3.2. SE L’utente clicca sul tasto di conferma</p> <p>3.3.2.1. Il sistema memorizza nella lista il videogioco selezionato, con le informazioni fornite, e presenta un messaggio di conferma</p>	
Post-Condizioni	Il videogioco è stato modificato
Casi d’uso correlati	

Caso d’uso:	Aggiorna preferenze
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	
Descrizione	L’utente ha la possibilità di indicare le console in suo possesso e i suoi generi preferiti.
Pre-Condizioni	L’utente ha effettuato il login
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L’utente seleziona l’opzione Modifica Piattaforme (oppure Modifica generi preferiti) 2. L’utente seleziona tra quelle indicate, le piattaforme che possiede (oppure i generi che preferisce) e conferma la sua selezione. 3. Il sistema memorizza piattaforme e generi indicati e li mostra nella sezione Informazioni.
Post-Condizioni	L’utente ha una o più piattaforme (oppure generi) associate
Casi d’uso correlati	

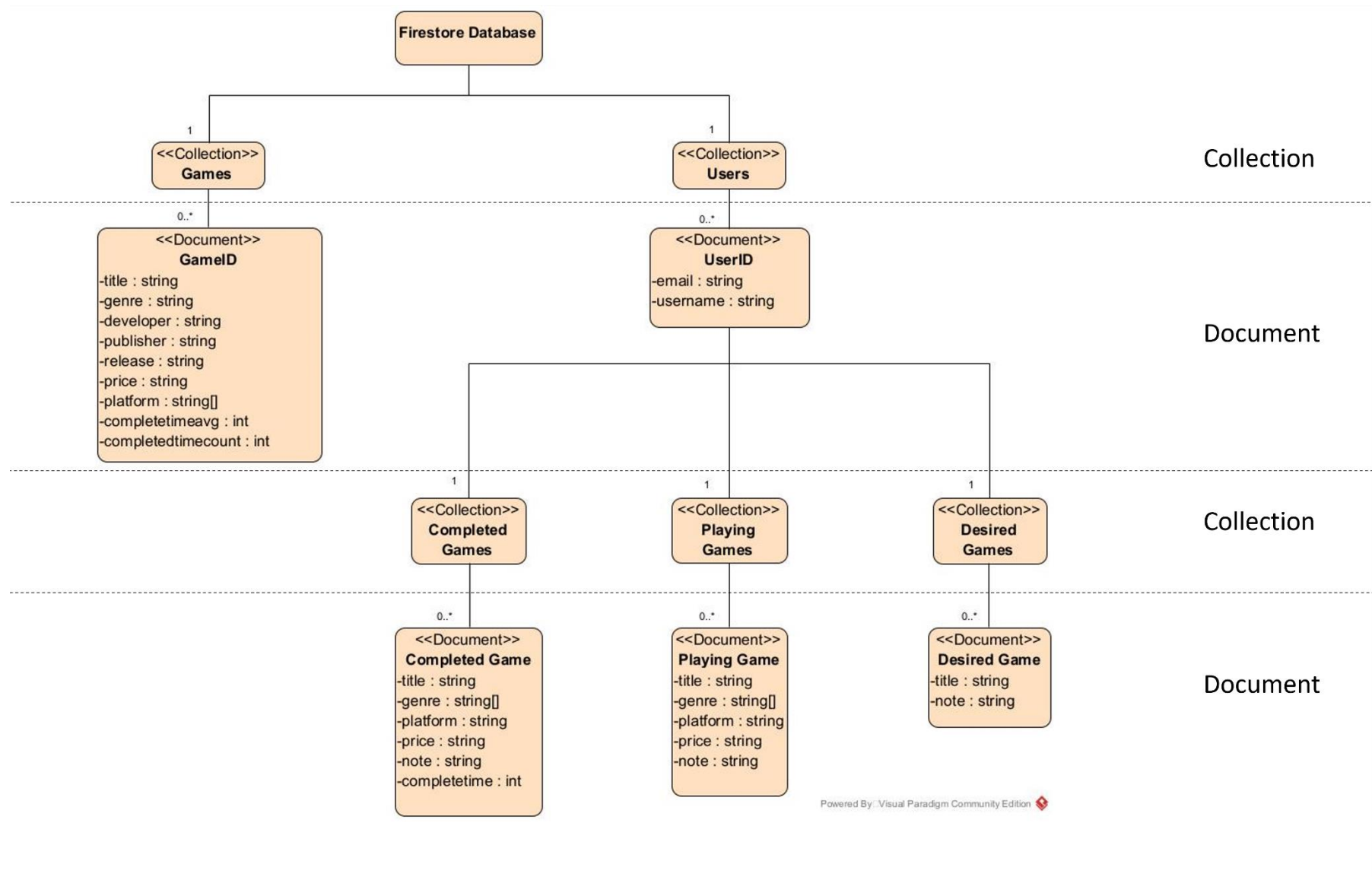
Modello di Progetto:



Package Diagram:



Struttura del DB:



Iterazione 3

Introduzione:

L'obiettivo della terza iterazione è stato quello di strutturare ed implementare un sistema che potesse far interagire gli utenti tra di loro. Questo ha previsto la possibilità di ricercare un utente e di visualizzare la sua pagina (con informazioni generali) e di aggiungere un utente tra gli amici. Se un utente è amico, vengono mostrati ulteriori dati riguardo i videogiochi nelle liste e riguardo videogiochi in comune e statistiche generali. Oltre ciò, gli amici possono comunicare tra loro tramite una chat apposita. L'implementazione di queste funzionalità ci ha condotto alla creazione di un sistema di notifiche, per informare gli utenti di richieste di amicizia e messaggi.

Ciò ha modificato pesantemente il database, che adesso conta una collection *Firestore* interamente dedicata alla chat. La dashboard, infine, è stata modificata aggiungendo due sezioni dedicate agli amici e alla chat.

Casi d'Uso implementati:

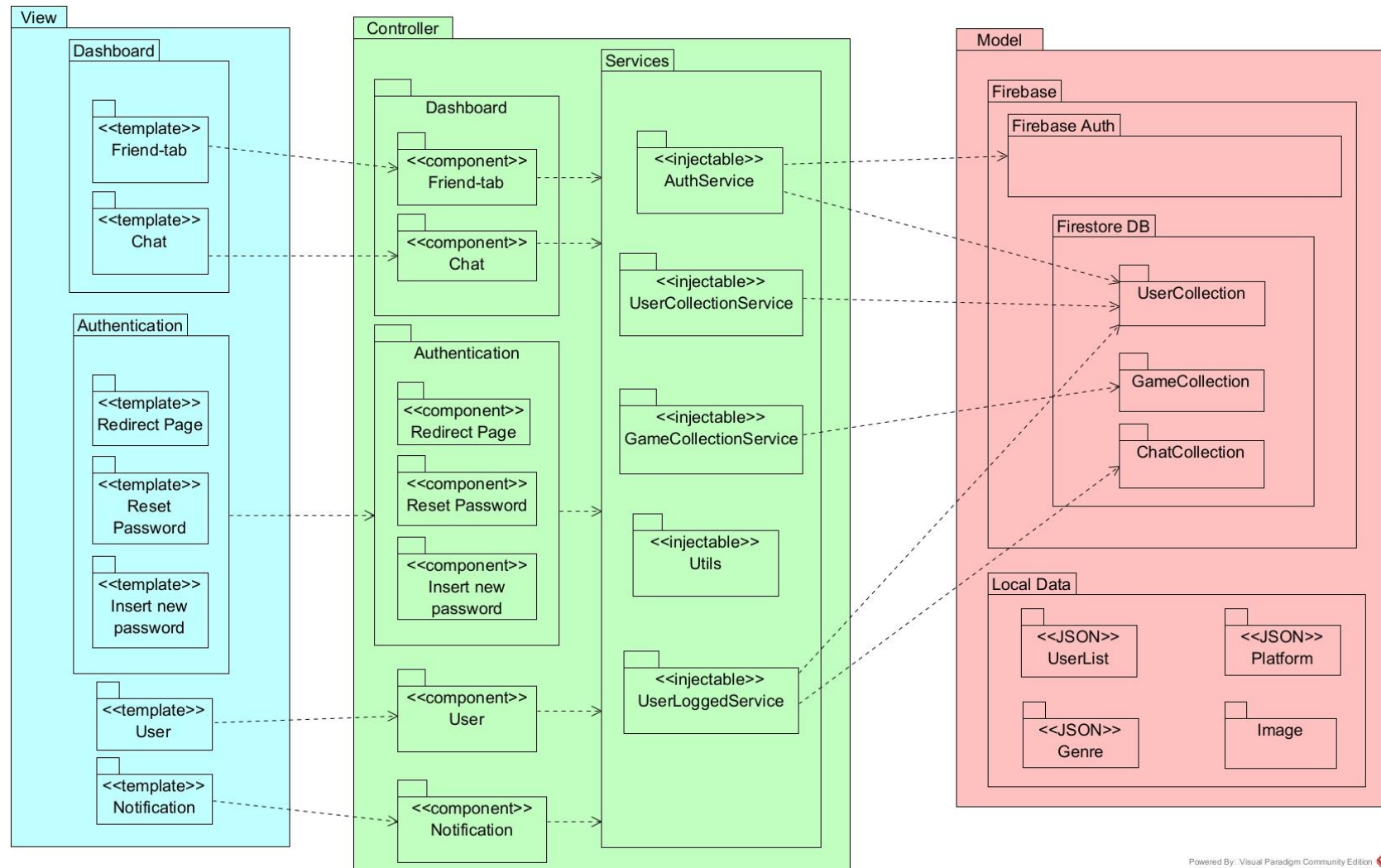
Ricerca Utente	
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	
Descrizione	L'utente ricerca un altro utente registrato al sistema mediante nickname
Pre-Condizioni	
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente invia il comando "Ricerca utente"2. Il sistema chiede di inserire il nickname3. L'utente fornisce un nickname4. SE Il nickname corrisponde ad un utente presente nel sistema<ol style="list-style-type: none">4.1. Il sistema restituisce le informazioni dell'utente cercato5. altrimenti<ol style="list-style-type: none">5.1. Il sistema restituisce un messaggio "Utente non trovato"
Post-Condizioni	
Casi d'uso correlati	

Aggiungi Amico	
Caso d'uso:	
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	Utente Registrato
Descrizione	L'utente aggiunge un altro utente come amico
Pre-Condizioni	L'utente ha effettuato la ricerca di un altro utente
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none">1. SE l'utente ricercato non è nella lista amici<ol style="list-style-type: none">1.1 L'utente invia il comando "aggiungi amico"1.2 Il sistema invia la richiesta di amicizia all'altro utente registrato1.3 Il sistema notifica l'altro utente della richiesta effettuata1.4 SE l'altro utente accetta la richiesta1.5 Il sistema aggiunge reciprocamente gli utenti nelle proprie liste amici1.6 Il sistema notifica l'utente che ha inviato la richiesta dell'avvenuta accettazione1.7 Il sistema restituisce un messaggio di conferma1.8 altrimenti

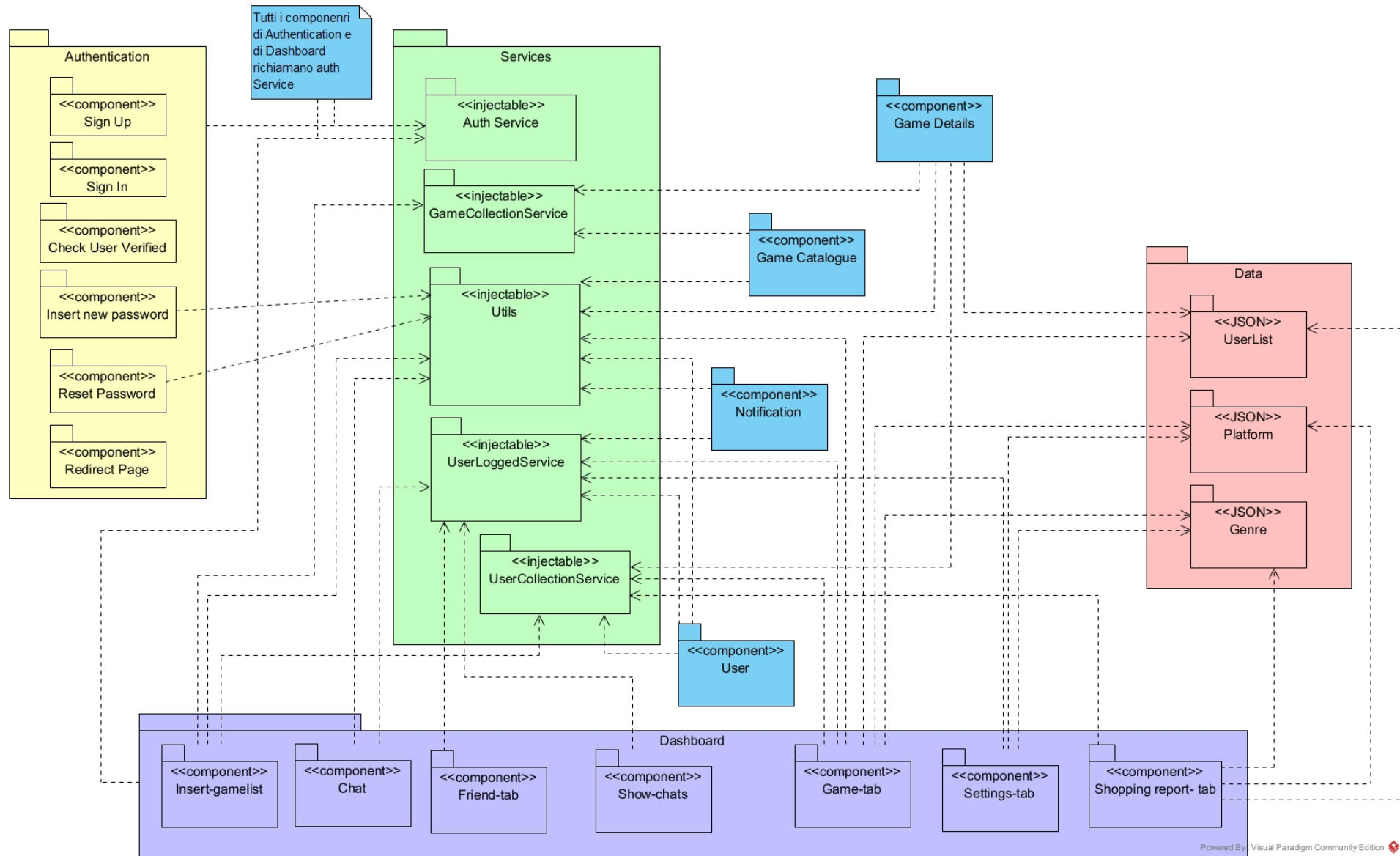
	1.8.1 il sistema elimina la richiesta di amicizia
	2. altrimenti
	2.1 Il sistema presenta l'utente come amico
Post-Condizioni	Viene aggiunto l'utente nella lista amici
Casi d'uso correlati	Ricerca Amico

Caso d'uso:	Invia messaggio privato
Attore primario	Utente Registrato
Attore secondario	Utente Registrato
Descrizione	L'utente invia un messaggio privato ad un suo amico
Pre-Condizioni	L'utente ha nella lista amici l'utente a cui vuole inviare un messaggio
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente scrive un testo 2. L'utente esegue il comando "invia messaggio privato" 3. il sistema memorizza il messaggio inviato e lo riporta nella chat 4. Il sistema notifica il messaggio all'altro utente
Post-Condizioni	Il messaggio viene visualizzato dall'altro utente
Casi d'uso correlati	

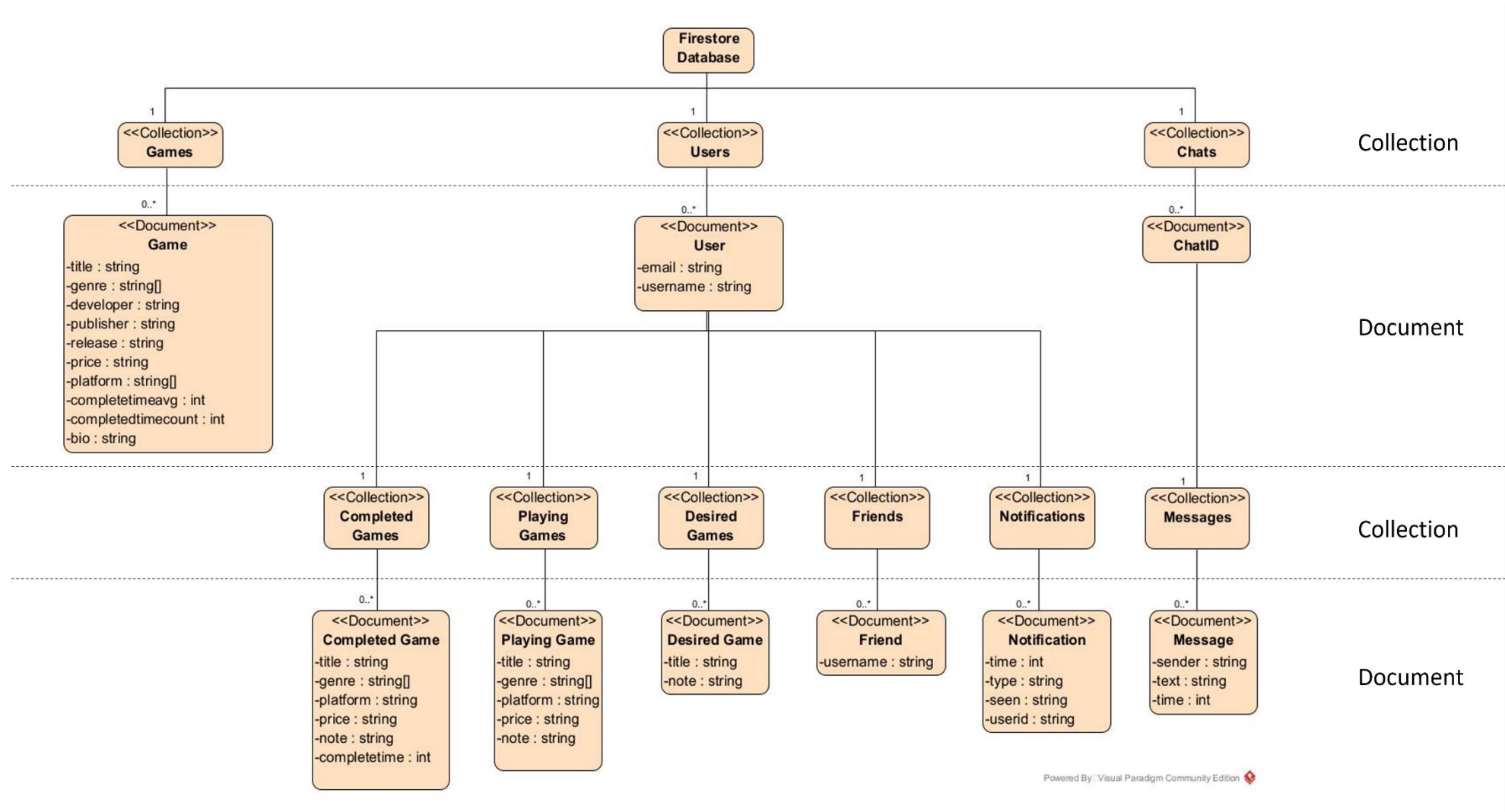
Modello di Progetto:



Package Diagram:



Struttura del DB:



Iterazione 4

Introduzione:

L'obiettivo della quarta iterazione è stato quello di aggiungere la tipologia di account *Admin* che potesse gestire la creazione, modifica ed eliminazione dei videogiochi dal catalogo. La creazione di un account *Admin* ha portato l'aggiunta di una nuova collection *Firestore* interamente dedicata a questa tipologia di account. Quando un Admin accede, gli viene presentata la pagina relativa al catalogo dei videogiochi con delle opzioni aggiuntive rispetto agli altri account. L'admin potrà soltanto navigare su questa pagina e utilizzare le opzioni relative ai giochi.

La gestione delle immagini dei videogiochi e degli utenti è stata implementata attraverso l'uso di *Firebase Storage*.

Nella pagina dei settings, abbiamo aggiunto la funzione di inserimento di ulteriori dati quali descrizione e nickname associati agli account delle console.

Infine, è stato svolto un lavoro di rimaneggiamento grafico di tutte le pagine della web app.

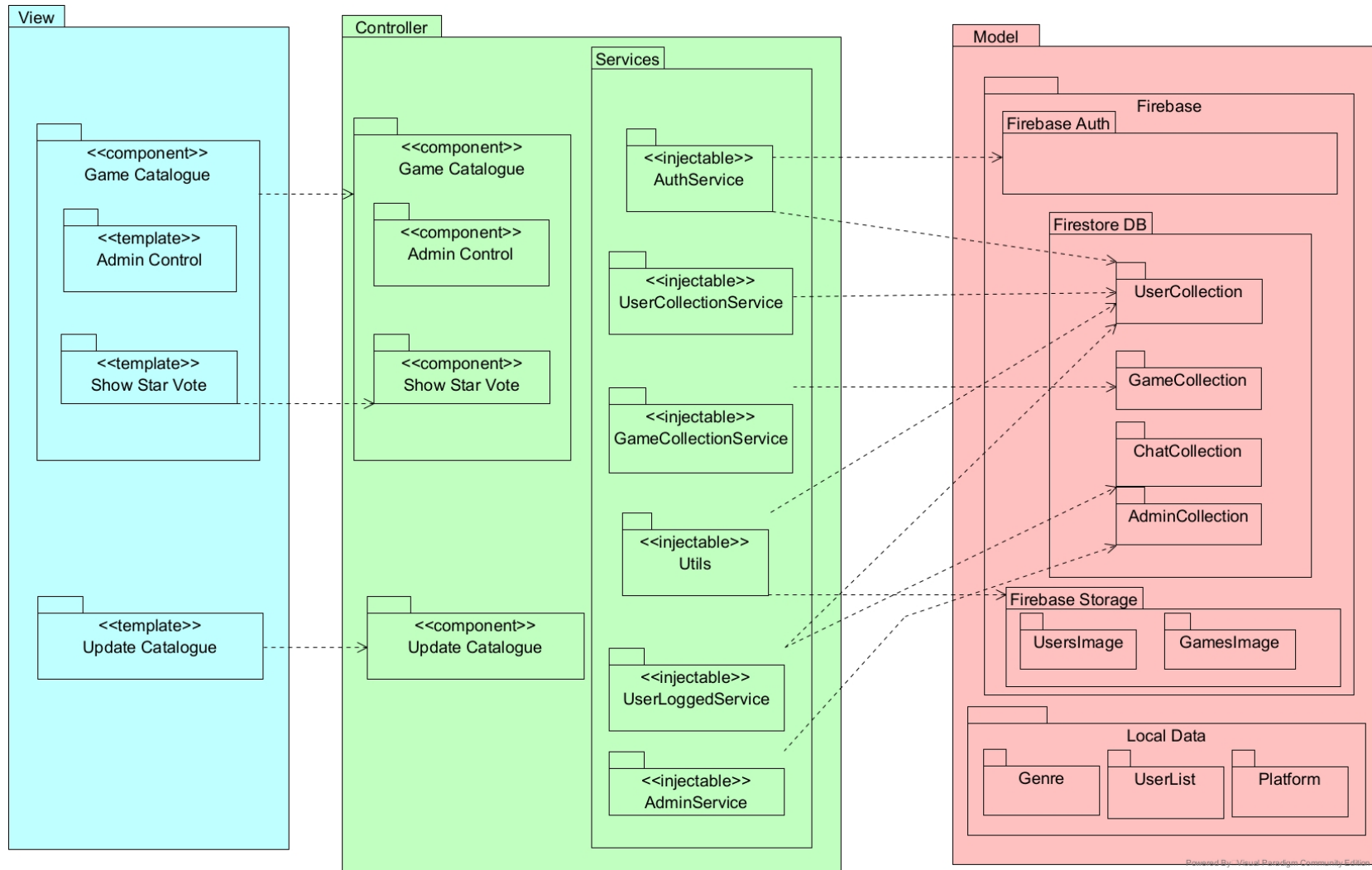
Casi d'Uso implementati:

Caso d'uso:	Inserisci Videogioco
Attore primario	Gestore del Catalogo
Attore secondario	
Descrizione	Il gestore del catalogo inserisce un videogioco nel catalogo
Pre-Condizioni	
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore compila le informazioni riguardo il videogioco da inserire (Titolo, data d'uscita, ...)2. Il gestore invia il comando "inserisci videogioco"3. SE tutti i campi inseriti sono validi<ol style="list-style-type: none">1.1 Il sistema inserisce il videogioco nel catalogo generale1.2 Il sistema restituisce un messaggio di conferma dell'avvenuto inserimento2. altrimenti3. Il sistema indica i campi di errore
Post-Condizioni	Viene aggiunto il videogioco al catalogo
Casi d'uso correlati	

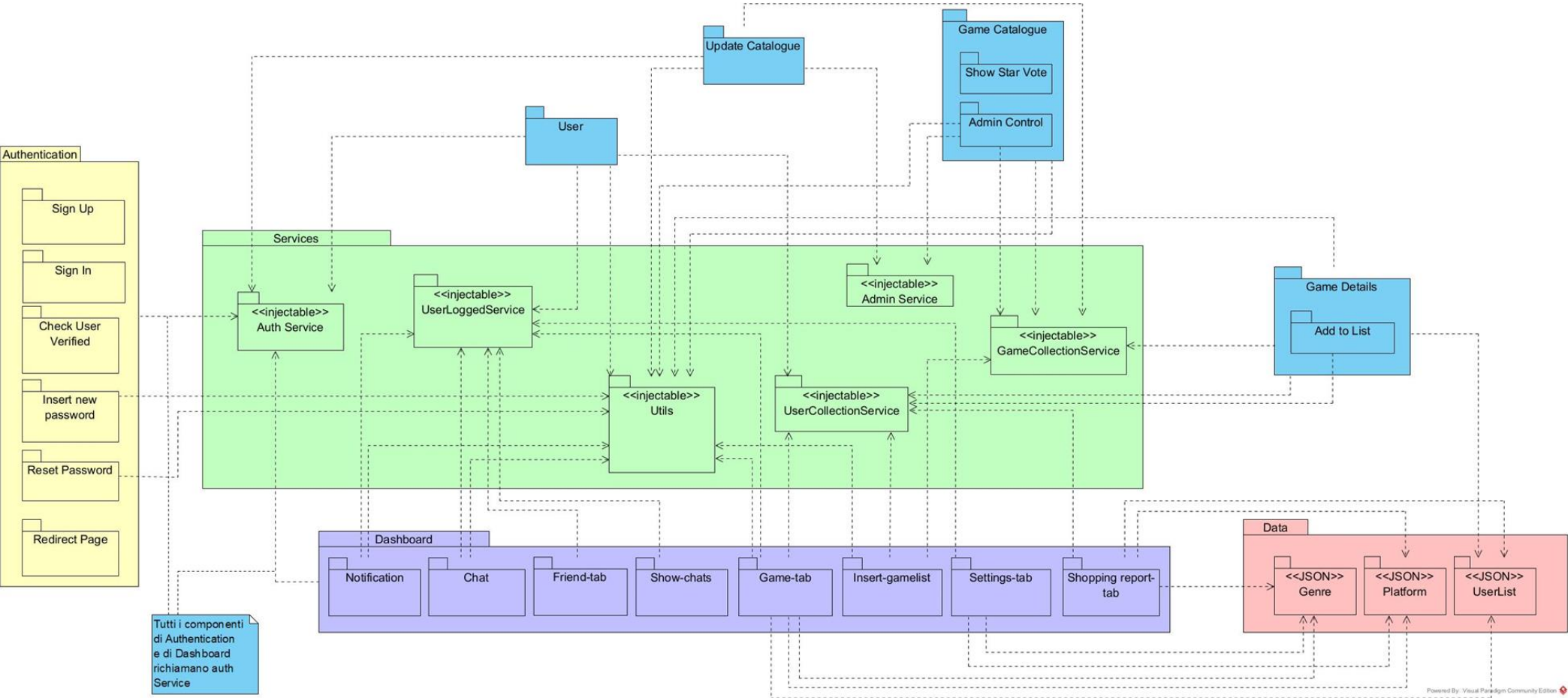
Caso d'uso:	Eliminare un videogioco
Attore primario	Gestore del Catalogo
Attore secondario	
Descrizione	Il gestore può scegliere di eliminare un gioco dal catalogo
Pre-Condizioni	
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none">1. Il gestore seleziona dal catalogo il videogioco da eliminare2. Il gestore clicca sul tasto "Elimina"3. Il sistema rimuove il videogioco dal catalogo generale4. Il sistema restituisce un messaggio di conferma dell'avvenuta rimozione
Post-Condizioni	Il videogioco è stato rimosso dal catalogo
Casi d'uso correlati	

Caso d'uso:	Modifica Videogioco
Attore primario	Gestore del Catalogo
Attore secondario	
Descrizione	Il gestore del catalogo modifica un videogioco nel catalogo
Pre-Condizioni	
Scenario Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il gestore seleziona dal catalogo il videogioco da modifica 2. Il gestore modifica le informazioni riguardo il videogioco da inserire (Titolo, data d'uscita, ...) 3. Il gestore invia il comando "modifica videogioco" 4. SE tutti i campi inseriti sono validi <ol style="list-style-type: none"> a. Il sistema modifica il videogioco nel catalogo generale b. Il sistema restituisce un messaggio di conferma dell'avvenuta modifica 5. altrimenti 6. Il sistema indica i campi di errore
Post-Condizioni	Viene aggiunto il videogioco al catalogo
Casi d'uso correlati	

Modello di Progetto:



Package Diagram:



Struttura del DB:

