



Laurea Magistrale in informatica - Università di Salerno
Corso di Ingegneria *Gestione ed Evoluzione del Software*

Strategic Robots Project Proposal

Versione	1.0
Data	18/05/2021
Destinatario	Prof. Andrea De Lucia Dott. Fabiano Pecorelli Dott. Emanuele Iannone Dott. Manuel De Stefano
Presentato da	Antonio Martella



Il sistema esistente preso come riferimento per l'implementazione di una serie di modifiche è il sistema "Strategic Robots".

Strategic Robots è un gioco strategico in 2D sviluppato in Java durante il corso di programmazione 2 della triennale, sprovvisto di testing e documentazione.

Sostanzialmente il gioco è caratterizzato da uno scenario in cui sono presenti degli ostacoli un banco rifornimenti e 2 tipologie di robot che interagiscono tra di loro. L'utente può iniziare una partita giocando contro un altro utente ma solo sulla stessa macchina alternandosi nell'invio delle mosse da compiere.

La proposta di progetto è quella di rendere il gioco concorrente aggiungendo un'architettura client-server attraverso l'utilizzo di java RMI in modo da dare la possibilità agli utenti di giocare su diverse macchine. In aggiunta, dare la possibilità di salvare una partita e di riprendere a giocarla in un secondo momento. Oltre a queste modifiche, saranno inserite eventuali altre change request che riguardano la risoluzione di bug del sistema esistente a basso impatto.

In questo progetto saranno effettuate le seguenti attività:

- ***Piano di test per il sistema esistente:*** il sistema esistente non ha alcun tipo di test per cui è necessario definire un piano di test.
- ***Impact Analysis e implementazione della Change Request:*** in questa attività sarà valutato l'impatto della modifica sul sistema esistente e in secondo luogo l'implementazione della modifica
- ***Piano di test per il nuovo sistema e test di regressione:*** In questa attività sarà effettuato il test del nuovo sistema dopo l'implementazione della modifica.