SWENG - MANUALE SVILUPPATORE

**1. Introduzione**

Benvenuto nel Manuale dello Sviluppatore dell'applicazione di storie interattive! Questo documento fornisce istruzioni dettagliate su come installare e lanciare il software sul tuo computer e offre una panoramica delle funzionalità implementate e delle scelte architetturali adottate durante lo sviluppo.

**2. Installazione e Avvio del Software**

Per installare e avviare il software sul tuo computer, segui questi passaggi:

1. **Clonare il Repository**: Ottieni il codice sorgente dell'applicazione da un repository Git tramite il comando:

bashCopy code

git clone [URL del repository]

1. **Installazione delle Dipendenze**: Assicurati di avere tutte le dipendenze necessarie installate sul tuo sistema. Esegui il comando:

Copy code

npm install

per installare le dipendenze Node.js, o

Copy code

pip install -r requirements.txt

per installare le dipendenze Python.

1. **Configurazione del Database**: Configura il database locale o remoto specificando le credenziali di accesso nel file di configurazione appropriato.
2. **Avvio del Server**: Avvia il server dell'applicazione eseguendo il comando:

sqlCopy code

npm start

oppure

Copy code

python manage.py runserver

1. **Accesso all'Applicazione**: Una volta che il server è in esecuzione, apri il browser web e accedi all'applicazione all'indirizzo [localhost:port] dove "port" è la porta specificata durante l'avvio del server.

**3. Panoramica dello Sviluppo**

Il software è stato sviluppato seguendo i principi della programmazione orientata agli oggetti e utilizzando tecnologie web moderne come [Inserire tecnologie utilizzate, ad esempio: Node.js, React, Django, ecc.]. Le principali funzionalità del software e le scelte architetturali includono:

* **Registrazione e Accesso degli Utenti**: Implementato utilizzando [Inserire il framework o la libreria utilizzata per l'autenticazione degli utenti].
* **Gestione delle Storie**: Le storie sono rappresentate come oggetti di classe "Story" e salvate nel database relazionale utilizzando [Inserire il tipo di database utilizzato, ad esempio: MySQL, PostgreSQL, ecc.].
* **Scrittura di Storie Interattive**: Gli utenti possono scrivere nuove storie interattive utilizzando un'interfaccia intuitiva e aggiungere scenari, collegamenti e oggetti all'inventario.
* **Giocare a Storie Interattive**: Gli utenti possono giocare alle storie disponibili nel catalogo, prendendo decisioni e risolvendo indovinelli per progredire nella storia.
* **Persistenza dei Dati**: I dati degli utenti, inclusi le storie e lo stato di gioco, sono salvati in un database persistente per consentire un'esperienza utente continuativa.

**4. Design Pattern Utilizzati**

Durante lo sviluppo del software sono stati utilizzati i seguenti design pattern:

* **Model-View-Controller (MVC)**: Utilizzato per separare la logica di business (Model), la presentazione dei dati (View) e il controllo delle interazioni utente (Controller), garantendo una migliore organizzazione e manutenibilità del codice.
* **Factory Method**: Utilizzato per la creazione di oggetti "Scenarios" all'interno delle storie, permettendo una maggiore flessibilità nell'aggiunta di nuovi tipi di scenari.
* **Singleton**: Utilizzato per la gestione delle connessioni al database e di altre risorse condivise, garantendo che vi sia una sola istanza disponibile globalmente.

**5. Conclusioni**

Il presente manuale fornisce una panoramica generale dell'applicazione di storie interattive, inclusi i requisiti di installazione, le funzionalità implementate e le scelte architetturali adottate durante lo sviluppo. Per ulteriori dettagli sulla progettazione e l'implementazione del software, consulta il codice sorgente e la documentazione tecnica fornita.