**DOCUMENTO DEI REQUISITI**

Indice

**1. Premesse del progetto** ..................................................................................................................................2

1.1 Obiettivi e scopo del prodotto ........................................................................................................2

1.2 Contesto di business ........................................................................................................................2

1.3 Stakeholder ......................................................................................................................................2

**2. Servizi del sistema** ........................................................................................................................................2

2.1 Requisiti funzionali .........................................................................................................................2

2.2 Requisiti informativi .......................................................................................................................2

**3. Vincoli di sistema** ......................................................................................................................................2

3.1 Requisiti di interfaccia ....................................................................................................................2

3.2 Requisiti di prestazione ...................................................................................................................2

3.3 Requisiti di sicurezza ......................................................................................................................2

3.4 Requisiti operativi ...........................................................................................................................2

3.5 Requisiti politici e legali .................................................................................................................2

3.6 Altri vincoli .....................................................................................................................................2

**4. Aspetti progettuali .........................................................................................................................3**

4.1 Problemi aperti

4.2 Programma preliminare

4.3 Previsione costi

**Documento dei Requisiti**

**1. Premesse del progetto**

**1.1 Obiettivi e scopo del prodotto**

L’obbiettivo é di offrire la possibilitá all’utente di divertirsi in maniera comoda e semplice.

**1.2 Contesto di business**

Il prodotto non ha scopo di lucro ma é pensato per incrementare le nostre conoscenze in questo ambito.

**1.3 Stakeholder**

Le figure che influenzano lo sviluppo del sistema sono:

* Developers (progettisti)
* Docenti

**2. Servizi del sistema**

**2.1 *Requisiti funzionali***

**2.1.1 Il sistema dovrá consentire lo startup**

**2.1.1.1** I valori di deafult dei campi informativi indicati al requisito 2.2.1 saranno impostati dopo l’installazione del .jar del gioco.

**2.1.1.2** Il sistema dovrá permettere i collegamenti tra l’applicazione java e il controller arduino.

**2.1.1.3** Il sistema dovrá permettere un’interfaccia semplice e intuitiva per ogni utente.

**2.1.2 Il sistema dovrá permettere all’utente di poter giocare il gioco attraverso un joystick.**

**2.1.2.1** Il sistema permetterá il collegamento del computer all’arduino per poter giocare al gioco.

**2.1.2.2** Il sistema deve presentare delle istruzioni che descrivono i comandi del gioco.

**2.1.2.3** Il controllo del joystick dovrá essere fluido.

**2.1.3 Il sistema presenterá una GUI di inizio e fine gioco**

**2.1.3.1** La GUI di inizio gioco per aspettare che tutti i giocatori siano connessi.

**2.1.3.2** La GUI di fine gioco per vedere chi ha vinto tra i due giocatori.

**2.2** ***Requisiti informativi***

2.2.1 Le informazioni amministrative del gioco di riferimento sono:

* .jar
* Java nel pc
* Controller
* Cavo per connettere arduino

**3. Vincoli di sistema**

**3.1** **Requisiti di interfaccia**

L’interfaccia proposta dal programma dovrá avere una GUI che comprende un bottone per iniziare a giocare e delle caselle di testo per il titolo del gioco.

**3.2 Requisiti di prestazione**

Non si registrano particolari esigenze riguardo alle prestazioni.

**3.3 Requisiti di sicurezza**

Non si registrano particolari esigenze riguardo alla sicurezza.

**3.4 Requisiti operativi**

Presenza del file .jar per l’esecuzione del gioco, presenza di java nel computer.

**3.5 Requisiti legali**

Questo prodotto é coperto da copyright.

**3.6 Altri vincoli**

Questa sezione é vuota.

**4. Aspetti progettuali**

**4.1 Problemi aperti**

**4.1.1** Il primo problema é stato il multiplayer.

**4.2.2** Il secondo problema é stata la lentezza con il quale il controller mandava il segnale sulla seriale da arduino a java e rendeva impossibile la giocabilitá attraverso il controller.

**4.2 Programma preliminare**

Questa sezione é vuota.

4.3 **Previsione costi**

L’unica spesa é stata il kit di arduino con cui abbiamo montato i due controller.

Non si prevedono nessun altre spese.