versione 1.0

Data. 20/01/25

Progetto di Ingegneria Informatica

Simple virtualtop environment

tutor: prof. giovanni agosta

Autore: Vittorio Xu

nome società

Anno accademico: 23/24

# Simple virtualtop environment

Utilizzare il piano di marketing strategico per identificare le attività e le aspettative relative al prodotto o al servizio di marketing. Utilizzare questo modello per avviare il processo di discussione e creazione del piano di marketing.

## Specifiche

### Obiettivo

Lo scopo del progetto è realizzare un sistema capace di offrire la possibilità di simulare dei giochi di tavolo offrendo delle funzionalità base.

Link a eventuali repository o siti su cui il progetto è caricato e si può mandare in esecuzione:

Client web runnabile direttamente aprendo la pagina html.

<https://github.com/NekoAndLoli/Client>

Server in Java da runnare con il comando: java -jar filename

<https://github.com/NekoAndLoli/SimpleVirtualTableTop2023/tree/master/deliveries>

### Specifica

Il progetto è realizzato utilizzando Java per il backend, html, JavaScript e css per il front end.

Esso permette di:

* **Impostare e cambiare la mappa di gioco**, un’immagine di sfondo che sta sotto alla griglia
* **Impostare e cambiare le dimensioni della griglia** di gioco: funzione riservata al DM(Dungeon Master), la griglia quadrata ha dimensioni variabili, al cambiamento delle dimensioni della griglia vengono cancellati i token precedentemente inseriti.
* **Impostare la dimensione delle celle** della griglia: funzione base che permette al giocatore di ridimensionare a piacere la propria griglia.
* **Inserimento e movimento dei Token**: è possibile a tutti i giocatori inserire, muovere o cancellare dei token, immagini che occupano le celle della griglia.
* **Persistenza dei dati**: i dati di gioco sono salvati su un server.
* **Chat e tiro dei dadi**: è possibile per i giocatori scrivere e messaggiare tramite una semplice chat, è inoltre inclusa la funzione del tiro dadi, che genera un numero casuale nel range richiesto.
* **Partite multiple**: il server è capace di gestire più partite in contemporanea.
* **Login, logout e password** sul gioco: è stato implementato un minimo di logica di sicurezza, è possibile giocare sia come utente guest, che fare un login con password, inoltre è possibile anche inserire una password alla camera di gioco durante la creazione.
* **Visualizzazione dei giocatori online** nella stanza

### Analisi della specifica

## Mercato di destinazione

In questa sezione, è necessario definire i clienti correnti e i potenziali clienti di destinazione.

### Dati demografici prodotto

Descrivere i dati demografici del prodotto.

### Dati demografici contatto di destinazione

Descrivere i dati demografici del contatto di destinazione.

## Riepilogo messaggio

Riepilogare il messaggio.

## Richiamo all'azione

Utilizzare questa sezione per definire parole o frasi con cui si chiede al cliente di intervenire.

### Qual è il risultato desiderato?

Descrivere il risultato desiderato.

### Qual è l'offerta ottenuta?

Definire l’offerta ottenuta.

## Processo

### Sviluppo elenco

Descrivere lo sviluppo dell’elenco.

### Meccanismo potenziale

Descrivere il meccanismo potenziale.

### Completamento pre-evento

Definire il completamento pre-evento.

### Completamento post-evento

Definire il completamento post-evento.

## Processo e criteri di qualifica delle opportunità

Definire il processo e i criteri di qualifica delle opportunità.

## Pianificazione progetto

### Risorse necessarie per gli eventi

| Risorsa | Ruolo | Ore di lavoro previste |
| --- | --- | --- |
| Risorsa 1 | Ruolo | Ora |
| Risorsa 2 | Ruolo | Ora |
| Risorsa 3 | Ruolo | Ora |

### Budget

Compilare un elenco di elementi pertinenti che verranno utilizzati per creare voci del budget (ad esempio, noleggio stand, strutture, viaggi). Utilizzare il modello Piano budget di marketing per creare il budget finale.

* Elencare tutti gli elementi pertinenti.

Definire tutti gli elementi pertinenti.

### Metriche e aspettative

* Elencare tutte le metriche e le aspettative.

Definire tutte le metriche e le aspettative.