Requisiti funzionali

1. **Registrazione da parte dell’utente al portale**:

L’utente base avrà la possibilità di registrarsi alla GamingPlatform, inserendo informazioni base che potrà riutilizzare in un secondo momento per effettuare il Log In e dare il via alla propria esperienza di gioco. Inoltre, appena registrato, all’utente verrà assegnato il livello 0 e il punteggio assegnato sarà inizialmente pari a 0.

1. **Visualizzazione del profilo e delle pagine dei relativi giochi**:

Ogni utente avrà a disposizione un’area riservata dove sarà possibile visualizzare il proprio profilo con le relative informazioni anagrafiche (con possibilità di modifica) e le informazioni riguardanti i livelli e punti esperienza guadagnati.

Vi saranno quindi diversi grafici che mostreranno l’avanzamento dell’utente tra i vari livelli e due differenti timeline che mostrano le varie sessioni di gioco effettuate e i livelli con i relativi trofei guadagnati. In questo modo l’utente potrà avere sotto controllo, in qualsiasi momento, il suo avanzamento tra i livelli.

Un utente, ogni qual volta effettua un accesso sarà reindirizzato alla home page della GamingPlatform, dove potrà visualizzare l’intero catalogo di giochi disponibile. Quando seleziona un gioco verrà reindirizzato alla pagina contenente la descrizione del gioco selezionato: qui potrà visualizzare tutte le informazioni relative al gioco, tra cui le istruzioni per giocare, i punti che è possibile guadagnare e una breve descrizione del gioco. Potrà inoltre trovarvi tutte le recensioni lasciate dagli altri utenti della piattaforma che hanno già effettuato sessioni di gioco a quel gioco.

1. **Possibilità di votare un gioco o esprimere un giudizio sullo stesso tramite recensione:**

Nella pagina relativa al gioco specifico sarà possibile:

- Giocare una sessione di gioco;

- Votare quest’ultimo con un punteggio compreso in un range variabile;

- Effettuare una recensione che consentirà a nuovi utenti base di sapere l’esperienza di gioco che li aspetta. Ogni pagina avrà il suo spazio per mostrare le varie recensioni effettuate dagli utenti. Tali recensioni sono sottoposte a moderazione tramite cancellazione o modifica, a discrezione del moderatore della gamingPlatform;

- Ovviamente si capisce che l’accesso al gioco è ristretto agli utenti registrati e loggati;

1. **Effettuare una sessione di gioco e collezionare punti esperienza ad ogni sessione**:

Ogni qual volta un utente vuole effettuare una sessione di gioco accede, tramite l’homepage, alla pagina del gioco scelto e seguendo le istruzioni inizierà la sua sessione di gioco. Ad ogni sessione di gioco, l’utente guadagnerà un certo quantitativo di punti esperienza che gli verranno immediatamente notificati tramite un message box e sommati a quelli già posseduti. Inoltre la sessione verrà registrata nella relativa timeline sul proprio profilo. Se nel guadagnare i punti esperienza l’utente sale di livello, gli verrà notificato tramite il message box e sul suo profilo sarà immediatamente disponibile il trofeo guadagnato e, tutte le timeline e i grafici saranno aggiornati con il relativo livello guadagnato.

1. **Collezionare trofei relativamente al livello conquistato:**

L’utente una volta avviata la sessione di gioco, sará abilitato ad acquisire trofei. Ogni trofeo ha una diretta corrispondenza con i punti esperienza, ed ogni trofeo corrisponde al raggiungimento di un nuovo livello (1:1 ad esempio Livello 1, Trofeo 1, Livello 2, Trofeo 2). Al raggiungimento di determinate soglie di punti esperienza l’utente sale di livello e riceve il trofeo associato.

1. Gli utenti appartenenti al gruppo dei **moderatori** possono promuovere/retrocedere gli altri utenti (attraverso aggiunta/rimozione di punti esperienza), possono inoltre rimuovere recensioni. Possono svolgere le attività degli utenti base.
2. Gli utenti appartenenti al gruppo degli **amministratori** possono rendere altri utenti base **moderatori** e viceversa, possono inoltre accedere al backend e da qui gestire l’intero sistema. Possono svolgere le attività dei **moderatori.**

|  |  |
| --- | --- |
| Requisito 1 | Use cases: Registrazione, Log In |
| Requisito 2 | Use cases: Visualizzazione Profilo, visualizzazione pagina gioco |
| Requisito 3 | Use cases: recensione |
| Requisito 4 | Use cases: gameplay, aggiunta punti esperienza |
| Requisito 5 | Use cases: livello conquistato |
| Requisito 6 | Use cases: moderazione (package) |
| Requisito 7 | Use cases: gestione sistema |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Registrazione, Login |
| Goal in context | Registrarsi alla gamingplatform.  Effettuare successivamente login. |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’utente base. |
| Preconditions | Per una corretta registrazione alla piattaforma, è necessario inserire le informazioni base, richieste appunto nella form “SignUp” |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine, l’utente sará registrato e verrá assegnato al livello 0, con punti esperienza 0. |
| Failed end condition | Se l’operazione dovesse fallire, lo stato dell’intero sistema rimane invariato e all’utente verrá mostrata la causa del fallimento (ad es: Ind email invalido) |
| Primary Actor | Utente Base, Moderatori, Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | L’utente si interfaccia con la form della registrazione |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette all’utente di inserire i dati |
|  | 3 | L’account viene creato e memorizzato sul database |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Visualizzazione/Gestione Profilo e Gioco |
| Goal in context | Accedere alle informazioni del proprio profilo  Poter effettuare modifiche  Visualizzare i giochi sperimentanti con le relative informazioni, quali: punti exp ottenuti, recensioni, etc… |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’utente base. |
| Preconditions | L’utente deve essere autenticato |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine, l’utente visualizzerà la propria pagina profilo, con le informazioni contenute. |
| Failed end condition | Presuppone che l’utente non fosse loggato e di conseguenza viene reindirizzato alla home page, dove viene richiesta l’autenticazione del profilo |
| Primary Actor | Utente Base, Moderatori, Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | L’utente si interfaccia con la pagina della visualizzazione |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette all’utente di visualizzare i propri dati e le proprie giocate |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Effettuare una recensione/valutazione |
| Goal in context | Poter votare un gioco, su una base decisa dagli admin del sistema  Effettuare una recensione del gioco |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’utente base. |
| Preconditions | L’utente deve essere autenticato |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine, l’utente potrá effettuare la votazione del gioco, ed eventualmente scrivere una recensione |
| Failed end condition | Se l’operazione dovesse fallire, lo stato dell’intero sistema rimane invariato e l’utente viene reindirizzato alla pagina di autenticazione |
| Primary Actor | Utente Base, Moderatori, Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | L’utente si interfaccia con la pagina della visualizzazione gioco |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette all’utente di votare e recensire |
|  | 3 | I dati inseriti dall’utente vengono inseriti e memorizzati sul database |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Gameplay |
| Goal in context | Poter effettuare una sessione di gioco  Guadagnare punti esperienza, |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’utente base. |
| Preconditions | L’utente deve essere autenticato |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine, l’utente potrá effettuare la sessione del gioco, e maturare punti esperienza per ogni sessione effettuata |
| Failed end condition | Se l’operazione dovesse fallire, lo stato dell’intero sistema rimane invariato e l’utente viene reindirizzato alla pagina di autenticazione |
| Primary Actor | Utente Base, Moderatori, Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | L’utente si interfaccia con la pagina della visualizzazione gioco |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette all’utente di giocare |
|  | 3 | I punti guadagnati dall’utente vengono inseriti e memorizzati sul database |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Livello Conquistato |
| Goal in context | Permettere all’utente di salire di livello e guadagnare nuovi trofei |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’utente base. |
| Preconditions | L’utente deve essere autenticato |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine, l’utente potrá verificare il passaggio a livello successivo e il relativo trofeo acquisito |
| Failed end condition | Se l’operazione dovesse fallire, lo stato dell’intero sistema rimane invariato e l’utente viene reindirizzato alla pagina di autenticazione |
| Primary Actor | Utente Base, Moderatori, Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | L’utente si interfaccia con la pagina della visualizzazione gioco/gioco |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette all’utente di effettuare una sessione di gioco |
|  | 3 | I dati inseriti dall’utente vengono inseriti e memorizzati sul database, quando la soglia sará raggiunta all’utente verrá notificato il raggiungimento del nuovo livello. Successivamente sará possibile dalla pagina del proprio profilo visualizzare il trofeo acquisito. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Moderazione |
| Goal in context | Poter promuovere/retrocedere gli altri utenti, dove per promuovere/retrocedere si intende come (aggiungere o sottrarre punti exp)  Poter rimuovere una recensione |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’utente moderatore |
| Preconditions | L’utente deve essere autenticato, deve appartenere al gruppo dei moderatori |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine:   1. il moderatore potrá effettuare l’aggiunta o rimozione di punti esperienza di un profilo 2. rimuovere una recensione relativa ad un dato gioco |
| Failed end condition | Se l’operazione dovesse fallire, lo stato dell’intero sistema rimane invariato e l’utente viene reindirizzato alla pagina di autenticazione |
| Primary Actor | Moderatori, Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | 1. L’utente si interfaccia con la pagina della visualizzazione dei profili utente 2. L’utente si interfaccia con la pagina che permette le visualizzazioni dei profili utente |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette all’utente di:   1. Sottrarre o aggiungere punti esperienza all’utente 2. Rimuovere una recensione a sua discrezione |
|  | 3 | Le modifiche apportate dal moderatore saranno correttamente aggiornate nella base di dati |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome Use Case: | Amministratori |
| Goal in context | Admin del sistema che hanno accesso a TUTTI i servizi della gamingplatform, (inclusa la gestione del backend) |
| Scope & level | Primary Task, è il modulo che si interfaccia con l’admin. |
| Preconditions | L’utente deve essere autenticato |
| Success end condition | Se l’operazione va a buon fine, l’utente potrá effettuare (a seconda della scelta effettuata):   1. Le operazioni consentite ad un utente base 2. Le operazioni consentite ad un moderatore 3. Aggiunta o rimozione di moderatori 4. Gestione del backend |
| Failed end condition | Se l’operazione dovesse fallire, lo stato dell’intero sistema rimane invariato e l’utente viene reindirizzato alla pagina di autenticazione |
| Primary Actor | Amministratori |
| Trigger | Richiesta da parte dell’utente |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Description | Step | Action |
|  | 1 | L’utente si interfaccia con la pagina relativa all’operazione scelta (vedi punti sopra 1,2,3,4) |
|  | 2 | Viene quindi invocato il modulo relativo che permette di svolgere suddetta operazione (vedi punti sopra 1,2,3,4) |
|  | 3 | Le operazioni effettuate vengono inserite ed aggiornate nella base di dati. |