DESIGN DOC

Object Oriented Software Design 2016-2017

* Valentina Cecchini 227719
* Stefano Valentini 227718
* Davide Micarelli 236829
* Luca Di Gregorio 229334

Indice

Requirements

Requisiti Funzionali (FR):

* **Profiling utente**

Ogni utente deve avere la possibilità di registrarsi al portale fornendo alcune informazioni base e di conseguenza di effettuare il **LogIn/LogOut**.

Ogni utente avrà a disposizione un’area riservata (profilo) in cui potrà visionare i dettagli relativi al suo account (ed eventualmente modificarli) e l’elenco dei trofei ricevuti con la timeline dei livelli conquistati e il bilancio dei propri punti esperienza.

* **Giocare**

L’utente può scegliere tra un catalogo di giochi e giocare, l’accesso al gioco è ristretto agli utenti registrati e loggati.

* **Votare/Recensire**

L’utente ha la possibilità di attribuire un voto e di dare una recensione a un gioco.

* **Guadagnare punti esperienza**

L’utente riceve punti esperienza giocando, alla fine di ogni sessione di gioco l’utente riceve una determinata quantità di punti esperienza.

* **Collezionare trofei**

Al raggiungimento di determinate soglie di punti esperienza l’utente sale di livello e riceve il trofeo associato.

* 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.

* Gli utenti appartenenti al gruppo degli **amministratori** possono rendere altri utenti base **moderatori** e viceversa, possono inoltre aggiungere livelli (e quindi trofei) al sistema.

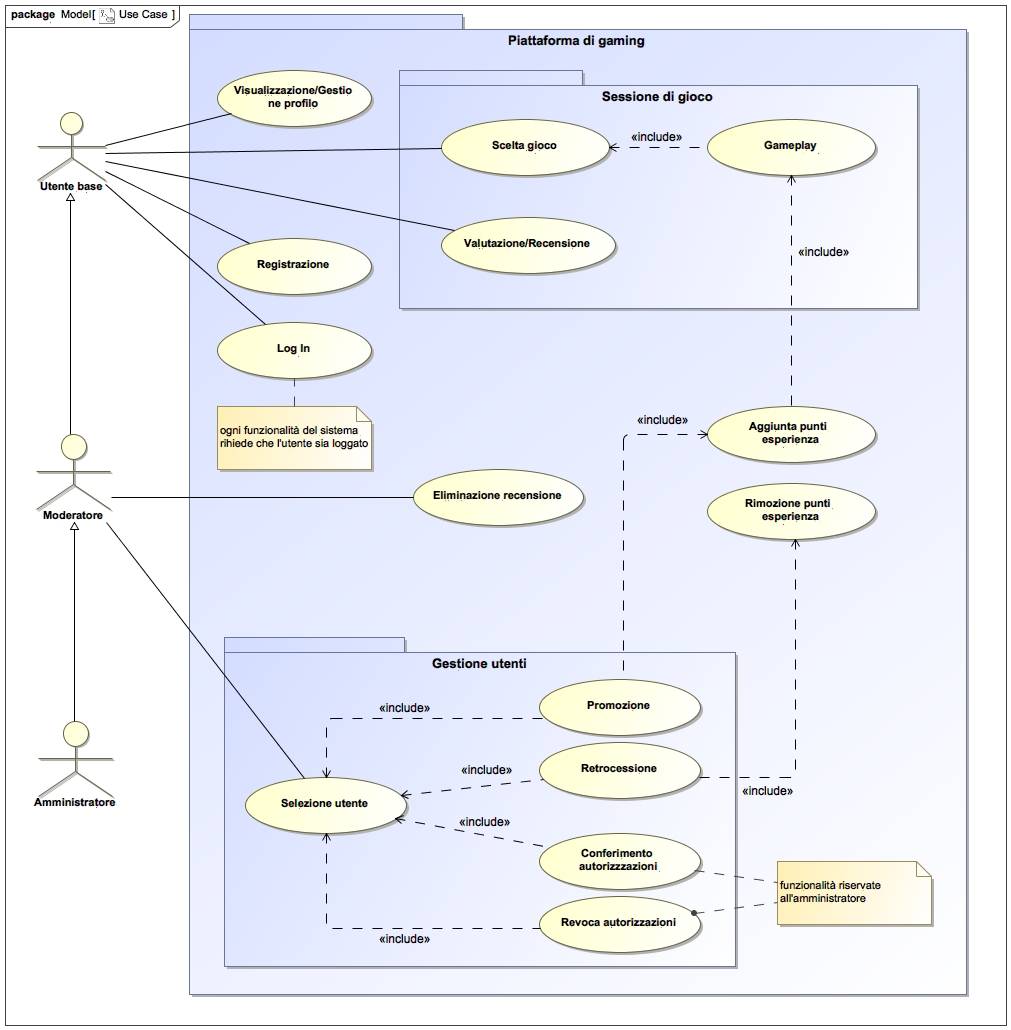
Possono svolgere le attività dei **moderatori.**

Requisiti Non Funzionali (NFR):

* **Availability:** Il sistema dovrà poter garantire in qualsiasi momento tutte le sue funzionalità.
* **Usability:** essendo un sistema di gioco il sistema dovrà essere di facile utilizzo e abbastanza immediato.
* **Reliability:** il sistema dovrà garantire all’utente le funzionalità offerte in modo affidabile.
* **Security:** il sistema dovrà garantire un livello di sicurezza adeguato (utenti base non dovranno avere possibilità di accedere a funzionalità riservate a moderatori o amministratori)

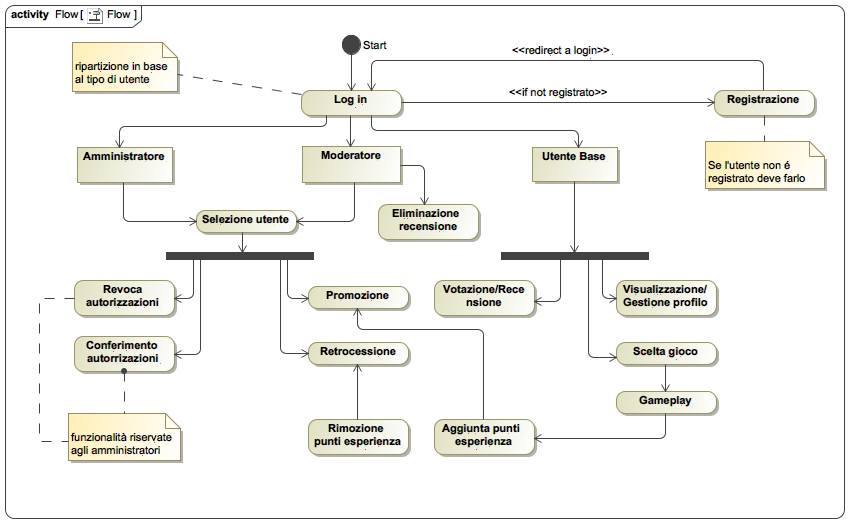
Use Case

Di seguito è riportato lo Use Case diagram che mostra le funzionalità del sistema e come i vari tipi di utenti vi interagiscono.



Activity Diagram

Di seguito è riportato l’activity diagram che mostra l’ordine con cui i vari attori interagiscono con gli use case.



Descrizione Use Cases

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Registrazione** |
| Attori partecipanti | Utenti base, moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette agli utenti di registrarsi al portale |
| Trigger | L’attore fa click sull’apposito pulsante |
| End condition | Registrazione avvenuta con successo o meno |
| Conseguenze in caso | In caso di successo: inserimento dei dati relativi all’utente nel database |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Log in** |
| Attori partecipanti | Utenti base, moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette agli utenti di accedere al portale, ogni utente per usare qualsiasi funzionalità deve essere loggato |
| Trigger | L’attore fa click sull’apposito pulsante |
| End condition | L’utente accede con successo o meno al portale |
| Conseguenze | In caso di successo: l’utente è autenticato e può accedere alle funzionalità dedicate al suo livello di autorizzazione |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Visualizzazione/Gestione profilo** |
| Attori partecipanti | Utenti base, moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette agli utenti di visualizzare il proprio profilo con i loro dati e modificarli |
| Trigger | L’attore fa click sull’apposito pulsante |
| End condition | Modifica avvenuta con successo o meno/l’utente abbandona la sezione |
| Conseguenze | In caso di successo: modifica dei dati relativi all’utente nel database |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Scelta gioco** |
| Attori partecipanti | Utenti base, moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette ad un utente di scegliere un gioco tra quelli disponibili nel catalogo |
| Trigger | Accesso dell'utente nel catalogo giochi |
| End condition | Accesso a un gioco |
| Conseguenze | L’utente è autenticato e può accedere alle funzionalità dedicate al suo livello di autorizzazione |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Gameplay** |
| Attori partecipanti | Utenti base, moderatori, amministratori |
| Descrizione | L'utente interagisce con gioco scelto |
| Trigger | Scelta di un gioco da parte di un utente nel catalogo giochi |
| End condition | L’utente chiude la sessione di gioco |
| Conseguenze | L’utente riceve un determinato quantitativo di punti esperienza |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Valutazione/Recensione** |
| Attori partecipanti | Utenti base, moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette all'utente scrive una recensione/assegna una valutazione al gioco |
| Trigger | Click da parte dell’utente sull’apposito pulsante |
| End condition | Recensione correttamente registrata nel sistema |
| Conseguenze | I dati relativi alla recensione/voto vengo memorizzati sul database |

//ROBA LUCA

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Selezione utente** |
| Attori partecipanti | Moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette all’attore di scegliere e selezionare un utente |
| Trigger | Click da parte dell’attore sull’identificativo dell’utente scelto |
| End condition | Visualizzazione dell’utente selezionato |
| Conseguenze | Vengono mostrati all’attore i dati dell’utente selezionato |
| Nome | **Promozione** |
| Attori partecipanti | Moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette all’attore di promuovere l’utente (attribuendogli quindi un certo quantitativo di punti esperienza aggiuntivi) |
| Trigger | Intervento da parte dell’attore |
| End condition | L’attore abbandona la sezione |
| Conseguenze | L’utente raggiunge il livello successivo |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Retrocessione** |
| Attori partecipanti | Moderatori, amministratori |
| Descrizione | Permette all’attore di retrocedere l’utente (sottraendogli quindi un certo quantitativo di punti esperienza) |
| Trigger | Intervento da parte dell’attore |
| End condition | L’attore abbandona la sezione |
| Conseguenze | L’utente ritorna al livello precedente |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Conferimento autorizzazioni** |
| Attori partecipanti | Amministratori |
| Descrizione | Permette all’amministratore di conferire autorizzazioni di accesso in particolari aree della piattaforma, all’utente scelto in precedenza (per esempio può rendere un utente base moderatore) |
| Trigger | Click da parte dell’attore sull’apposito pulsante |
| End condition | L’utente selezionato ottiene le autorizzazioni aggiuntive |
| Conseguenze | L’utente fa ora parte di una categoria con livello di accesso più elevato |

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | **Revoca autorizzazioni** |
| Attori partecipanti | Amministratori |
| Descrizione | Permette all’amministratore di revocare autorizzazioni di accesso in particolari aree della piattaforma, all’utente scelto in precedenza (per esempio può rendere un moderatore utente base) |
| Trigger | Click da parte dell’attore sull’apposito pulsante |
| End condition | L’utente selezionato perde le autorizzazioni aggiuntive |
| Conseguenze | L’utente fa ora parte di una categoria con livello di accesso più basso |