**DOCUMENTO DEI REQUISITI:**

LA TANA DEI GOBLIN

Versione 1.0 – Luglio 2023

Gruppo:

Novello Marco, Brugnola Paolo(Project Manager)

Indice dei contenuti:

1. **Introduzione:**
   1. Scopo del documento
   2. Scopo del prodotto
   3. Definizioni, acronimi e riferimenti
2. **Descrizione generale:**

2.1 Prospettiva del prodotto

2.2 Funzionalità

2.3 Caratteristiche utente

2.4 Vincoli generali

1. **Requisiti specifici:**

3.1 Requisiti funzionali

3.2 Requisiti non funzionali

3.3 Requisiti di dominio

1. **INTRODUZIONE**
2. SCOPO DEL DOCUMENTO:

Il progetto descritto in questo documento ha come scopo la realizzazione dell’associazione “La Tana dei Goblin Udine” che raccoglie un gruppo di collezionisti e appassionati di giochi da tavolo.

1. SCOPO DEL PRODOTTO DA REALIZZARE:

L’obbiettivo è quello di realizzare l’associazione “La Tana dei Goblin Udine” con il linguaggio Java. Questo progetto presenta un’interfaccia GUI che permette di salvare i dati inseriti.

1. DEFINIZIONI, ACRONIMI E RIFERIMENTI:

Utilizzo di varie classi per poter interagire attraverso l’interfaccia GUI con il sistema.

Presenza della classe “Data pick” per inserire la data di nascita presa da internet.

2.DESCRIZIONE GENERALE

1. PROSPETTIVE SUL PRODOTTO

L’associazione sarà molto semplice ed intuitiva, in modo che chiunque possa utilizzarla.

2. FUNZIONI DEL PRODOTTO

Il prodotto avrà le seguenti funzionalità:

* Aggiungere/rimuovere un gioco
* Accedere come esterno o come amministratore

3. CARATTERISTICHE DEGLI UTENTI

Gli utenti sono tutti coloro che possono e vogliono inserire e gestire i propri giochi da tavolo in questa associazione.

4. VINCOLI GENERALI

Il primo vincolo del progetto è quello di possedere e conoscere i giochi da tavolo. Il secondo vincolo è quello di possedere sul device un software in grado di compilare il file .java.

3.REQUISITI SPECIFICI

1. REQUISITI FUNZIONALI

Accedere all’associazione, visualizzare i propri giochi, aggiungere o rimuovere un gioco.

2. REQUISITI NON FUNZIONALI

Mostrare quello che viene richiesto tramite un’interfaccia GUI.

3. REQUISITI DI DOMINIO

Avere un pc con installato un compilatore java, saper usare il PC e le sue periferiche.