

Università degli studi di Napoli Parthenope



Myst- RAD **Documento di Analisi dei Requisiti**

Progetto di Ingegneria del Software e
Interazione Uomo-Macchina

A.A 2023/2024

Candidati:

Acampora Simone	0124002485
Arcopinto Lorenzo	0124002626
Gaudino Daniele	0124002544

Sommario

1 - Introduzione	3
2 - Sistema corrente	4
3 - Sistema proposto	5
3.1 - Panoramica	5
3.2 - Requisiti funzionali	5
3.3 - Requisiti non funzionali	6
3.4 - Pseudo requisiti	7
4 - Modelli del sistema	8
4.1 - Utenti del sistema	8
4.2 - Modello Funzionale	9
4.2.1 - Scenari	9
4.2.2 - Modello casi d'uso	12
4.3 - Modello ad oggetti	23
4.3.1 - Dizionario dei dati	23
4.3.2 - Diagrammi delle classi	24
4.4 - Modello dinamico	25
4.4.1 - Diagrammi delle sequenze	25
5 - Interfaccia utente	26
5.1 - Realizzazione del prototipo	26
5.2 - Descrizione del prototipo realizzato	28
5.3 - Mock-ups e Screenshot	30
5.4 - Test di usabilità	35
5.4.1 - Valutazione di usabilità	42
6 - Glossario	43

1 - Introduzione

Nel vasto panorama del gaming digitale, dove la convenienza incontra la modernità, sorge un problema: la mancanza di un mercato efficiente per l'acquisto e la vendita di giochi usati e con questo problema in mente abbiamo deciso di sviluppare la nostra piattaforma dove ciò è possibile.

Myst vuole essere la piattaforma che pone fine al problema, permettendo ai giocatori di poter acquistare i giochi sia al prezzo base di mercato, ma anche di poter acquistare giochi “usati” a un prezzo minore venduti dagli utenti stessi.

In tal modo siamo riusciti a risolvere uno dei problemi che da sempre è stato al centro delle discussioni online riguardo i videogiochi digitali, ovvero l'impossibilità di poter acquistare l'usato di altri utenti a un prezzo abbassato.

2 - Sistema corrente

Durante la fase di brainstorming per la decisione del progetto, abbiamo notato nel mercato PC videoludico la mancanza di un'opzione per la vendita delle proprie licenze, così come accade per il mercato fisico con i giochi usati.

L'obiettivo della progettazione è stato realizzare un sistema facilmente utilizzabile da un vasto range di utenti. Abbiamo cercato di mantenere la piattaforma semplice e intuitiva per tutti gli utenti meno esperti con la tecnologia, in modo che possano facilmente utilizzarlo quando vogliono controllare i giochi presenti sulla piattaforma.

Al giorno d'oggi ci sono molte piattaforme dove è possibile acquistare giochi in modo veloce.

Ci siamo ispirati in parte ai grandi nomi, come Steam e Epic Games Store, per la parte grafica del progetto perché, come visto, sono dei modelli che funzionano e risulteranno familiari agli utenti che utilizzeranno Myst.

Mentre per l'aspetto legato alla vendita di giochi abbiamo cercato di introdurre un qualcosa in più rispetto a ciò che già esiste allo stato attuale, introducendo la rivendita dei giochi posseduti da parte dell'utente che non era mai avvenuto fino ad oggi.

3 - Sistema proposto

Di seguito si discuteranno gli obiettivi e lo scopo del sistema, schematizzati nei diversi requisiti funzionali e non funzionali (indicati rispettivamente con RFe RNF) trovati.

Inoltre, verranno anche riportati i vincoli, anche detti pseudo-requisiti, legati alla progettazione e soprattutto all'implementazione del sistema.

3.1 - Panoramica

Come si evince dall'introduzione e dalla descrizione precedentemente fatta, il nostro sistema dovrà permettere la registrazione di un profilo da parte dell'utente, ma dovrà permettere anche un utilizzo per la compravendita di videogiochi.

3.2 - Requisiti funzionali

- RF-1

Registrazione e login: un utente deve avere la possibilità di creare il proprio profilo inserendo le credenziali necessarie, e successivamente di accedervi, tramite l'utilizzo dell'username, che sarà univoco, e alla password scelti nel momento della registrazione.

- RF-2

Login amministratore: l'amministratore ha la possibilità di creare un profilo sulla piattaforma come tutti gli altri utenti, ma avrà accesso alla console di amministrazione del sito utilizzando il proprio username e la propria password, in quanto le sue credenziali sono state impostate come credenziali di amministratore al momento della creazione del sistema.

- RF-3

Acquisto dei giochi: un utente deve avere la possibilità di comprare i giochi disponibili sulla piattaforma e poterci giocare dopo la conferma dell'acquisto.

- RF-4

Vendita dei giochi: un utente deve avere la possibilità di vendere i giochi da lui stesso posseduti, rinunciando al diritto di possesso e alla possibilità di giocarci dopo l'acquisto del gioco da parte di un altro utente.

- RF-5

Visualizzazione dei giochi: un utente deve avere la possibilità di visualizzare i giochi disponibili sulla piattaforma, vedendo le specifiche tecniche dei giochi, screenshot dei giochi e controllare il prezzo dei giochi.

3.3 - Requisiti non funzionali

- RNF-1

Usabilità: dovendo essere usabile da diverse categorie di utenti, l'interfaccia deve risultare semplice, immediata ed intuitiva, così da poter essere facile da comprendere ed utilizzare nel minor tempo possibile e con il minor numero possibile di errori. Inoltre, ogni azione deve essere resa possibile in modo tale da concluderla in pochi passaggi, così da risultare più fluida all'utente che utilizza il sistema.

- RNF-2

Privacy: il sistema deve obbligatoriamente rispettare tutte le normative presenti in merito al trattamento dei dati, soprattutto se sono presenti dati sensibili. Il sistema deve garantire che i dati degli utenti, soprattutto quelli non resi pubblici sul profilo utente, vengano trattati in maniera riservata e sicura, e che siano utilizzati solo per le finalità descritte dal sistema.

- RNF-3

Sicurezza: anche per la sicurezza il sistema deve garantire l'integrità dei dati e la loro riservatezza, ovvero deve fare in modo che non siano in alcun modo accessibili dall'esterno, eventualmente implementando misure di sicurezza come crittografia e altre soluzioni simili.

3.4 - Pseudo requisiti

Poiché ciò di cui stiamo trattando non è un sito statico, l'implementazione è stata fatta tramite Python, Flask, e un database MongoDB per la gestione dei dati. Per la parte grafica sono state usate le classiche tecnologie necessarie per il web development, come HTML, CSS e JavaScript. Quindi qualunque modifica voglia essere apportata in futuro dovrà tenere conto di queste tecnologie e modelli utilizzati.

4 - Modelli del sistema

In questa sezione verranno presentati con maggiore dettaglio gli utenti target del sistema, definendo anche una serie di scenari in cui verosimilmente possono trovarsi gli utenti.

Successivamente verranno elaborati i diversi casi d'uso scaturiti dagli scenari, che rappresentano situazioni reali di utilizzo del sistema e sono quindi le funzionalità che offre agli utenti. Questi con il loro diagramma e la loro descrizione formeranno il modello funzionale del sistema.

Oltre a questo modello funzionale si mostrerà anche il modello a oggetti, in cui verranno evidenziate le classi presenti nel sistema e le relazioni tra esse, e il modello degli stati, in cui si mostreranno meglio alcune delle funzionalità presenti e se necessario un modello delle attività per alcune delle funzionalità presenti.

4.1 - Utenti del sistema

Il sistema presenta una divisioni di utenti in tre macrocategorie, a seconda dei permessi che hanno:

- Il primo è l'Amministratore del sistema, il quale ha accesso a tutte le funzionalità e ai dati presenti nel sistema.
- Il secondo è l'utente normale che compra e rivende i giochi.
- Il terzo è il publisher che pubblica i giochi sulla piattaforma.

Questi tre sono quelli che si vedranno di fatto interagire con le diverse funzionalità nei casi d'uso mostrati in seguito.

4.2 - Modello Funzionale

4.2.1 - Scenari

A seguire sono riportati alcuni scenari, ovvero situazioni verosimili in cui un utente può ritrovarsi ad usare Myst.

Gli scenari vengono utilizzati per aiutare a comprendere al meglio le funzionalità che il sistema offre e i contesti d'uso.

SCENARIO 1

Vendita di giochi da parte di utenti

Attori parecipanti	Pietro Smusi, utente venditore.
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Pietro Smusi decide di voler vendere uno dei suoi giochi che ha comprato ma non ha mai avuto tempo di giocare.2. Pietro effettua il login sul suo account Myst3. Apre la pagina del gioco e seleziona il pulsante che gli permette di vendere il gioco, decidendo il prezzo a cui lo vuole vendere.4. Dopo aver fatto ciò, Pietro Smusi perderà l'accesso al gioco e riceverà la somma di denaro decisa da lui quando un utente acquisterà la sua copia messa in vendita.

SCENARIO 2

Acquisto di giochi da parte di un utente

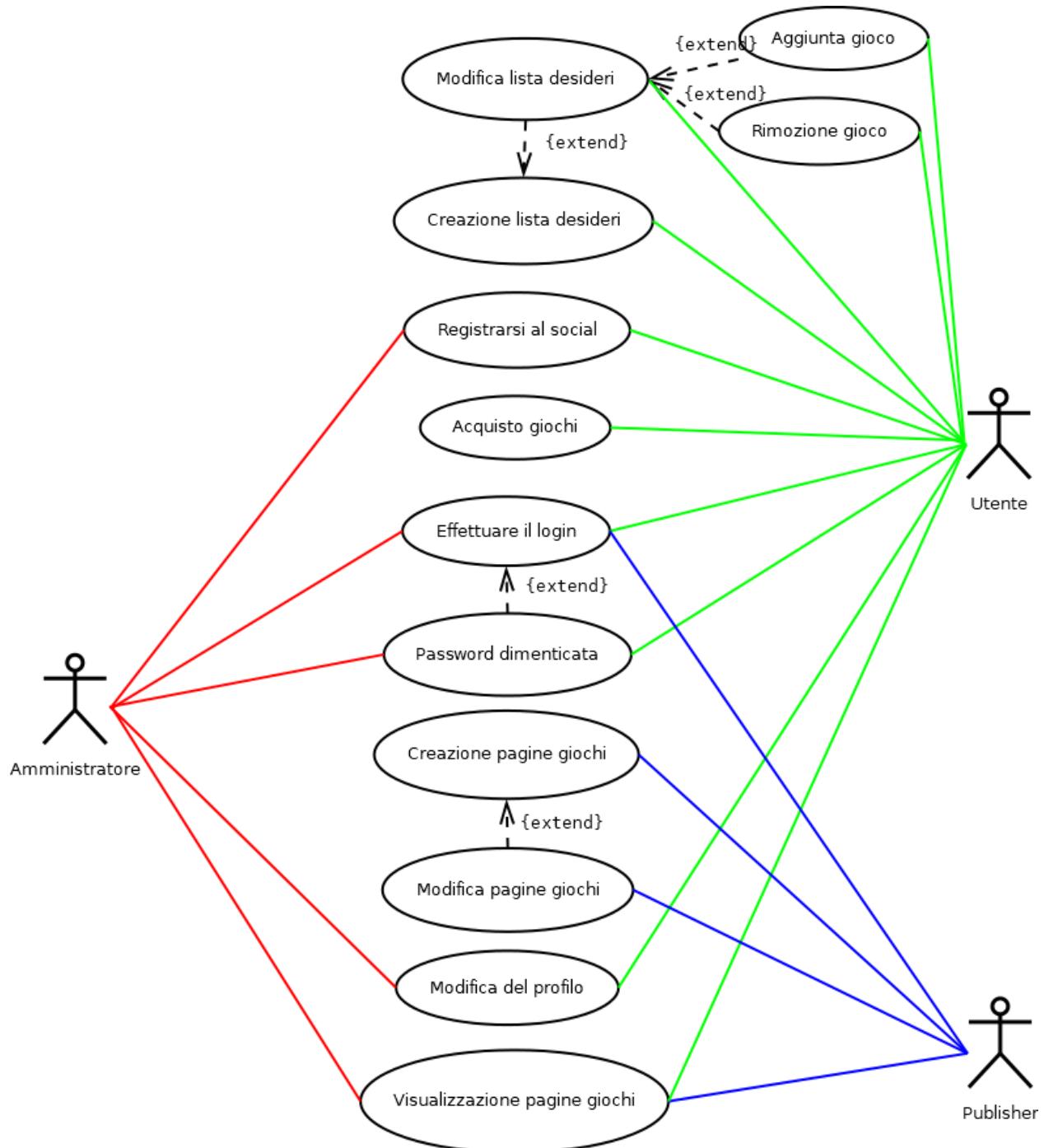
Attori parecipanti	Tonio Cartonio, utente acquirente.
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Tonio Cartonio vede che su Myst è uscito il nuovo gioco “Among us” ed è interessato a comprarlo.2. Tonio Cartonio effettua il login sul suo account Myst.3. Apre la pagina del gioco e scorrendo sotto ha la possibilità di comprare il gioco nuovo oppure, se disponibile, potrà comprarlo usato da un altro utente4. Dopo aver effettuato il pagamento, Tonio Cartonio potrà giocare al suo nuovo gioco.

SCENARIO 3

Pubblicazione di un gioco da parte di un publisher

Attori parecipanti	Toby Fox, Publisher.
Flusso di eventi	<ol style="list-style-type: none">1. Toby Fox ha ultimato il suo gioco e decide di venderlo pubblicandolo su Myst.2. Dopo aver effettuato l'accesso come publisher manderà una richiesta all'amministratore che controllerà se il gioco rispetta le linee guida di Myst per essere pubblicato.3. Dopo che il gioco è stato approvato Toby Fox procederà a modificare la pagina del gioco aggiungendo descrizione del gioco, delle immagini di gioco, i requisiti di sistema, il prezzo e optionalmente una demo gratuita.

4.2.2 - Modello casi d'uso



Registrarsi al social

Attori Partecipanti	Amministratore, utente, publisher
Precondizioni	L'utente ha bisogno di una email per effettuare la registrazione
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente si reca sulla pagina di login dove potrà cliccare sul bottone per aprire la pagina sul quale registrarsi 2. L'utente inserisce le credenziali, che sono un Email e una password 3. Se non ci sono errori verrà mandata un'email di conferma all'indirizzo utilizzato 4. L'utente conferma l'email
Postcondizioni	Viene creata la pagina utente, con le informazioni pubbliche di base
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, ci sono sequenze alternative al flusso di eventi principali nel caso di errori, in cui l'errore viene visualizzato sulla schermata e l'utente può inserire nuovi valori nei campi della registrazione. Gli errori possono essere dovuti alla password scelta, nel caso in cui non rispetti i criteri impostati o sia poco sicura

Effettuare il login

Attori Partecipanti	Amministratore, utente, publisher
Precondizioni	L'utente ha già creato un'account Myst con le proprie credenziali e l'email confermata
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente si reca sulla pagina di login dove potrà effettuare il login 2. Inserisce il proprio username e la propria password 3. Il sistema verifica che le credenziali esistano e che siano corrette e nel caso di successo l'utente viene riportato nella home
Postcondizioni	L'utente è riuscito ad autenticarsi ed effettuare l'accesso al social
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, il motivo per cui ci possono essere sequenze alternative agli eventi principali è sostanzialmente l'inserimento di dati errati o l'utente che per sbaglio cerca di effettuare il login quando dovrebbe prima registrarsi al sito, in entrambi i casi compariranno a video dei messaggi per chiarire di quale errore si tratti

Password dimenticata

Attori Partecipanti	Amministratore, utente.
Precondizioni	Questo caso è un'estensione del login, quindi per avvenire l'utente deve aver prima cliccato sull'apposito link nella schermata dedicata al login del social.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente si reca sulla pagina iniziale del sito e clicca sul bottone per effettuare il login. 2. Sulla schermata clicca sul link per la password dimenticata. 3. Gli viene chiesto di inserire l'email con cui si è registrato, alla quale verrà inviata una mail per reimpostare la password. 4. L'utente visualizza la mail, clicca sul link per reimpostare la password. 5. Inserisce la nuova password, salvandola, e fa di nuovo l'accesso al social.
Postcondizioni	L'utente riesce ad accedere al social utilizzando la nuova password impostata.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, la sequenza di azioni potrebbe non essere portato a buon fine nel caso in cui l'utente non abbia inserito l'e-mail di registrazione corretta, per cui non verrà visualizzata la mail per il cambiamento della password a lui associata.

Creazione pagine giochi

Attori Partecipanti	Publisher
Precondizioni	Il publisher deve essersi registrato e aver fatto accesso a Myst
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il publisher accede alla pagina per publisher, premendo sul bottone per la creazione di una nuova pagina per un gioco. 2. Si apre la schermata per la creazione della pagina, in cui può inserire il nome del gioco, la descrizione del gioco, immagini e video del gioco, recensioni e requisiti di sistema. 3. Preme il bottone per salvare le modifiche alla pagina del gioco e la pubblica.
Postcondizioni	La pagina di gioco verrà pubblicata e sarà visualizzabile da tutti gli utenti, non solo il publisher stesso.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono sequenze alternative per cui non dovrebbe arrivare a termini la sequenza principale di eventi

Visualizzazione pagine giochi

Attori Partecipanti	Amministratore, utente, Publisher.
Precondizioni	L'utente ha fatto l'accesso al sito.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede al sito tramite la URL del sito. 2. L'utente sfoglia la pagina iniziale decidendo quale gioco visualizzare. 3. L'utente preme sul bottone del gioco che gli interessa che lo rimanderà alla pagina del gioco.
Postcondizioni	L'utente visualizzerà la pagina del gioco vedendo nome, descrizione, screenshot, prezzo e avrà la possibilità di acquistare o vendere il gioco, solamente nel caso in cui abbia effettuato l'accesso al suo profilo.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono casi per cui non dovrebbe andare a buon fine la sequenza di eventi principale.

Modifica del profilo

Attori Partecipanti	Amministratore, utente.
Precondizioni	L'utente deve aver già fatto l'accesso sul profilo che intende modificare.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente accede alla propria pagine del profilo su Myst.2. Preme il bottone per la modifica del profilo.3. Sceglie cosa modificare sul suo profilo.4. Modifica a proprio piacimento ciò che ritiene da cambiare5. Preme il bottone per salvare le modifiche effettuate.
Postcondizioni	L'utente visualizzerà il profilo con le credenziali modificate.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono casi per cui non dovrebbe andare a buon fine la sequenza di eventi principale.

Modifica pagine giochi

Attori Partecipanti	Publisher.
Precondizioni	Il publisher ha già creato un'account Myst dove possono pubblicare giochi.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none">1. Il publisher accede alla propria pagine del profilo su Myst.2. Sceglie il gioco di cui modificare la pagina.3. Preme il bottone per la modifica della pagina di gioco.4. Modifica a proprio piacimento ciò che ritiene da cambiare sulla pagina di gioco.
Postcondizioni	La pagina del gioco sarà visualizzata con le modifiche effettuate dal publisher
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono casi per cui non dovrebbe andare a buon fine la sequenza di eventi principale.

Creazione Lista Desideri

Attori Partecipanti	Utente.
Precondizioni	L'utente deve avere creato e fatto l'accesso al suo account di Myst
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente accede alla propria pagina del profilo Myst, nel quale è presente un bottone che permette la creazione della lista dei desideri e vi clicca sopra.2. Si apre la pagina della lista dei desideri in cui l'utente può inserire un nome (facoltativo) per la lista.3. Clicca sul bottone per concludere la creazione della lista della spesa.
Postcondizioni	L'utente potrà visualizzare la propria lista della spesa dalla pagina del suo profilo Myst.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono sequenze alternative.

Modifica Lista Desideri

Attori Partecipanti	Utente.
Precondizioni	L'utente deve aver precedentemente creato una lista dei desideri.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente visualizza la propria lista della spesa dal suo profilo.2. Nella pagina dedicata alla lista preme il bottone per la modifica della lista.3. Si aprirà la schermata per modificare il nome della lista dei desideri, non saranno modificabili i giochi in quanto ogni gioco ha un bottone associato per la sua rimozione.4. L'utente clicca sul bottone per la conferma della modifica del nome.
Postcondizioni	L'utente potrà visualizzare la sua lista dei desideri modificata.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono sequenze alternative.

Aggiunta gioco nella lista Desideri

Attori Partecipanti	Utente.
Precondizioni	L'utente deve aver creato una lista dei desideri e non deve aver già inserito il gioco che vuole aggiungere.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente visualizza la pagina del gioco di cui è interessato ad aggiungere alla lista dei desideri. 2. L'utente clicca sul bottone "Aggiungi alla lista dei desideri".
Postcondizioni	Il gioco sarà aggiunto alla lista dei desideri dell'utente
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono sequenze alternative.

Rimozione gioco nella lista Desideri

Attori Partecipanti	Utente.
Precondizioni	L'utente deve aver creato una lista dei desideri e deve già aver inserito il gioco al suo interno.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla sua lista dei desideri tramite la pagina del suo profilo Myst. 2. Nella lista dei desideri cercherà il gioco che vuole rimuovere e cliccherà il bottone per rimuoverlo
Postcondizioni	Il gioco non sarà più presente nella lista dei

	desideri dell'utente
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono sequenze alternative.

Acquisto giochi

Attori Partecipanti	Utente.
Precondizioni	L'utente deve aver creato e fatto l'accesso al suo account Myst.
Sequenze di eventi principali	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente visualizza la pagina del gioco che vuole comprare. 2. Scrolla in fondo alla pagina per decidere di acquistare il gioco nuovo o usato, se disponibile. 3. L'utente effettuerà il pagamento.
Postcondizioni	Il gioco è stato acquistato dall'utente.
Sequenze alternative degli eventi	Oltre alle sequenze alternative per cause esterne al sistema o per malfunzionamenti dello stesso, non ci sono casi per cui non dovrebbe andare a buon fine la sequenza di eventi principale.

4.3 - Modello ad oggetti

Per quanto concerne il modello ad oggetti, in seguito sono riportati il dizionario dei dati e il diagramma delle classi del sistema, in versione semplificata in quanto serve solo ad avere un quadro più preciso del funzionamento.

4.3.1 - Dizionario dei dati

In questo caso, il metodo di analisi di Abbot, suddivide i dati in tre tipologie:

- Entity, se si parla di informazioni persistenti tracciate nel sistema
- Boundary, per tutte quelle interazioni tra il sistema e l'utente
- Control, per tutti i dati che realizzano i casi d'uso

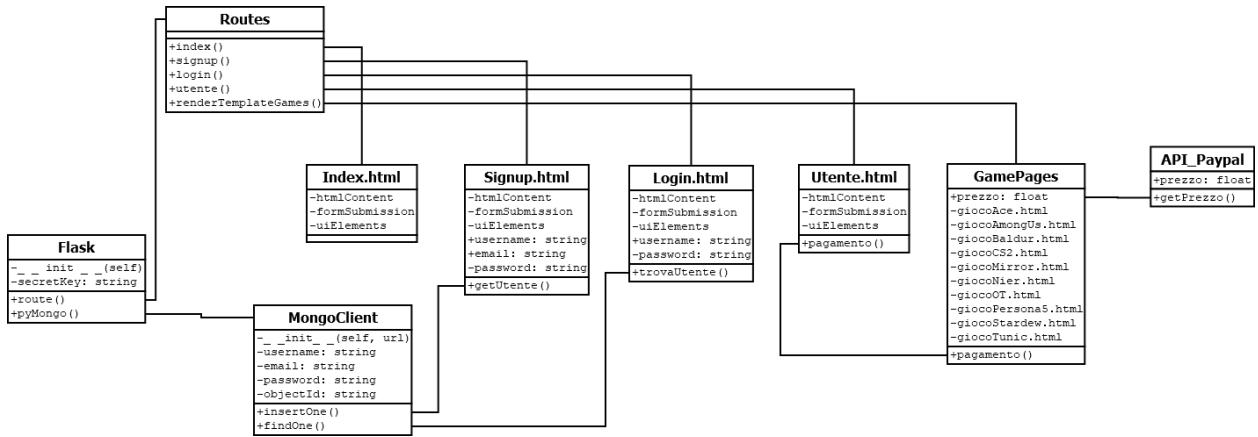
Non è del tutto applicabile, in quanto non abbiamo una vera e propria divisione tra classi, form e interfacce, ma è come fossero tutte parti della stessa entità che vengono condivisi in file, in cui i modelli, i form e il trattamento dei dati con Python/Flask/MongoDB sono gli attributi e i metodi, mentre i template HTML rappresentano le interfacce con cui vengono visualizzate le classi dall'utente.

4.3.2 - Diagrammi delle classi

In questa parte di documentazione il modello delle classi non risulterà dettagliato, ma servirà solo a comprendere nel complesso il funzionamento del sistema.

Questo è anche dovuto al fatto che avendo usato diverse tecnologie, come Python, Flask, MongoDB e HTML, le varie componenti non rendono facile e immediata la creazione di un proprio diagramma come è solito vedersi nei progetti in cui il sistema è implementato tramite un solo linguaggio.

Per questa ragione il modello delle classi, verrà riportato in maniera semplificata.

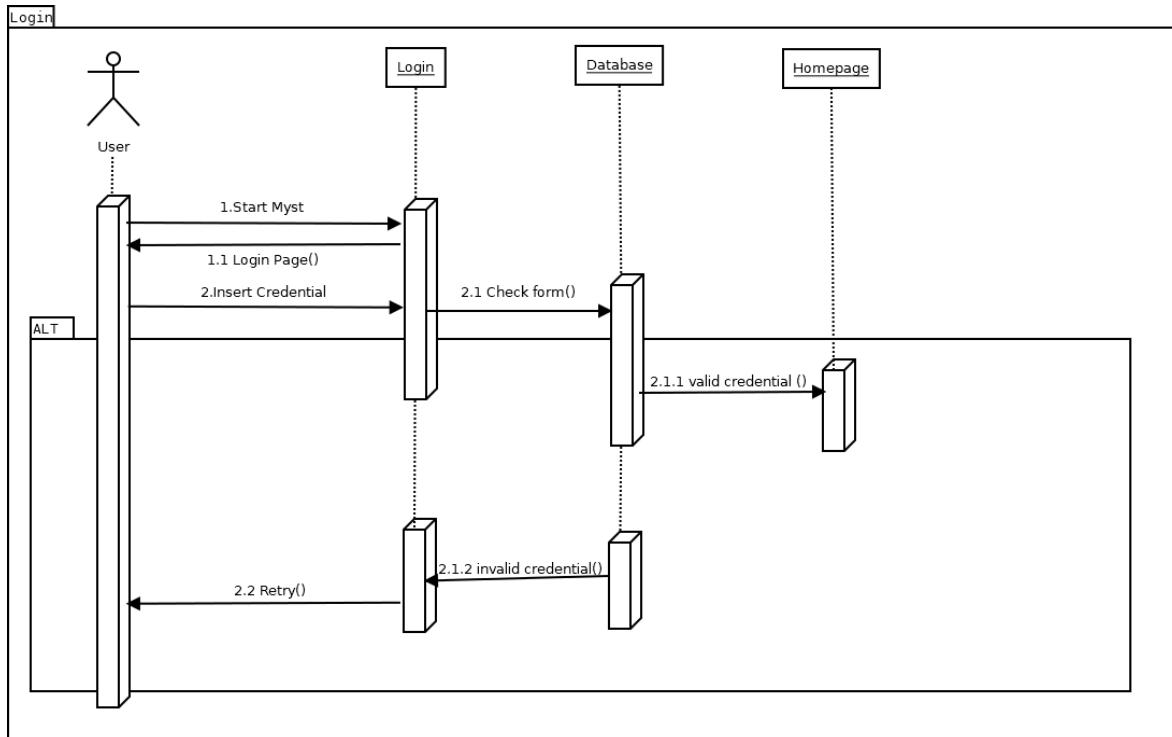


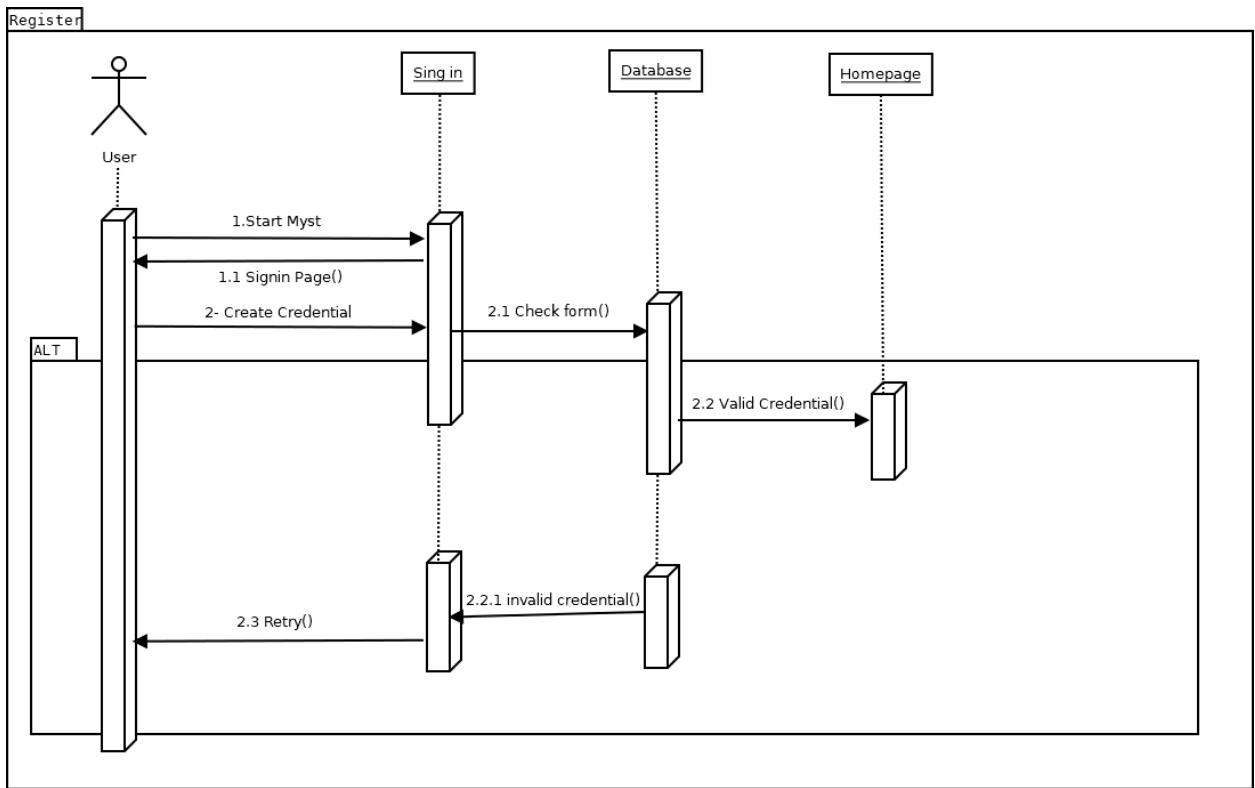
Per avere una visione migliore dell'immagine fare riferimento all'immagine del diagramma delle classi nella cartella del progetto.

4.4 - Modello dinamico

Per avere un quadro migliore sul funzionamento di alcuni casi d'uso che comprendono più passaggi e flussi di eventi alternativi sono riportati i diagrammi delle sequenze relative ai casi d'uso.

4.4.1 - Diagrammi delle sequenze





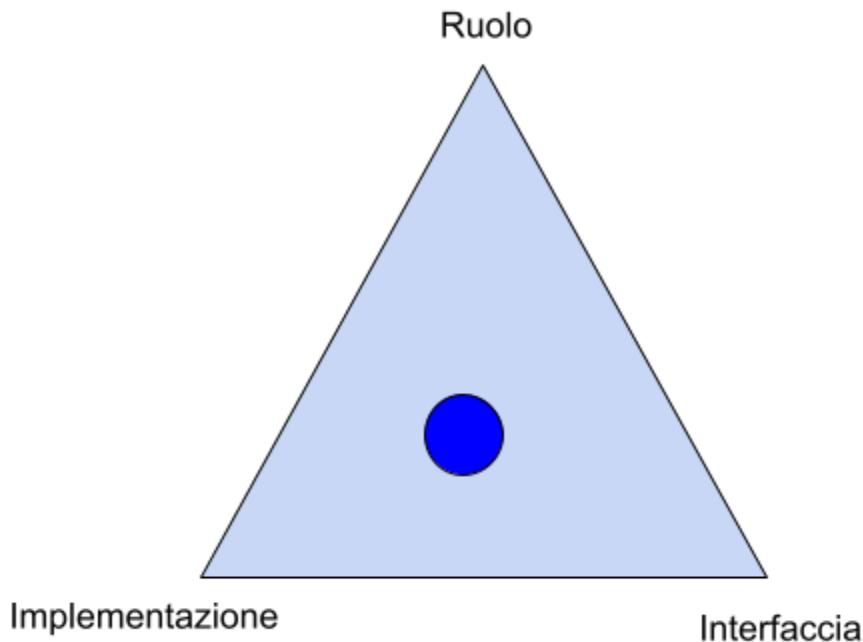
5 - Interfaccia utente

5.1 - Realizzazione del prototipo

- **Scopo**

Per comprendere meglio il posizionamento del nostro sistema, si è suddiviso lo scopo in tre vertici di un triangolo, che sono Ruolo, Implementazione e Interfaccia.

L'obiettivo del prototipo è quello di fornire una simulazione di quello che sarà il sistema finale, nel nostro caso seguendo uno sviluppo iterativo il prototipo rappresenta di fatto a qual punto si è con l'implementazione del sistema; quindi il prototipo a questo punto si trova tra implementazione e interfaccia poiché è possibile testare quasi tutte le funzionalità che vogliamo implementare.



- **Modo d'uso**

Il prototipo, essendo una implementazione reale del sistema, è del tutto interattivo e quindi l'utente può testare tutto ciò che è stato implementato fino al momento del suo test.

- **Fedeltà**

Il prototipo può essere considerato ad alta fedeltà, perché si tratta dell'implementazione reale della piattaforma, di conseguenza sia l'interfaccia che il modo di interagire con il sistema sono quelli effettivi del sistema, che in futuro possono essere modificati per migliorare l'esperienza degli utenti.

- **Completezza funzionale**

Il prototipo sviluppato si trova ad essere in una posizione centrale tra il posizionamento verticale e quello orizzontale.

Questo poiché da un lato rispecchia in modo esatto il modo di interagire e le interfacce del prodotto finale, ma essendo il prototipo l'implementazione reale del sistema le funzioni testabili non sono tutte quelle che propone, infatti alcune non sono presenti in modo completo.

- **Durata**

Il prototipo è sicuramente di tipo evolutivo, in quanto viene sviluppato sezione per sezione e anche le sezioni precedenti sono sempre in revisione grazie ai risultati dei test di usabilità fatti in fase di sviluppo.

5.2 - Descrizione del prototipo realizzato

Il prototipo finale è stato realizzato utilizzando tecnologie che servono per l'implementazione vera e propria del sistema, ovvero i linguaggi di programmazione necessario (Python 3, Flask), i modelli per realizzare l'interfaccia(HTML,CSS) e il database necessario al salvataggio dei dati degli utente(MongoDB).

Per l'interfaccia si è cercato di rispettare il più possibile gli standard seguendo i principi forniti dalla ISO 9241-110.

Tali principi fanno sì che l'interfaccia risulti intuitiva e facile da utilizzare, cercando di usare un design semplice ma al contempo mantenga uno stile esteticamente piacevole, anche tramite l'utilizzo di colore che non stanchino l'occhio dell'utente e di icone funzionali che risultano familiari a chi utilizza il sistema.

Si è data importanza anche alla posizione degli elementi e dei vari bottoni nelle sezioni delle interfacce, sempre per garantire un utilizzo il più gradevole possibile.

I colori dominanti per tutte le sezioni chiavi del sito sono i seguenti:

#171a21	#66c0f4	#1b2838	#c2c7d0

Nel dettaglio, il primo colore è il colore usato per il background del sistema, il secondo colore è stato utilizzato per i buttoni che indirizzano alle pagine dei giochi del sito, il terzo colore è stato usato per l'header e il footer del sistema e il quarto colore è stato usato per le parti testuali presenti all'interno del sito

5.3 - Mock-ups e Screenshot

In questa sezione sono riportati screenshot e mock-up delle principali funzionalità del sistema.

Per visualizzarli meglio, sono stati messi in allegato alla documentazione del progetto fornita.



[Home](#) [Utente](#) [Login](#) [Sign Up](#)

Giochi in primo piano



NieR:Automata™

"NieR: Automata" narra la storia degli androidi 2B, 9S e A2 e della loro accanita battaglia per la riconquista di un mondo disperato governato dalle macchine e ora invaso da potenti biomacchine.

Prezzo: 39,99 €

Usato: 29,99 €

[Vai al gioco](#)



Counter-Strike 2

Counter-Strike 2 è uno sparatutto online dove i giocatori sono divisi in due squadre, terroristi e anti-terroristi. Queste due squadre si affrontano in diverse modalità le quali prevedono il completamento di diversi obiettivi.

Prezzo: Free-to-play

[Vai al gioco](#)



Persona 5 Royal

Indossa la maschera e unisciti ai Ladri Fantasma per organizzare colpi sensazionali, infiltrandoti nelle menti corrotte per spingerle a cambiare!

Prezzo: 59,99 €

Usato: 45,99 €

[Vai al gioco](#)



Among Us

Uno spaziale party game di collaborazione e tradimenti per 4-15 giocatori, da giocare in locale oppure online.

Prezzo: 4,99 €

Usato: 3,99 €

[Vai al gioco](#)

Nuove Uscite



Baldur's Gate 3

Prezzo: 59,99€

Raduna il tuo party, trova nuovi compagni e ritorna nei Reami Perduti in una storia di compagnia, tradimento, sacrificio, avventura e sopravvivenza e al richiamo del potere assoluto

Prezzo: 59,99€

Usato: 45,99€

[Vai al gioco](#)



Ace Attorney Trilogy

Prezzo: 29,99€

Usato: 24,99€

[Vai al gioco](#)



Outer Wilds

Prezzo: 19,99€

Usato: 14,99€

[Vai al gioco](#)



Stardew Valley

Prezzo: 14,99€

Usato: 12,99€

[Vai al gioco](#)



Login

Username:

Password:

Don't have an account? [Sign Up here](#)

© 2023 Myst

Terms of Service | Privacy Policy | Contact Us



Registrazione

Nome utente:

Email:

Password:

Hai già un account? [Accedi qui](#)

© 2023 Myst

Terms of Service | Privacy Policy | Contact Us



[Home](#) [Utente](#) [Login](#) [Sign Up](#)

Persona 5 Royal



Indossa la maschera e unisciti ai Ladri Fantasma per organizzare colpi sensazionali, infiltrandoti nelle menti corrotte per spingerle a cambiare!

[Aggiungi alla lista dei desideri](#)

Screenshots



System Requirements

- OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
- Processor: Intel Core i5-2500K | AMD FX-6300
- Memory: 8 GB RAM
- Graphics: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti | AMD Radeon R7 260X
- Storage: 13 GB available space

Reviews

everyways - "Forti di una nuova compagna, i Phantom Thieves sono tornati per rubare i cuori dei malvagi e riformare completamente una società perversa e allo sbando!", 9.8/10

Stileggiamo - "L'ennesima rimappatura con un gruppo di vecchi amici", 9.4/10

Multilayer - "La recensione di Persona 5 Royal: il gioco di Atlus torna con un'edizione più lunga, ricca, nitida, bilanciata che mai", 9.6/10

Acquista Nuovo

A partire da: 59,99 €

Con tecnologia PayPal

Acquista usato

A partire da: 45,99 €

Disponibile: Sì

Con tecnologia PayPal

© 2023 Myst

[Terms of Service](#) [Privacy Policy](#) [Contact Us](#)

Lista dei desideri di Pippo

[Modifica lista dei desideri](#)

Baldur's Gate 3

Prezzo: 59,99€

Usato: 45,99€

[Vai al gioco](#)

[Rimuovi dalla lista dei desideri](#)

Ace Attorney Trilogy

Prezzo: 29,99€

Usato: 24,99€

[Vai al gioco](#)

[Rimuovi dalla lista dei desideri](#)



[Home](#) [Logout](#) [Login](#) [Sign Up](#)

Benvenuto, Pippo!



Email: pippo@gmail.com

Membro dal: 2024-01-15

Stato Online

Il tuo ultimo acquisto



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)

Il tuo ultimo gioco venduto



[Gioca](#)

[Vai al gioco](#)

Indossa la maschera e unisciti ai Ladri Fantasma per organizzare colpi sensazionali, infiltrandoti nelle menti comotte per spingerle a cambiare!

Venduto per: 39.99€

© 2023 Myst

[Terms of Service](#) [Privacy Policy](#) [Contact Us](#)

5.4 - Test di usabilità

- **Obiettivo del test**

L'obiettivo del test era di verificare se l'interfaccia risultasse intuitiva e funzionale come il nostro team si era proposto, ma soprattutto, di verificare che le funzionalità proposte fossero implementate correttamente e il flusso di eventi fosse rispettato.

- **Metodologia utilizzata**

Il test è stato effettuato su un piccolo gruppo di persone, diverse sia in base all'età, sia in base alle conoscenze di base relativa alla tecnologia, al tipo di piattaforma e di come funziona. Tutte le persone che hanno partecipato al testo hanno ricevuto una breve introduzione a ciò che il sistema vuole fare.

Il test consisteva in task specifiche:

1. Registrarsi al sito
2. Effettuare il login al sito
3. Acquistare un gioco nuovo
4. Acquistare un gioco usato
5. Aggiungere un gioco alla lista dei desideri
6. Togliere un gioco dalla lista dei desideri

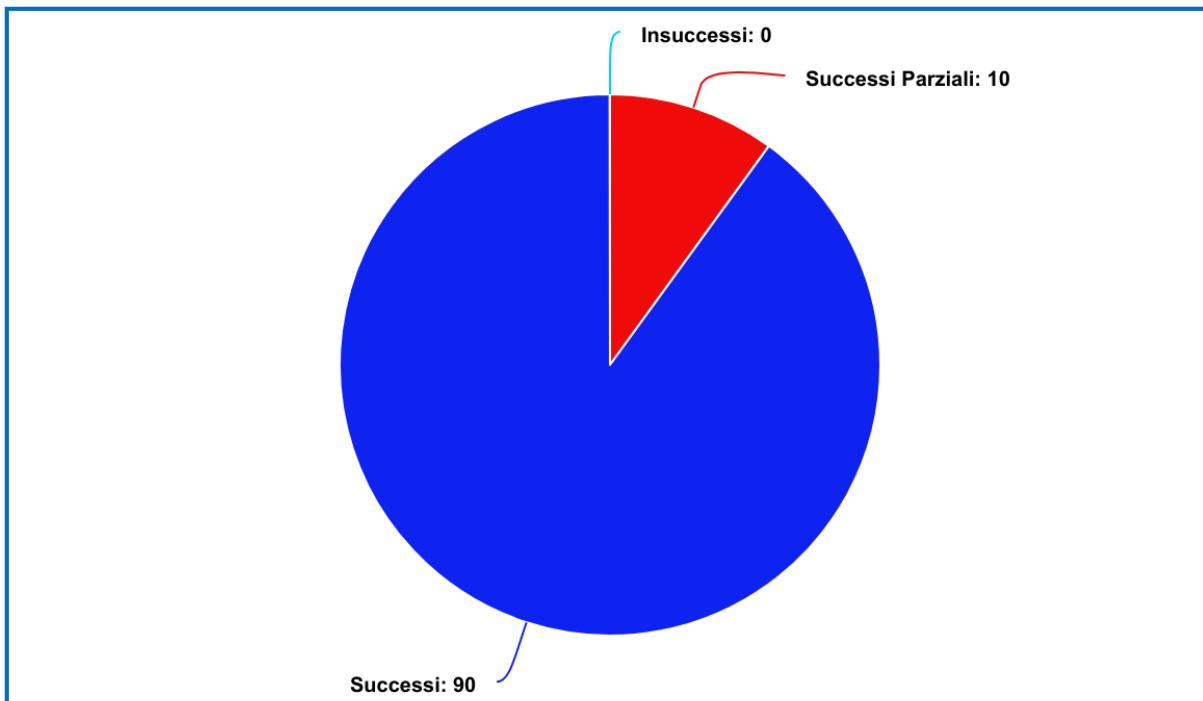
Non sono stati effettuati test relativi alla modifica del profilo in quanto al momento del test non erano ancora sezioni correttamente implementate.

- **Sintesi delle misure**

Per ogni task si sono salvate informazioni sui successi, successi parziali e insuccessi, oltre che al tempo impiegato per concludere la task, in modo da ottenere risultati consultabili per poter analizzare su quali elementi serve spostare il focus per migliorare il sistema.

In seguito sono riportati i risultati dei test effettuati.

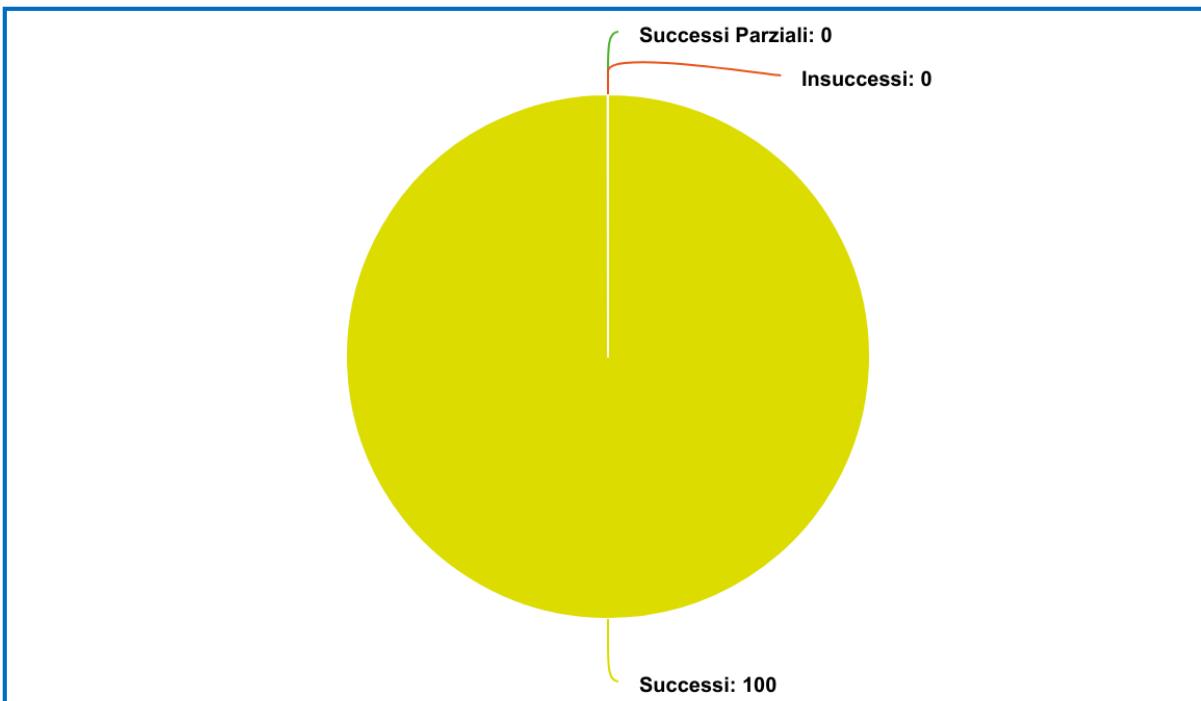
TASK 1: Registrarsi al sito



■ Insuccessi ■ Successi Parziali ■ Successi

meta-chart.com

TASK 2: Effettuare il login al sito



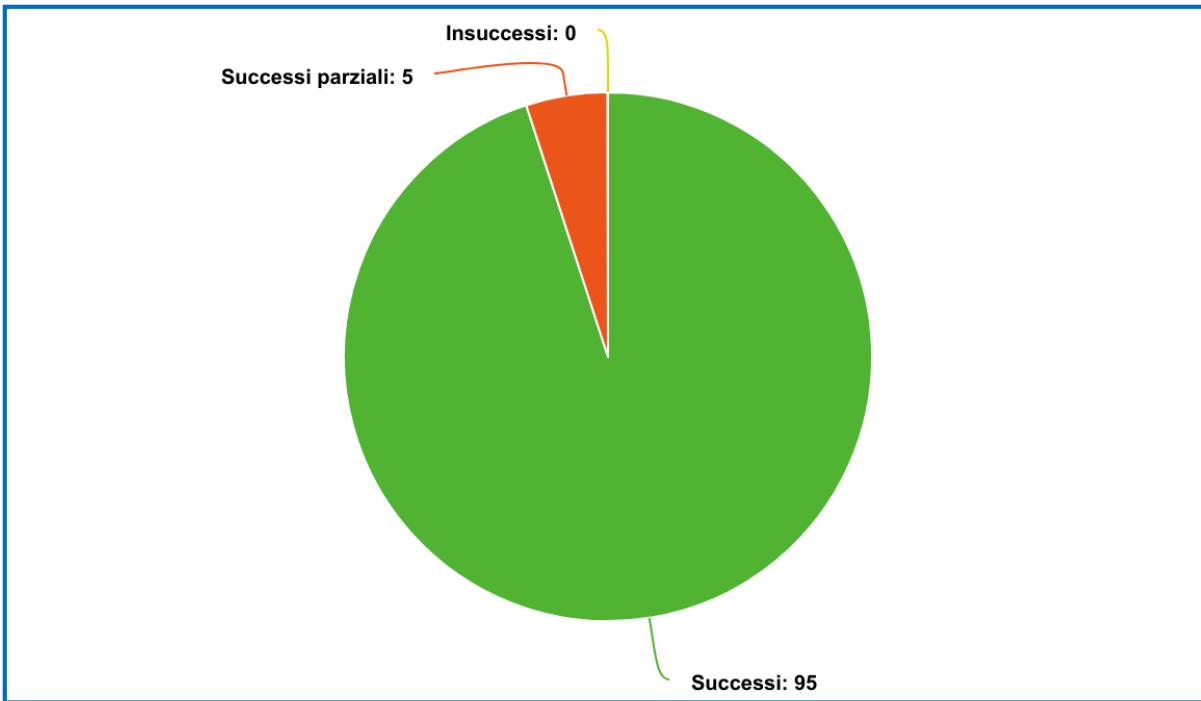
■ Successi Parziali

■ Insuccessi

■ Successi

meta-chart.com

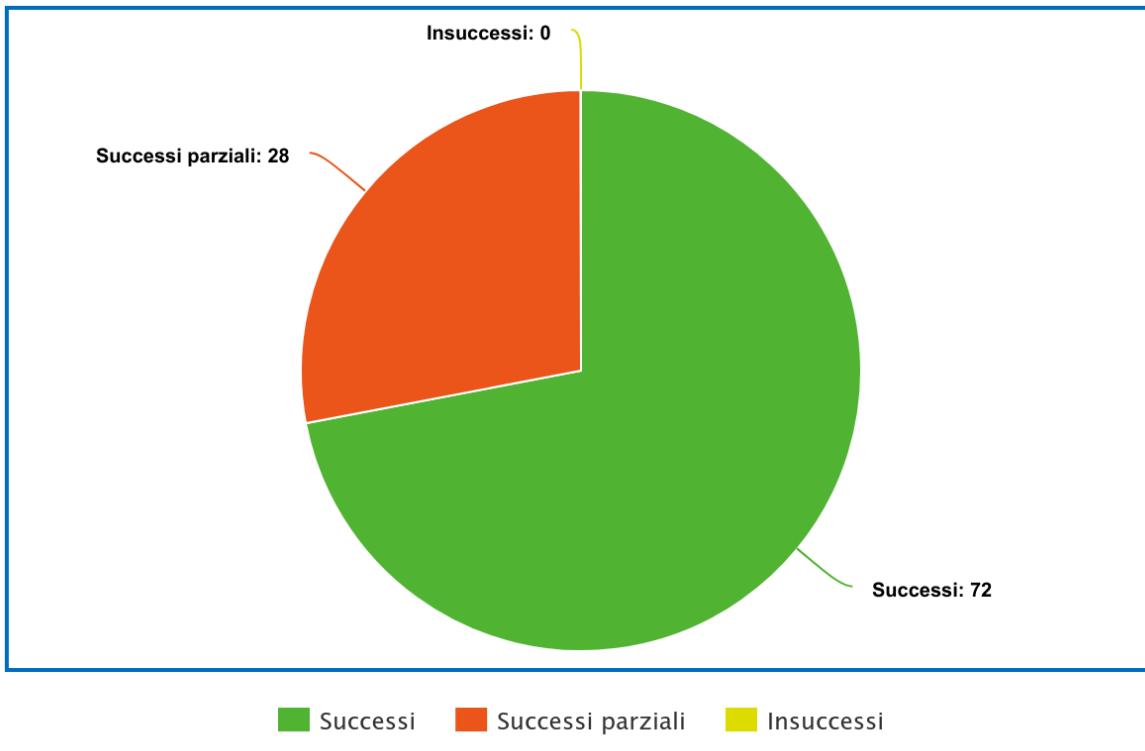
TASK 3: Acquistare un gioco nuovo



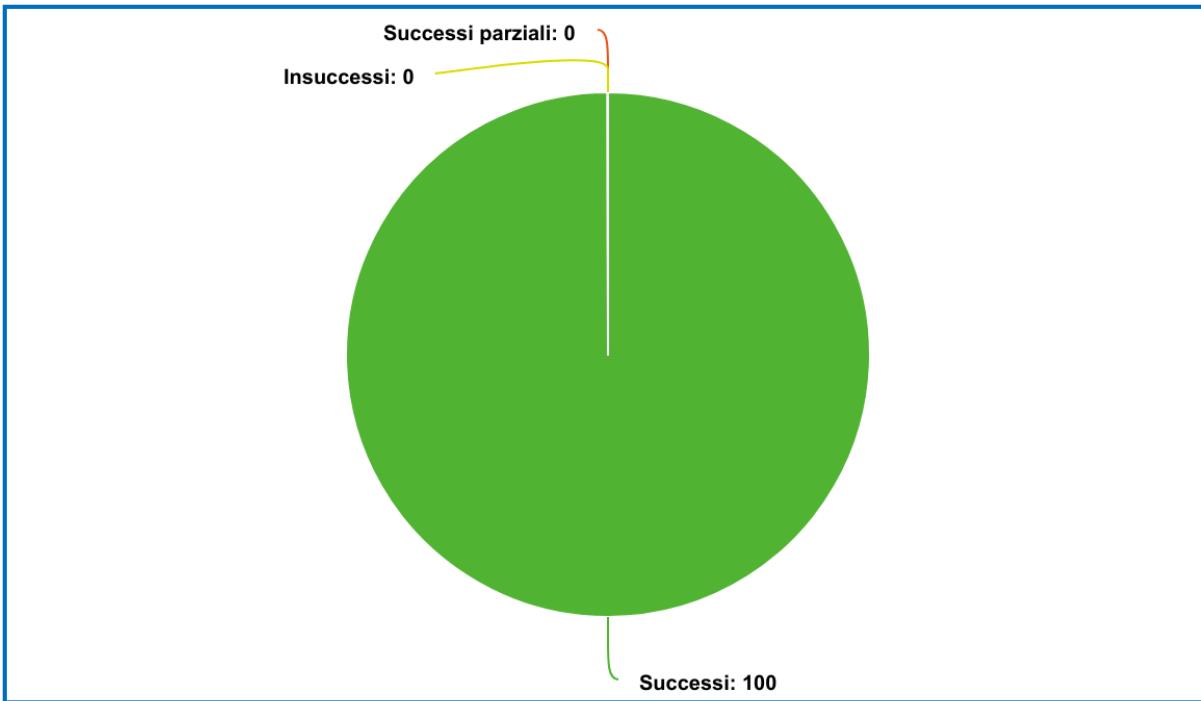
■ Successi ■ Successi parziali ■ Insuccessi

meta-chart.com

TASK 4: Acquistare un gioco usato



TASK 5: Aggiungere un gioco alla lista dei desideri



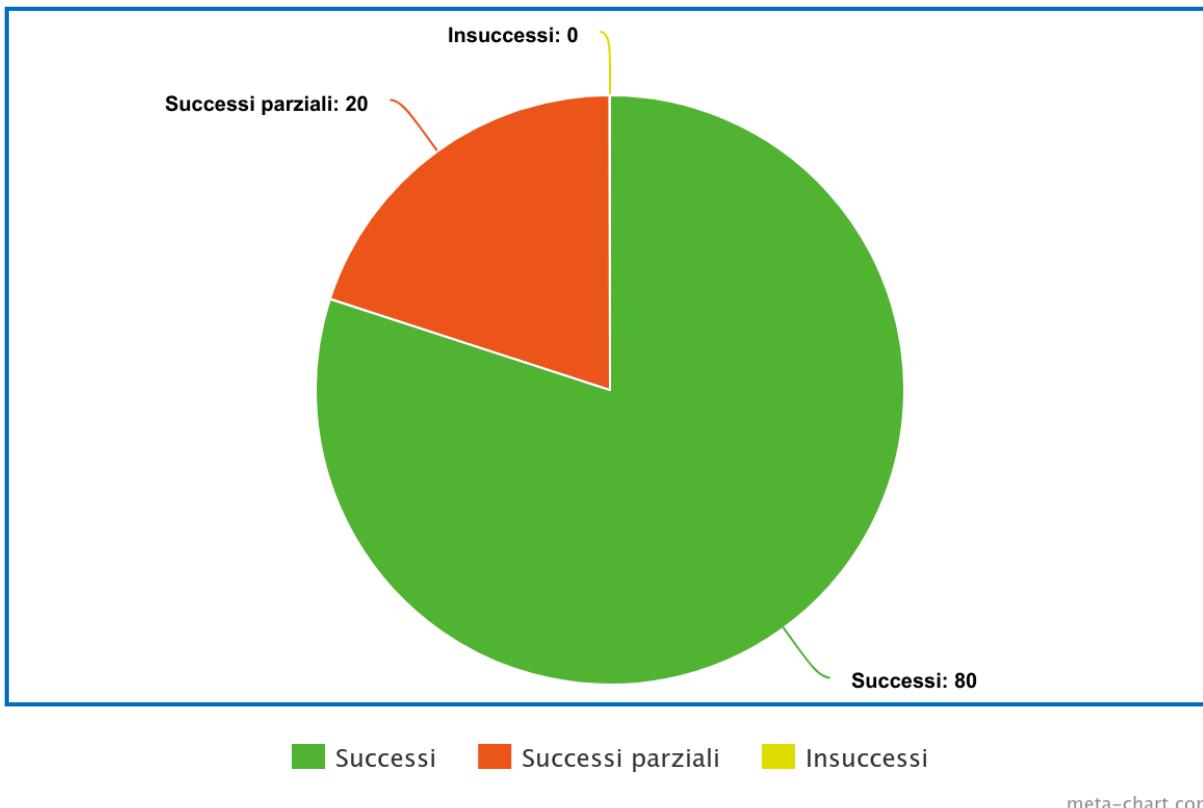
■ Successi

■ Successi parziali

■ Insuccessi

meta-chart.com

TASK 6: Rimuovere un gioco dalla lista dei desideri



- **Analisi dei risultati e sintesi dei feedback**

Dai test eseguiti sono stati rilevati diversi problemi legati all'interfaccia.

I punti su cui focalizzarsi sono:

1. Rendere più chiaro l'accesso alla lista dei desideri per l'utente.
2. Migliorare il modo in cui gli errori vengono visualizzati nel sistema.

- **Raccomandazioni finali**

In futuro bisognerà rivedere e implementare aspetti legati sia all'UI che all'UX del sistema, soprattutto per accomodare i cambiamenti nel sistema.

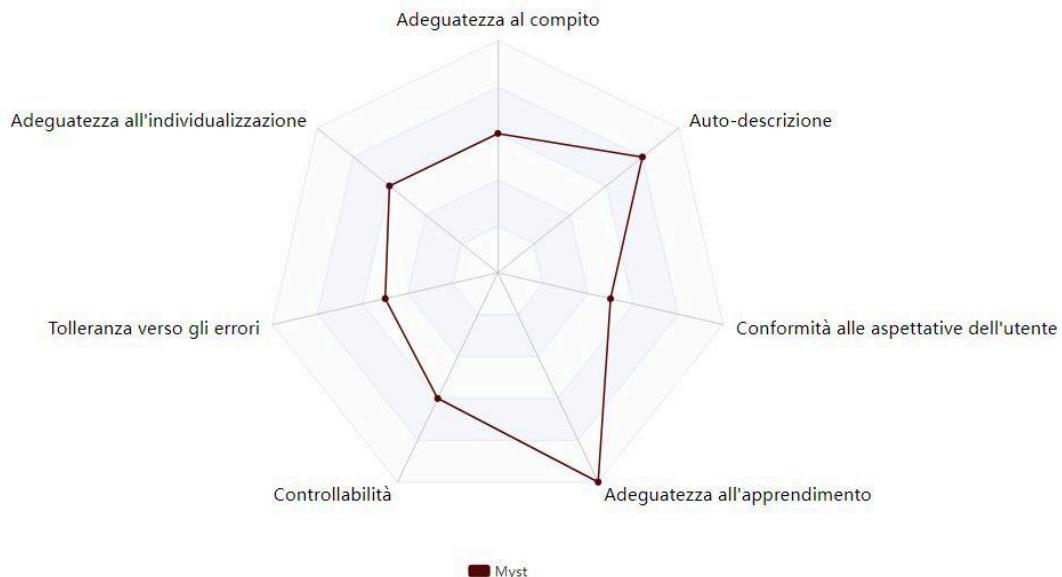
5.4.1 - Valutazione di usabilità

La valutazione dell'usabilità del sistema è stata fatta internamente al gruppo che ha lavorato all'implementazione, facendo una media dei voti dati per ogni sezione da valutare, la quale va da 0 a 5.

Le sezioni da valutare sono state divise in base ai sette principi di usabilità, ovvero:

- Adeguatezza al compito
- Auto-descrizione
- Conformità alle aspettative dell'utente
- Adeguatezza all'apprendimento
- Controllabilità
- Tolleranza verso gli errori
- Adeguatezza all'individualizzazione

Di sotto è riportato il grafico del sistema con i risultati da noi ottenuti.



6 - Glossario

Riportiamo qui alcuni dei termini utilizzati, anche se ormai di uso comune, per evitare possibili fraintendimenti.

Amministratore	Tipo di utente speciale che ha accesso a tutto ciò che è accessibile al resto degli utenti, ma che ha accesso anche alla console di amministrazione del sistema.
Utente normale	Utilizzatore del sistema.
Publisher	Azienda o entità che gestisce o distribuisce videogiochi
Login	Procedura che permette l'accesso alla piattaforma mediante le proprie credenziali
Profilo	Pagina della piattaforma dove si trovano informazioni sull'utente.
Lista dei desideri	Pagina che mostra l'elenco dei giochi che l'utente desidera acquistare.
Libreria	Pagina che mostra tutti i giochi acquistati dall'utente sulla piattaforma.