

SALA GIOCHI



**IL PIATTINO
D'ORO**

Ideazione e analisi dei requisiti

◆ Requisiti

Il titolare di una sala giochi chiede la realizzazione di un software per la gestione della sala e dei clienti. Tale software rappresenta uno strumento per gestire tutte le varie funzionalità che la sala giochi offre, dalle macchine da gioco al bar interno, oltre che a sovrintendere alle operazioni svolte con la carta fedeltà del cliente. In particolare si richiedono le seguenti funzionalità:

- Il gestore può tenere traccia dei clienti registrati mediante una carta fedeltà, oltre che verificare le loro preferenze e tener traccia dei punti realizzati nei vari cabinati.
- Il gestore vuole tener traccia, tramite la carta fedeltà, dei gettoni attualmente presenti, spesi e acquisiti dal cliente e poterli comunicare.
- Un cliente può decidere di visualizzare la classifica generale per un dato gioco visionando i primi 10 posti ed il suo eventuale posizionamento, oltre ai vari punteggi accumulati singolarmente per ogni gioco a cui ha partecipato tramite la carta fedeltà.
- Il software monitora lo stato dei vari giochi e macchinari, i quali si suddividono in cabinati (flipper, giochi arcade, freccette), distributori (claw crane, distributori di palline) e tavoli (biliardo, biliardino). Di ognuno ne monitora lo stato di attività, se è attualmente in corso una partita e il loro andamento.
- Il gestore tiene anche conto anche delle scorte di magazzino per il bar interno e per i premi in palio.
- Quando un cliente si presenta, se è la prima volta che accede, si crea la tessera fedeltà e si caricano i primi gettoni; in alternativa se è già registrato, il sistema verifica lo stato della carta e l'ammontare dei gettoni e dei punti presenti in essa. A dipendenza di quanti gettoni e punti possiede, il cliente può scegliere tra:
 1. acquistare gettoni per poter giocare se essi risultano insufficienti
 2. spendere i gettoni per poter giocare ai vari giochi.
 3. spendere i punti per poter riscattare premi od ordinare cibi e bevande al bar interno
 4. rifiutarsi di acquistare o spendere gettoni/punti e andarsene

Nel caso di acquisto gettoni e riscossione premi non è disponibile il rimborso, a meno di possibili errori durante la transazione o di guasti al cabinato durante la partita.

- Nel caso in cui serva una nuova scheda, il sistema calcola il prezzo base a meno di promozioni in corso e in aggiunta precarica un ammontare di 100 gettoni come politica base. Se il cliente conferma si inoltrerà alla cassa tutte le relative informazioni per poi concludere l'acquisto da parte del cliente. La carta verrà erogata da una colonnina apposita, che terrà traccia anche delle carte in bianco rimanenti.
- Un cliente può decidere di fare una carta fedeltà VIP ad un prezzo maggiorato, che gli consente di ottenere premi extra e una consumazione al bar gratuita a giornata.
- Un cliente può anche decidere di prenotare un gioco per una quantità fissa di 30min, fornendo le varie informazioni quali il tipo di gioco, la data, l'orario, il numero di partecipanti e un recapito telefonico per eventuali contatti.

- Nello stipulare la prenotazione è possibile scegliere se usufruire o no della consumazione al bar, influenzando il prezzo finale che il cliente dovrà pagare.
 - La prenotazione può essere annullata e verrà garantito il rimborso dei soldi spesi.
- Il software permette anche di gestire i dirigenti e i dipendenti al momento in servizio nella sala giochi, gestendo sia il check in che il check out e la disponibilità. Entrambe le figure sono caratterizzate da un ID di riconoscimento ed un codice da utilizzare per accedere alla macchina.
- Tramite il sistema, un cliente può visionare l'andamento di una partita, visualizzando quanti giocatori sono presenti, il tempo di gioco e il punteggio attuale.

◆ Obiettivi e casi d'uso

Analizzando i requisiti sono stati individuati i vari attori principali e gli obiettivi che esso intende portare a termine usando l'applicazione; da queste informazioni sono stati ricavati i seguenti casi d'uso principali.

Attore	Obiettivo	Caso d'uso
Amministratore / Dipendente	Creare un nuovo tipo di premio ed inserirne copie, oppure inserire copie di premi già esistenti.	UC1: Gestisci Premi
Dipendente	Prenotare un gioco per una determinata data per un cliente, riservando i posti ed eventuali consumazioni.	UC2: Gestisci Prenotazione
Cliente	Permettere al cliente di riscattare i premi in base ai punti accumulati.	UC3: Riscatta Premio
Dipendente	Su richiesta del cliente, monitorare l'andamento di una partita in corso	UC4: Monitora Partita
Cliente	Creare una carta associata al cliente (massimo 1 per cliente).	UC5: Crea Carta
Amministratore / Dipendente	Creare un oggetto riscattabile al bar ed inserirne copie, oppure inserire copie di oggetti già esistenti.	UC6: Gestisci Bar
Cliente	Ricaricare i gettoni presenti sulla carta per poter giocare.	UC7: Ricarica Carta
Cliente	Permettere al cliente di acquistare cibarie al bar.	UC8: Compra Bar
Cliente	Recuperare il codice univoco della carta.	UC9: Recupera Codice
Dipendente	Registrare un dipendente come presente quel giorno a lavoro.	UC10: Check-in Dipendente
Dipendente	Registrare che un dipendente ha finito il turno lavorativo.	UC11: Check-out Dipendente
Amministratore	Controllo dei dipendenti al momento a lavoro.	UC12: Monitoraggio dipendenti
Cliente	Controllare i record personali nei vari giochi.	UC13: Record Personali
Cliente	Controllare la top 10 di un gioco.	UC14: Visualizza Classifica
Macchina	Comunicare al sistema il punteggio ottenuto da un cliente per una partita in corso e registrarlo.	UC15: Registra Punteggio

Amministratore	Aggiungere un nuovo gioco presente in sala.	UC16: Aggiungi Gioco
Amministratore	Controllare i giochi attualmente attivi e se è presente una partita in corso.	UC17: Monitora Macchina
Cliente	Avviare una partita per un gioco scelto dal cliente.	UC18: Avvia Partita

◆ Modello dei casi d'uso

Tra i vari casi d'uso che sono stati individuati si fornisce una descrizione dettagliata per i casi d'uso UC1, UC2, UC3, UC4 e UC5, mentre i rimanenti sono descritti solo brevemente.

UC1: Gestisci premi

Nome del caso d'uso	UC: Gestisci premi
Portata	Software Il Piattino d'Oro
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Amministratore / Dipendente
Parti interessate e Interessi	<ul style="list-style-type: none">Amministratore / Dipendente: vuole organizzare l'inventario dei premi, aggiungendone tipi nuovi o rifornendo i tipi già presenti.
Pre-Condizioni	La sala giochi ha acquistato i premi che possono essere riscattati.
Garanzia di successo	Le informazioni relative al premio sono inserite con successo nel Sistema.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore (Dipendente) vuole inserire un nuovo premio con le relative copie.2. L'amministratore (Dipendente) sceglie l'attività "Inserimento nuovo premio".3. L'amministratore (Dipendente) inserisce - le informazioni del premio-.4. L'amministratore (Dipendente) inserisce per il premio appena inserito - le informazioni della copia-. <i>Il passaggio 4 viene ripetuto finché serve.</i>5. L'amministratore (Dipendente) indica di aver finito.
Estensioni	<p>*a. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore (Dipendente) riavvia il software e ripristina lo stato precedente del Sistema.2. Il Sistema ripristina lo stato. <p>3a. L'amministratore (Dipendente) inserisce un codice univoco già presente nel sistema.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Il Sistema genera un messaggio per chiedere se si vuole inserire un altro codice o se si vuole inserire delle copie per il premio con il codice inserito. <p>2a. L'amministratore (Dipendente) sceglie l'opzione "Inserisci nuovo codice", ripete il passaggio 3 inserendo un codice diverso.</p> <p>2b. L'amministratore (Dipendente) sceglie l'opzione "Inserisci copie del premio", si passa al passaggio 4 (non viene creato un nuovo premio).</p> <p>4a. L'amministratore (Dipendente) inserisce un codice univoco già</p>

	<p>presente nel sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema genera un messaggio di errore. 2. L'amministratore (Dipendente) ripete il passaggio 4 inserendo un codice univoco diverso.
Requisiti speciali	
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	
Frequenza di ripetizioni	Ogni qual volta la sala giochi intende mettere disponibile un nuovo premio o si vogliano aggiornare le scorte.
Varie	

UC2: Gestisci prenotazione

Nome del caso d'uso	UC: Gestisci prenotazione
Portata	Software Il Piattino d'Oro
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Dipendente
Parti interessate e Interessi	<ul style="list-style-type: none"> • Dipendente: vuole poter gestire la prenotazione di un gioco da parte di un cliente. • Cliente: vuole poter prenotare un gioco in una data specifica per sé ed altri.
Pre-Condizioni	La sala giochi ha i giochi richiesti, deve essere aperta nella data indicata dal cliente e non avere una prenotazione già attiva per quel gioco nella stessa data
Garanzia di successo	La prenotazione è avvenuta senza problemi e comunicata al cliente.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un cliente arriva e intende prenotare un gioco per sé ed un eventuale comitiva. 2. Il dipendente controlla la carta fedeltà del cliente per verificarne la registrazione. 3. Il cliente comunica il giorno e l'ora della prenotazione. 4. Il dipendente utilizza il software per verificare quali giochi sono disponibili per quella data e li comunica al cliente. 5. Il cliente comunica il gioco che vuole prenotare. 6. Il dipendente registra quel gioco come prenotato. (i passi 5 e 6 si ripetono per ogni gioco che vuole prenotare) 7. Il cliente comunica il numero degli altri partecipanti. 8. il dipendente registra le informazioni. 9. Il software elabora il prezzo totale della prenotazione. 10. Il cliente comunica il proprio recapito telefonico. 11. Il dipendente registra il numero e lo associa al cliente. 12. Il cliente conferma la prenotazione, paga e se ne va.

	13. Il sistema aggiorna i giochi disponibili per un'eventuale nuova prenotazione.
Estensioni	<p>* In qualsiasi momento, il sistema ha un arresto improvviso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il dipendente riavvia il software e richiede il ripristino. 2. Il sistema restituisce lo stato precedente. <p>2a. Il cliente non possiede la carta fedeltà.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente se già registrato comunica il proprio numero tessera e il nominativo. 2. Il dipendente controlla se la tessera risulta registrata. <i>[vedi Recupero Codice]</i>. 3. Se il cliente non è registrato si registra. <i>[vedi Crea Carta]</i>. <p>4a. Il software non trova giochi disponibili per quella data.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente comunica un'altra data oppure se ne va. <p>8a. Il cliente comunica anche la volontà di usufruire della consumazione al bar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. il dipendente registra le informazioni. 2. Il software elabora il prezzo totale. <p>12a. Il cliente non vuole proseguire con l'acquisto e va via.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il dipendente annulla la prenotazione.
Requisiti speciali	
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	Per ogni prenotazione si devono registrare il nome del cliente, il tipo di gioco (1 o più), la data, l'orario, il numero di partecipanti, il numero telefonico e l'eventuale consumazione.
Frequenza di ripetizioni	Ogni qual volta che un cliente decide di prenotare un gioco.
Varie	

UC3: Riscatta Premi

Nome del caso d'uso	UC: Riscatta premi
Portata	Software Il Piattino d'Oro
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Dipendente
Parti interessate e Interessi	<ul style="list-style-type: none"> • Dipendente: vuole poter gestire la riscossione di un premio da parte di un cliente. • Cliente: vuole riscattare un premio in base ai punti ottenuti.
Pre-Condizioni	Il cliente possiede abbastanza punti per poter riscattare un premio.
Garanzia di successo	Il cliente usa i suoi punti e riceve un premio in omaggio.

Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un cliente arriva e decide di riscattare un premio. 2. Il cliente inserisce nel sistema la propria carta fedeltà. 3. Il dipendente controlla l'ammontare dei punti del cliente. 4. Il dipendente ricerca tutti i premi disponibili che abbiano un costo pari o inferiore ai punti del cliente. 5. Il sistema recupera i premi e la loro disponibilità. 6. Il cliente decide quale premio ritirare. 7. Il dipendente consegna il premio al cliente e diminuisce il totale di punti cumulati dalla carta fedeltà 8. Il sistema aggiorna l'ammontare dei premi disponibili. (i passi dal 3 al 8 si ripetono fino a quanto necessario) 9. Il cliente è soddisfatto e se ne va.
Estensioni	<p>* In qualsiasi momento, il sistema ha un arresto improvviso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il dipendente riavvia il software e richiede il ripristino. 2. Il sistema restituisce lo stato precedente. 3. Se i punti risultano spesi vengono restituiti <p>2a. Il cliente non possiede la tessera.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente se già registrato comunica il proprio numero tessera e il nominativo. 2. Il dipendente controlla se la tessera risulta registrata.[vedi/ <i>Recupero Codice</i>]. <p>4a. Il cliente possiede una tessera VIP.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema recupera i premi disponibili contrassegnati come VIP che sono di costo pari o inferiore al punteggio del cliente <p>5a. Il software non trova premi disponibili in base ai punti comunicati.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente se ne va. <p>8a. Il cliente decide di annullare la riscossione premi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il dipendente annulla l'operazione. 2. I punti vengono restituiti al cliente. 3. L'ammontare dei premi disponibili viene aggiornato.
Requisiti speciali	
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	Se il cliente ha una carta fedeltà VIP i premi disponibili cambiano.
Frequenza di ripetizioni	Ogni qual volta che un cliente decide di riscattare un premio.
Varie	

UC4: Monitora Partita

Nome del caso d'uso	UC: Monitora Partita
Portata	Software Il Piattino d'Oro

Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Dipendente
Parti interessate e Interessi	<ul style="list-style-type: none"> • Dipendente: vuole poter verificare lo stato delle partite in corso. • Cliente: vuole poter vedere l'andamento di una partita in corso.
Pre-Condizioni	.
Garanzia di successo	Il cliente visualizza lo stato della partita per il gioco richiesto.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente arriva e comunica il gioco di cui vuole vedere l'andamento. 2. Il dipendente inserisce il nome del gioco. 3. Il sistema recupera il codice del gioco. 4. Il sistema ricerca per quel codice la presenza di una partita. 5. Il sistema recupera il numero di giocatori, l'orario di inizio e il punteggio attuale. 6. Il dipendente mostra al cliente i dati richiesti.
Estensioni	<p>* In qualsiasi momento, il sistema ha un arresto improvviso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il dipendente riavvia il software e richiede il ripristino. 2. Il sistema restituisce lo stato precedente. <p>3a. Il gioco non risulta presente nel sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Viene visualizzato un segnale di errore. 2. Il cliente comunica un altro gioco. <p>4a. Non risulta alcuna partita in corso per quel gioco.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Viene visualizzato un segnale di errore.
Requisiti speciali	
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	
Frequenza di ripetizioni	Ogni qual volta un cliente vuole monitorare lo stato di una partita.
Varie	

UC5: Crea Carta

Nome del caso d'uso	UC: Crea Carta
Portata	Software Il Piattino d'Oro
Livello	Obiettivo utente
Attore primario	Cliente

Parti interessate e Interessi	<ul style="list-style-type: none"> • Cliente: Vuole creare una carta per poter usufruire dei servizi della sala giochi.
Precondizioni	Devono essere presenti delle carte rilasciabili all'interno del macchinario.
Garanzia di successo	Il Cliente paga, la carta viene generata dal Sistema e consegnata al Cliente, che la prende e va via. Il Sistema salva le informazioni relative alla carta erogata.
Scenario principale di successo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un Cliente vuole creare una carta. 2. Seleziona l'opzione "Crea nuova carta". 3. Il Sistema richiede l'inserimento di un documento d'identità. 4. Il Cliente inserisce il documento d'identità. 5. Il Sistema legge le informazioni del cliente. 6. Il Sistema chiede al cliente di pagare per la creazione della carta. 7. Il Cliente sceglie il metodo di pagamento. 8. Il Sistema chiede se si vuole la carta VIP o normale. 9. Il Cliente seleziona il tipo di carta desiderata e paga. 10. Il Sistema rilascia al cliente la carta appena creata ed il documento d'identità. 11. Il Cliente prende entrambe e se ne va.
Estensioni	<p>*a. Il Cliente può decidere in qualsiasi momento, prima dell'avvenimento del pagamento, di annullare l'operazione.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema annulla l'operazione e ritorna il documento d'identità (o altre cose che sono state inserite). 2. Il Sistema torna allo stato iniziale. <p>*b. In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il dipendente riavvia il software e richiede il ripristino. 2. Il sistema restituisce lo stato precedente. <p>2a. Non sono presenti carte rilasciabili all'interno del macchinario.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema genera un messaggio per indicare l'impossibilità di generare una nuova carta. <p>5a. Esiste già una carta associata a quel Cliente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema torna il documento d'identità al Cliente. 2. Il Sistema torna allo stato iniziale. <p>5b. E' stato inserito un documento d'identità non valido.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema torna il documento al Cliente. 2. Il Sistema torna allo stato iniziale. <p>9a. Pagamento non valido.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il Sistema chiede se si vuole cambiare metodo di pagamento o se si vuole riprovare con quello selezionato. 2a. Il Cliente seleziona "Riprova" e prova a pagare nuovamente con lo stesso metodo di pagamento 2b. Il Cliente seleziona "Cambia metodo di pagamento", si ritorna al passaggio 7. <p>10a. Il Sistema controlla il numero di carte rimanenti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1a. Ci sono altre carte, il Sistema non fa nulla.

	1b. Non ci sono altre carte, il Sistema segnala che non ci sono più carte e che deve essere riempito.
Requisiti speciali	
Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati	
Frequenza di ripetizione	Ogni qual volta arriva un nuovo Cliente.
Varie	

UC6: Gestisci bar

1. Il dipendente richiede al sistema l'inserimento di un nuovo cibo consumabile.
2. Il sistema richiede le informazioni relative.
3. Il dipendente inserisce il codice, il nome, il prezzo, le quantità disponibili e una breve descrizione.

Scenari alternativi

- 1a. Il dipendente richiede al sistema di modificare le quantità disponibili .
 1. Il sistema richiede il codice del prodotto.
 2. Il dipendente inserisce il codice del prodotto.
 3. Il dipendente aggiorna la quantità e conferma.

UC7: Gestisci carta

1. Il cliente inserisce la carta fedeltà nel sistema.
2. Il cliente comunica la quantità di gettoni che vuole acquistare.
3. Il sistema aggiorna la quantità di gettoni disponibili.
4. Il cliente paga e se ne va.

UC8: Compra Bar

1. Il Cliente crea un ordine in base alla disponibilità del bar.
2. Il Sistema comunica l'importo totale.
3. Il Cliente sceglie il metodo di pagamento e paga.
4. Il Sistema rilascia lo scontrino da mostrare al bar.
5. Il Cliente prende lo scontrino e se ne va.

UC9: Recupera Codice

1. Il Sistema chiede al Cliente di inserire un documento di identità.
2. Il Cliente inserisce il documento d'identità.
3. Il Sistema controlla che il documento inserito corrisponda a quello registrato.
4. Il Sistema rilascia un nuovo codice univoco.
5. Il Sistema rilascia la carta ed il documento d'identità.
6. Il Cliente riprende la carta ed il documento d'identità e se ne va.

UC10: Check-In Dipendente

1. Il Dipendente chiede di fare il check-in.

2. Il Sistema richiede id e codice univoco.
3. Il Dipendente inserisce id e codice univoco.
4. Il Sistema controlla che i dati siano corretti.
5. Il Sistema conferma l'inserimento del Dipendente fra quelli a lavoro.

UC11: Check-Out Dipendente

1. Il Dipendente chiede di fare il check-out.
2. Il Sistema richiede id e codice univoco.
3. Il Dipendente inserisce id e codice univoco.
4. Il Sistema controlla che il Dipendente sia fra quelli a lavoro.
5. Il Sistema conferma il check-out.

UC12: Monitoraggio Dipendenti

1. Il dirigente decide di monitorare i dipendenti attualmente al lavoro.
2. Il dirigente inserisce la data attuale.
3. il sistema recupera i dati dei dipendenti che hanno fatto il Check.-in in quella giornata.

UC13: Record Personale

1. Il cliente inserisce la carta fedeltà nel sistema.
2. Il sistema recupera i giochi in cui è presente il codice del cliente.
3. Il sistema recupera tutti i punteggi dei giochi a cui il cliente ha giocato.
4. Il sistema ordina i punteggi prelevati e calcola la posizione di quello relativo al cliente.
5. Il sistema visualizza punteggio e piazzamento per ogni gioco.

UC14: Visualizza Classifica Generale

1. Il dipendente inserisce il codice del gioco.
2. Il sistema preleva tutti i punteggi e i relativi clienti per quel gioco.
3. Il sistema ordina l'elenco in ordine decrescente in base al punteggio.
4. Il sistema mostra i dati relativi ai primi 10 punteggi ottenuti.

UC15: Registra Punteggio

1. Il macchinario comunica che la partita in corso è terminata.
2. Il sistema recupera il codice del cliente associato a quella partita.
3. Il macchinario comunica il punteggio effettuato.
4. Il cliente inserisce la carta fedeltà.
5. Il sistema registra il punteggio e la data attuale nel profilo del cliente.
6. Il sistema registra i punti relativi alla tessera del cliente.

Scenari alternativi

- 5a.** Il cliente ha già un punteggio per quel gioco.
 1. Il sistema recupera il punteggio relativo a quel gioco già presente nel profilo
 2. Il sistema cancella il punteggio precedente se quello nuovo risulta migliore
 3. Il sistema registra il punteggio e la data attuale nel profilo del cliente.

UC16: Aggiungi Gioco

1. Il dirigente vuole aggiungere un gioco disponibile all'interno della sala giochi.
2. Il dirigente inserisce il codice del gioco, la tipologia, il costo in termini di gettoni.
3. Il sistema registra le informazioni.

UC17: Monitora Macchina

1. Il dipendente inserisce il codice del macchinario/gioco da monitorare.
2. Il sistema recupera lo stato di attività del macchinario.
3. Il sistema se lo stato è attivo ricerca se è attualmente in corso una partita.
4. Il sistema restituisce il codice dell'eventuale partita in corso.

UC18: Avvia Partita

1. Il cliente decide il gioco che vuole giocare.
2. Il sistema recupera il codice del gioco e l'orario.
3. Il sistema crea una nuova partita
4. Il cliente inserisce la carta fedeltà.
5. Il sistema associa il codice del cliente alla partita.
6. Il sistema scala i gettoni totali dalla carta fedeltà.
7. Il cliente estrae la carta e v

Scenari alternativi

- 2a. Il cliente comunica il nome di un gioco non attivo.
 - a. Il sistema recupera il codice del gioco.
 - b. Se il gioco non è segnato come guasto cambia il suo stato in attivo.

◆ Regole di business

ID	Regola	Modificabilità	Sorgente
R1	Se il cliente rimane nelle prime 5 posizioni nella classifica di un gioco per più di 7 giorni lavorativi, riceve uno sconto del 15% sulle ordinazioni al bar.	Media	Politica interna
R2	Se un cliente sceglie la carta fedeltà VIP, al prezzo base della carta si aggiungono 15€.	Media	Politica interna
R3	Il giovedì si paga tutto il 10% in meno. Sabato e domenica si paga tutto il 10% in più. Dalle 8 alle 14 si paga il 10% in più. Dalle 18 alle 2 si paga il 10% in meno.	Alta	Politica interna
R4	Il Cliente può decidere di pagare usando i punti accumulati. 1€ = 50 punti.	Bassa	Politica interna
R5	I punti accumulati dal cliente dipendono dal punteggio totale ottenuto e dal gioco stesso. In media 1 punto = 1000 di punteggio per i cabinati, 10 per i tavoli.	Media	Politica interna

R6	I giochi hanno un costo di avvio in gettoni che va da un minimo di 1 ad un massimo di 30.	Media	Politica interna
----	---	-------	------------------

◆ Specifiche SupPLEMENTARI

Usabilità

- L'interfaccia grafica deve essere semplice e intuitiva.
- L'interazione con il sistema non deve presentare un elevato grado di complessità.
- Viene inserito un help in linea con le istruzioni per usare il sistema, anche se deve essere comunque possibile utilizzare il sistema senza la lettura di istruzioni preliminari.

Affidabilità

- Il software sviluppato deve essere affidabile e sicuro da utilizzare.

Vincoli hardware e software

- Per l'esecuzione occorre avere all'interno del dispositivo una Java Virtual Machine.

Vincoli di sviluppo

- Il software è stato progettato usando Java.

Aspetti legali

- Le tecnologie utilizzate per il sistema sono di tipo open source.

◆ Glossario

Vengono qui riportati i termini più significativi e le relative definizioni.

- **Carta Fedeltà:** termine riferito ad una carta utilizzata nella sala giochi per tenere traccia dei punti accumulati e dei gettoni.
- **Punto:** valuta ottenuta da un cliente dopo la sua partecipazione ad un gioco, l'ammontare dipende dalla prestazione del cliente al suddetto gioco
- **Gettone:** valuta di scambio valida solo all'interno della sala giochi che permette di accedere ad un gioco, riscattare un premio o ordinare al bar; tutte le attività hanno un costo in termini di gettoni differenti.
- **Tavolo:** Struttura con il quale il cliente può giocare ad un gioco non elettronico, quale biliardo o calcetto.
- **Cabinato:** Struttura con il quale il cliente può interagire per poter partecipare ad un gioco elettronico.
- **Gioco:** attività principale che si svolge all'interno della struttura, spaziando da quelli arcade, elettronici o tradizionali.