|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Statement of Work  Progetto  STRAGAME   |  |  | | --- | --- | | Riferimento |  | | Versione | 0.1 | | Data | 15/10/2020 | | Destinatario | Prof.ssa F. Ferrucci | | Presentato da | STRANIVERSITY (Umberto Mauro, Vincenzo Iovino, Mario Maffettone, Carmine Laudato) | | Approvato da |  | |

RevisionHistory

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| 15/10/2020 | 0.1 | Prima stesura | STRANIVERSITY |

Statement of Work (SOW) del Progetto  
STRAGAME

1. Piano Strategico/Strategic Plan

Lo staff di StraGame intende fornire ai propri clienti prodotti videoludici appassionanti, vicini alle esigenze dei videogiocatori, solidi dal punto di vista tecnico, in modo da fornire un intrattenimento di alta qualità e privo di problemi di qualsiasi natura.

1. Obiettivi di Business/Business Needs

Lo staff di StraGame vuole incrementare l’attività di supporto ai propri videogiocatori riguardo i titoli offerti, e al tempo stesso migliorare la qualità dei propri prodotti attraverso un’interazione attiva con i propri utenti. Si intende inoltre fornire una piattaforma di discussione ai videogiocatori, in modo da permettere loro di condividere interessi comuni.

1. Ambito del Prodotto/Product Scope

L’obiettivo del progetto è quello di creare uno strumento di supporto ai videogiocatori e agli sviluppatori, che possa fornire un feedback preciso ed affidabile riguardo ai prodotti offerti. Deve supportare:

* la creazione di nuove discussioni (topic),
* la catalogazione dei topic,
* la recensione di titoli e prodotti videoludici,
* il servizio di messagistica,
* la segnalazione di bug riguardanti i titoli offerti,
* la raccolta di valutazioni e recensioni riguardo i titoli offerti,
* la pubblicazione di aggiornamenti e notizie da parte della casa produttrice,
* Attività di supporto tecnico da parte di sviluppatori ed utenti esperti.

Si vuole inoltre fornire uno strumento di comunicazione agli utenti che possa permettergli di condividere le proprie opinioni riguardo i titoli offerti.

Scenario 1*: Registrazione nuovo utente*

*Mario deve registrarsi sul forum per poter utilizzare tutte le funzionalità di creazione e condivisione all’interno del sito. Quindi Mario accede al sito e si reca sulla sezione registrazione, una volta entrato avrà la possibilità di compilare il modulo, dove all’interno troverà dei campi obbligatori che il sistema prevede affinché il modulo possa essere inviato. Quindi Mario inserisce Nome, Cognome, Indirizzo, Username, Password ed e-mail. Mario successivamente confermerà ed invierà il modulo al sistema. In seguito, il sistema comunicherà a Mario le indicazioni per confermare la registrazione con un’e-mail, Dopodiché il sistema controllerà se tutti i campi obbligatori sono stati compilati e che l’e-mail sia stata confermata così poi da completare la registrazione.*

*Scenario completo: Descrive la registrazione di un singolo utente*

*Attori: Mario*

Scenario 2*: Recensione prodotto videoludico*

Alfredo accede al forum con le proprie credenziali. Dall’homepage accede all’area riservata alla recensione dei vari prodotti. Il sistema mostra le recensioni fatte dai vari utenti. Alfredo apre la pagina per inserire una nuova recensione, verrà mostrato un catalogo di videogiochi già recensiti, filtrati per genere e piattaforma. Alfredo, a questo punto, dovrà scegliere il titolo da recensire.

Una volta scelto, il sistema mostrerà la pagina per la redazione della recensione. Al suo interno sono presenti varie categorie, a cui Alfredo dovrà dare una valutazione: Trama, Gameplay, Grafica e Voto Complessivo. Per ognuna di esse Alfredo fornisce una valutazione compresa tra 1 e 10. Dopo aver completato queste valutazioni, il sistema richiede un titolo, e di redigere il corpo della recensione. Alfredo inserisce il titolo e il corpo della recensione e la pubblica. Il sistema notificherà che la recensione è stata pubblicata correttamente.

Scenario concreto: Istanza di una creazione di una nuova recensione.

Attori: *Alfredo*

Scenario *3: Servizio di Messaggistica*

*Umberto vuole inviare un messaggio a Mario per chiedergli se è disponibile per una partita al loro videogioco preferito.*

*Umberto effettua l’accesso al forum usando le proprie credenziali. Si apre l’homepage del forum, Umberto accede all’area riservata alla ricerca degli utenti e cerca Mario tramite il suo nome utente. Una volta trovato, si apre la pagina riguardante il profilo di Mario e Umberto controlla che lo stato di Mario sia ‘online’. Ora Umberto si reca nella pagina riservata al servizio di messaggistica, e procede alla compilazione del corpo del messaggio. Umberto quindi invia il messaggio. Una volta che il messaggio è stato inviato verrà notificato a Umberto che il messaggio è stato inviato correttamente e quindi Umberto deve aspettare una risposta da parte di Mario.*

*Scenario concreto: Descrive una singola istanza del servizio di Messaggistica*

*Attori: Umberto, l’utente mittente, e Mario, l’utente destinatario del messaggio.*

*Scenario 4: Creazione di un topic*

*Vincenzo ha appena finito il suo gioco preferito, e vuole discutere online del finale della trama del videogioco.*

*Vincenzo accede a Stragame utilizzando le proprie credenziali. Dall’area principale, accede alla sezione per la creazione di un nuovo topic.*

*Il Sistema mostra la sezione per la creazione di un nuovo topic : viene richiesto innanzitutto di selezionare una categoria fra le scelte proposte : “Azione, avventura, fantasy, horror...”*

*Vincenzo seleziona “horror”.*

*Il sistema chiede inoltre di fornire un titolo per il topic, un’eventuale immagine, e di riempire il corpo del topic.*

*In particolare, il sistema notifica a Vincenzo le regole per la creazione del topic:*

* *il titolo non deve contenere più di 40 caratteri;*
* *il corpo deve contenere al più 300 caratteri;*
* *è proibito l’utilizzo di linguaggio scurrile;*
* *è proibito il caricamento di immagini relative a scene di sesso esplicito.*

*Vincenzo fornisce quindi le relative informazioni: “Finale Resident Evil: la mia esperienza” come titolo, scrive una descrizione della sua esperienza, e seleziona “carica foto” per sceglierie l’immagine da caricare.*

*Vincenzo infine seleziona “Pubblica” per condivedere il proprio topic.*

*Il sistema notifica a Vincenzo che il topic è stato correttamente pubblicato nella categoria selezionata.*

*Scenario concreto: Istanza di una creazione di un nuovo topic.*

*Attori: Vincenzo.*

1. Data di Inizio e di Fine

Inizio: Ottobre 2020

Fine: Prima data, circa metà Gennaio 2021.

1. Deliverables

* Project Management: business case, charter, team contract, scope statement, WBS, schedule, PM Plan, cost baseline, status reports, final project presentation, final project report, lessons-learned report, e ogni altro documento richieso per gestire il progetto.
* Di Prodotto: RAD, SDD, ODD, Matrice di Tracciabilità, Test Plan, Test Case Specification, Test incident Report, Test Summary Report, Manuale D’Uso, Manuale Installazione e ogni altro documento richiesto per lo sviluppo del sistema.

1. Vincoli/Constraints

* Rispetto scadenze
* Budget/Effort non superiore a 50\*n ore dove n sono i membri del team (compresi PM)
* Applicazione in Java o derivati
* Uso di tre Design Pattern
* Uso di UML
* Utilizzo di un sistema di versioning, dove tutti i membri del team forniscono il loro contributo
* Utilizzo di tool di management (Trello, Asana…) per divisione compiti
* Utilizzo di Slack per comunicazione
* Utilizzo di quality tool come Checkstyle
* Parte di progetto con approccio Agile (Scrum)

1. Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria

* Branch coverage dei casi di test: almeno 75%
* Buona manutenibilità
* Il numero di warning dati in output da Checkstyle inferiore ad una soglia da definire (molto bassa).

1. Criteri di premialità

* Utilizzo di sistemi di build, come Maven o Gradle;
* Utilizzo del pull-based development tramite l’applicazione di code review;
* Utilizzo di un processo di Continuous Integration, tramite l’utilizzo di Travis.