RACCOLTA E ANALISI DEI REQUISITI

# Requisiti dati

ServerRdF fornisce servizi di supporto alla memorizzazione ed analisi dei dati dell'intera piattaforma di gioco. E` richiesto di progettare la base di dati che ServerRdF utilizzerà per gestire informazioni relative: ai concorrenti, agli osservatori, agli amministratori, alle manche e alle partite giocate, e alle frasi misteriose. In particolare, sono di interesse le seguenti informazioni:

1. il profilo dei concorrenti, degli osservatori e degli amministratori regolarmente registrati, caratterizzato dal cognome, il nome, un nickname, un indirizzo e-mail, e una password.
2. Lo storico delle manche di gioco e delle partite che sono state giocate e che si stanno giocando, tenendo traccia di tutte le mosse fatte dai concorrenti, e dei punti acquisiti e persi con ogni mossa.
3. La collezione di frasi misteriose e dei relativi temi. Per ogni manche di gioco, RdF potrà selezionare solo frasi misteriose che non sono state già usate in manche in cui hanno giocato i concorrenti coinvolti nella manche considerata, o a cui hanno assistito come osservatori.

Come fonte dei requisiti per la prima fase di progettazione abbiamo fatto riferimento al testo RdF, più precisamente al capitolo Requisiti dati (qui sopra citato interamente). Da questa documentazione già comprensibile e ben definita abbiamo effettuato alcune operazioni di modifica, riorganizzando le frasi per concetti, sottolineando sinonimi e infine producendo un GLOSSARIO DEI TERMINI, che è stato molto utile per la successiva fase di progettazione.

# SPECIFICA DEI REQUISITI

È richiesto di progettare la base di dati che ServerRdF utilizzerà per gestire informazioni relative: ai concorrenti, agli osservatori, agli amministratori, alle manche e alle partite giocate, e alle frasi misteriose. In particolare, sono di interesse le seguenti informazioni:

1. Utenti, caratterizzati da nome, cognome, nickname, e-mail e password;
2. Manche di gioco giocate e che si stanno giocando;
3. Partite giocate e che si stanno giocando;
4. Mosse fatte dai concorrenti e relativi punti;
5. Frasi misteriose caratterizzate da temi.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TERMINE** | **DESCRIZIONE** | **SINONIMI** | **COLLEGAMENTI** |
| UTENTE | gioca alla partita, oppure la osserva, oppure gestisce le frasi | concorrente, osservatore, amministratore | manche, match,mossa,frase |
| MANCHE | porzione di partita in cui i giocatori fanno delle mosse. Si conclude indovinando la frase misteriosa | parte, frazione | match,utente,frase |
| MATCH | insieme di 5 manche. Vince il giocatore che alla fine dell'ultima manche possiede il punteggio più alto | partita, competizione | manche,utente |
| FRASE | frase misteriosa che i concorrenti devono indovinare | proposizione | utente, manche |
| MOSSA | azione che l'utente decidere di compiere quando è il suo turno. | azione | utente, manche |