

DOCUMENTO DI SPECIFICA DEI REQUISITI SOFTWARE

Tabella dei contenuti

1. Introduzione
 - 1.1 propositi
 - 1.2 obbiettivi
 - 1.3 definizioni e acronimi
 - 1.4 panoramica
2. Descrizione generale
 - 2.1 prospettive del prodotto
 - 2.2 funzionalità del prodotto
 - 2.3 caratteristiche utente
3. Requisiti specifici
 - 3.1 interfaccia utente
 - 3.2 output
 - 3.3 input
4. Dizionario dei dati

1. Introduzione

1.1 Propositi

Il proposito di questo documento è quello di specificare i requisiti del sistema software “Corse Cavalli” per facilitarne la realizzazione e la validazione.

1.2 Obbiettivi

Si desidera fornire un servizio di scommesse riguardo una corsa di cavalli. L’utente può decidere se scommettere soldi o partecipare solamente alla corsa. Laddove l’utente decida di scommettere verrà richiesta la quantità di soldi e verranno poi calcolati i premi in caso di vincita. L’utente inizia con l’inserire il codice del cavallo su cui punta scegliendolo fra una lista precedentemente generata. La corsa verrà ricordata in memoria e verrà poi stampato il risultato a schermo.

1.3 Definizioni e acronimi

NomeCavaliere

Nome del fantino.

CodiceCavallo

Codice del cavallo, definito come una serie di numeri generati all’avvio del programma.

RewardPrimo/Secondo/terzo

Moltiplicatore della scommessa in base al risultato

- 1.4** La restante parte di questo documento contiene una descrizione dettagliata e approfondita delle funzionalità richieste al sistema software “Corse Cavalli” secondo gli obiettivi espressi al punto 1.2.

2. Descrizione Generale

2.1 Prospettive del prodotto

Il sistema software “Corse Cavalli” sarà eseguibile e verrà quindi integrato da IDE di terze parti tramite la propria interfaccia.

2.2 funzionalità del prodotto

il software “Corse Cavalli” deve:

- 2.2.1** gestire il sistema di scommesse
- 2.2.2** gestire la creazione dei cavalli
- 2.2.3** gestire la creazione dei fantini
- 2.2.4** riepilogo sulla scommessa
- 2.2.5** riepilogo sul risultato
- 2.2.6** riepilogo sulla vincita

le informazioni devono poter essere gestite dall’interfaccia grafica anch’essa implementata.

2.3 Caratteristiche utente

Il sistema software “Corse Cavalli” è indirizzato ad un’utenza con ottima conoscenza del dominio applicativo e con scarse capacità informatiche (informatica di base, apertura dell’IDE e avvio del processo).

3. Requisiti specifici

3.1 interfaccia utente

il sistema software “Corse Cavalli” sarà dotato di un’interfaccia utente semplice con un bottone di inizio e la scelta riguardo la scommessa. La pagina verrà poi cambiata e la corsa inizierà, finita la corsa apparirà un pulsante per terminare la corsa e visualizzare il risultato.

3.2 Output

Nome del fantino e del cavallo vincente, in caso di vincita la somma vinta e la posizione del cavallo all’interno del podio.

3.3 Input

L'utente sceglierà tramite un bottone se scommettere e in caso di scommessa immetterà la somma di denaro all'interno di una casella di testo.

4. Dizionario dei dati

4.1 dati cavallo

4.1.1 nome fantino

4.1.2 codice cavallo

4.2 dati scommessa

4.2.1 premio primo posto

4.2.2 premio secondo posto

4.2.3 premio terzo posto

4.2.4 soldi scommessi

4.2.5 vincitore della scommessa

4.3 Grafica

4.3.1 bottone avvio

4.3.2 bottone scommessa

4.3.3 casella di testo per scommessa

4.3.4 bottone risultati

4.3.5 casella di testo per la classifica

4.3.6 casella di testo per il risultato